



<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, buscamos inspirar a estudiantes de distintas edades para que se sumerjan 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 fomenta la reflexión, el análisis crítico y el debate, invitando a los participantes a 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.

<b>Vinculación curricular</b>	<b>2</b>
Nivel	2
Duración	2
Materias	3
Competencias clave	3
Competencias específicas y criterios de evaluación	3
<b>MOMENTO 1. Sobre héroes, antihéroes y villanos</b>	<b>9</b>
Actividad 1: Héroes y villanos en distintos contextos culturales	9
Actividad 2: Rasgos característicos de un héroe y de un villano	17
Actividad 3: Diana de autoevaluación de la infografía	19
Actividad 4 (opcional): ¿Quién es este personaje?	21
<b>MOMENTO 2. Héroes y villanos de ficción</b>	<b>22</b>
Actividad 1: Héroes y villanos mitológicos frente a héroes y villanos contemporáneos de ficción	23
Actividad 2: Creación de un juego de parejas o de rol	28
Opción 1: Creación de un juego de parejas.	28
Opción 2: Creación de un juego de cartas de rol “El viaje del héroe”	30
Actividad 3: Encuesta evaluativa	31
<b>MOMENTO 3. Héroes históricos</b>	<b>32</b>
Actividad 1: Descubrimos héroes históricos	33
Actividad 2: Cómic de un héroe histórico	36
Actividad 3: Rúbrica evaluativa	40
<b>MOMENTO 4. Mi héroe, antihéroe o villano personal</b>	<b>42</b>
Actividad 1: Imaginamos a nuestro héroe, antihéroe o villano	43
Actividad 2: Creación del avatar con inteligencia artificial	44
Actividad 3: “Premios Avatar”	46

## Vinculación curricular

Esta situación de aprendizaje está orientada al desarrollo de aprendizajes competenciales relacionados con el uso crítico, responsable y sostenible de la tecnología y la alfabetización mediática e informacional, para contribuir a desarrollar una actitud crítica hacia las fuentes de información y su fiabilidad, y la creatividad.

Se recomienda a partir de la segunda etapa de Educación Secundaria. La materia vehicular que se propone es la Geografía e Historia, ya que el eje central de esta situación de aprendizaje son héroes y villanos a través de la historia y la ficción y su impacto en la sociedad de distintos momentos y culturas. Para Bachillerato, se puede abordar desde la Filosofía, para profundizar en el problema ético y el cómo ser y deber ser, y desde Literatura, para analizar estereotipos y tropos narrativos.

Puede ser complementada con otras materias como Educación en Valores Cívicos y Éticos en Secundaria y Literatura Universal en Bachillerato.

Para realizar esta experiencia de aprendizaje los estudiantes necesitarán:

- Investigar en obras digitalizadas de la BNE, para descubrir a los grandes héroes y villanos, sus hazañas e impacto en la sociedad.
- Analizar y descubrir las principales características que pueden definir a un héroe o a un villano de forma universal.
- Elaborar una infografía sobre estas características esenciales.
- Comparar y buscar similitudes entre héroes y villanos mitológicos y héroes de ficción.
- Analizar el impacto en las relaciones sociales y en el concepto del bien y el mal.
- Crear un juego de memoria que relacione héroes o villanos mitológicos con otros de ficción.
- Investigar la vida y actos de distintos héroes históricos.
- Elegir un héroe y elaborar un cómic que narre su vida, sus actos y sus principales valores.
- Idear un héroe con sus características, poderes y actos.
- Crear un avatar que represente al héroe inventado.

### Nivel

Segundo Ciclo de ESO  
Bachillerato

### Duración

10-12 sesiones

## Materias

Geografía e Historia (3ª y 4º ESO)  
Lengua Castellana y Literatura (3ª y 4º ESO)  
Educación en Valores Cívicos y Éticos (3º ESO)  
Tecnología y Digitalización (3º ESO) / Digitalización (4º ESO)  
Filosofía (1º Bachillerato)  
Literatura Universal (1º Bachillerato)

## Competencias clave

Competencia en comunicación lingüística  
Competencia personal, social y de aprender a aprender  
Competencia digital

## Competencias específicas y criterios de evaluación

### Geografía e Historia (3º y 4º ESO)

#### Competencias específicas

1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.

#### Criterios de evaluación

1.3 Transferir adecuadamente la información y el conocimiento por medio de narraciones, pósters, presentaciones, exposiciones orales, medios audiovisuales y otros productos.

#### Saberes básicos

##### A. Retos del mundo actual.

- Sociedad de la información. Búsqueda, tratamiento de la información, uso de datos en entornos digitales y evaluación y contraste de la fiabilidad de las fuentes. El problema de la desinformación. Uso específico del léxico relativo a los ámbitos histórico, artístico y geográfico.

##### C. Compromiso cívico local y global.

- Diversidad social y multiculturalidad. Integración y cohesión social.  
- Las emociones y el contexto cultural. La perspectiva histórica del componente emocional.

### Competencias específicas

2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, recogiendo el sentido general y la información más relevante, identificando el punto de vista y la intención del emisor y valorando su fiabilidad, su forma y su contenido, para construir conocimiento, para formarse opinión y para ensanchar las posibilidades de disfrute y ocio.
4. Comprender, interpretar y valorar textos escritos, con sentido crítico y diferentes propósitos de lectura, reconociendo el sentido global y las ideas principales y secundarias, identificando la intención del emisor, reflexionando sobre el contenido y la forma y evaluando su calidad y fiabilidad, para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos diversos y para construir conocimiento.
6. Seleccionar y contrastar información procedente de diferentes fuentes de manera progresivamente autónoma, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, e integrarla y transformarla en conocimiento, para comunicarla desde un punto de vista crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

### Criterios de evaluación

- 2.1 Comprender el sentido global, la estructura, la información más relevante en función de las necesidades comunicativas y la intención del emisor en textos orales y multimodales de cierta complejidad de diferentes ámbitos, analizando la interacción entre los diferentes códigos.
- 2.2 Valorar la forma y el contenido de textos orales y multimodales de cierta complejidad, evaluando su calidad, su fiabilidad y la idoneidad del canal utilizado, así como la eficacia de los procedimientos comunicativos empleados.
- 4.1 Comprender e interpretar el sentido global, la estructura, la información más relevante y la intención del emisor de textos escritos y multimodales de cierta complejidad que respondan a diferentes propósitos de lectura, realizando las inferencias necesarias.
- 6.3 Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación a la búsqueda y la comunicación de la información.

### Saberes básicos

#### B. Comunicación.

Estrategias de producción, comprensión y análisis crítico de textos orales, escritos y multimodales de diferentes ámbitos

#### C. Educación literaria.

##### 2. Lectura guiada

Lectura de obras y fragmentos relevantes de la literatura del patrimonio literario nacional y universal y de la literatura actual, inscritas en itinerarios temáticos o de género que atraviesan épocas, contextos culturales y movimientos artísticos.

## Educación en Valores Cívicos y Éticos (3º ESO)

### Competencias específicas

1. Inquirir e investigar cuanto se refiere a la identidad humana y a cuestiones éticas relativas al propio proyecto vital, analizando críticamente información fiable y generando una actitud reflexiva al respecto, para promover el autoconocimiento y la elaboración de planteamientos y juicios morales de manera autónoma y razonada.

### Criterios de evaluación

1.1 Construir y expresar un concepto ajustado de sí mismo reconociendo las múltiples dimensiones de su naturaleza y personalidad, así como de la dimensión cívica y moral de la misma, a partir de la investigación y el diálogo en torno a diversas concepciones sobre la naturaleza humana.

1.3 Desarrollar y demostrar autonomía moral a través de la práctica de la deliberación racional, el uso de conceptos éticos, y el diálogo respetuoso con los demás en torno a distintos valores y modos de vida, así como a problemas relacionados con el ejercicio de los derechos individuales, el uso responsable y seguro de las redes, las conductas adictivas y el acoso escolar.

### Saberes básicos

#### A. Autoconocimiento y autonomía moral.

- La investigación ética y la resolución de problemas complejos. El pensamiento crítico y filosófico.
- La naturaleza humana y la identidad personal. Dignidad, libertad y moralidad.
- La ética como guía de nuestras acciones. La reflexión en torno a lo valioso y los valores: universalismo y pluralismo moral. Normas, virtudes y sentimientos morales. Éticas de la felicidad, éticas del deber y éticas de la virtud.

## Tecnología y Digitalización (3º ESO)

### Competencias específicas

6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.

### Criterios de evaluación

6.1 Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.

6.2 Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.

6.3 Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.

### **Saberes básicos**

#### **D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.**

– Herramientas de edición y creación de contenidos: instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.

## **Digitalización (4º ESO)**

### **Competencias específicas**

2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

### **Criterios de evaluación**

2.1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.

2.2 Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.

2.3 Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.

### **Saberes básicos**

#### **B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.**

– Búsqueda, selección y archivo de información.  
– Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta

## Filosofía (1º Bachillerato)

### Competencias específicas

7. Adquirir una perspectiva global, sistémica y transdisciplinar en el planteamiento de cuestiones fundamentales y de actualidad, analizando y categorizando sus múltiples aspectos, distinguiendo lo más substancial de lo accesorio e integrando información e ideas de distintos ámbitos disciplinares desde la perspectiva fundamental de la filosofía, para tratar problemas complejos de modo crítico, creativo y transformador.

8. Analizar problemas éticos y políticos fundamentales y de actualidad, mediante la exposición crítica y dialéctica de distintas posiciones filosóficamente pertinentes en la interpretación y resolución de los mismos, para desarrollar el juicio propio y la autonomía moral.

### Criterios de evaluación

7.1 Afrontar cuestiones y problemas complejos de carácter fundamental y de actualidad de modo interdisciplinar, sistemático y creativo, utilizando conceptos, ideas y procedimientos provenientes de distintos campos del saber y orientándolos y articulándolos críticamente desde una perspectiva filosófica.

8.1 Desarrollar el propio juicio y la autonomía moral mediante el análisis filosófico de problemas éticos y políticos fundamentales y de actualidad, considerando las distintas posiciones en disputa y elaborando, argumentando, exponiendo y sometiendo al diálogo con los demás las propias tesis al respecto

### Saberes básicos

#### B. Conocimiento y realidad.

##### 2. La cuestión de la naturaleza última de la realidad.

- El problema de lo real. Apariencia y realidad. La cuestión de las realidades virtuales.

#### C. Acción y creación.

##### 1. La acción humana: filosofía ética y política.

- El problema ético: cómo hemos de actuar. Ser y deber ser. La deliberación moral. Las condiciones del juicio y el diálogo ético.

## Literatura Universal (1º Bachillerato)

### Competencias específicas

3. Establecer vínculos entre obras de diferentes épocas, géneros y lenguajes artísticos, reconociendo semejanzas y diferencias en función de sus respectivos contextos de producción y de la interrelación entre literatura y sociedad, para constatar la existencia de universales temáticos y cauces formales recurrentes a lo largo de la historia de la cultura

## Criterios de evaluación

3.2 Desarrollar proyectos de investigación que se concreten en una exposición oral, un ensayo o una presentación multimodal y que muestren una implicación y respuesta personal, en torno a una cuestión que establezca vínculos argumentados entre los clásicos de la literatura universal objeto de lectura guiada y otros textos y manifestaciones artísticas de ayer y de hoy, en función de temas, tópicos, estructuras, lenguaje, recursos expresivos y valores éticos y estéticos.

## Saberes básicos

**A. Construcción guiada y compartida de la interpretación de algunos clásicos de la literatura universal inscritos en itinerarios temáticos que establezcan relaciones intertextuales entre obras y fragmentos de diferentes géneros, épocas, contextos culturales y códigos artísticos, así como con sus respectivos contextos de producción, de acuerdo a los siguientes ejes y estrategias:**

1.3 Imaginar el mundo, observar el mundo, actuar en el mundo.

- Mundos imaginados: mitos y narrativa. Mitologías. Héroes y heroínas. Viajes imaginarios. Espacios y criaturas fantásticas. Utopías, distopías, ciencia ficción.

## Lengua Castellana y Literatura (1º Bachillerato)

### Competencias específicas

6. Seleccionar y contrastar información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, e integrarla y transformarla en conocimiento para comunicarla, con un punto de vista crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual, especialmente en el marco de la realización de trabajos de investigación sobre temas del currículo o vinculados a las obras literarias leídas.

## Criterios de evaluación

6.1 Elaborar trabajos de investigación de manera autónoma, en diferentes soportes, sobre temas curriculares de interés cultural que impliquen localizar, seleccionar y contrastar información procedente de diferentes fuentes; calibrar su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios; y reelaborarla y comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista crítico y respetuoso con la propiedad intelectual

## Saberes básicos

**B. Comunicación.**

**3. Procesos**

- Producción escrita. Proceso de elaboración: planificación, redacción, revisión y edición en diferentes soportes.

- Alfabetización informacional: Búsqueda autónoma y selección de la información con criterios de fiabilidad, calidad y pertinencia; análisis, valoración, reorganización y síntesis de la información en esquemas propios y transformación en conocimiento; comunicación y difusión de la información reelaborada de manera creativa y respetuosa con la propiedad intelectual.

## MOMENTO 1. Sobre héroes, antihéroes y villanos

### Duración

2-3 sesiones

#### RECURSOS Y HERRAMIENTAS

- Ordenador
- [Genial.ly](http://Genial.ly)

#### MATERIALES

- [Presentación de Héroes y villanos](#)
- Diana de evaluación (descargable desde los anexos)

En este momento los estudiantes tendrán que:

- Investigar sobre el concepto de héroe, antihéroe y villano.
- Descubrir a héroes y villanos de distintos contextos y analizarlos.
- Extraer las características que diferencian o que comparten los héroes, antihéroes y villanos.
- Elaborar una infografía resumen que refleje las principales características de estos personajes.

En estas primeras actividades, el alumnado aprenderá sobre la diversidad cultural al explorar cómo diferentes culturas crean y perciben a estos personajes. Además, desarrollarán habilidades de análisis de narrativas, comprensión ética y moral, y mejorarán sus capacidades de investigación al examinar diferentes soportes de información. Esta investigación también fomentará el pensamiento crítico y la empatía al comprender las motivaciones de los personajes que consideran héroes o villanos, y les brindará una comprensión más profunda de cómo influyen en la cultura y la sociedad.

Con el conocimiento adquirido tras esta investigación, pasaremos a la creación de una infografía que refleje las características principales de héroes (y antihéroes) y villanos, para lo que el alumnado tendrá que sintetizar información, comunicar de manera visual conceptos clave y aplicar creatividad en el diseño para poder presentar lo aprendido de manera concisa y atractiva. ¡Todo un reto!

### 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.

### Dinámica de la actividad

1. Comienza realizando una **breve introducción al concepto de héroe (y antihéroe) y de villano**. Puedes utilizar **algunas preguntas** para ir guiando la conversación. De esta manera podrás fomentar la reflexión y el pensamiento crítico, animando a tus alumnos a explorar diversas perspectivas sobre la naturaleza de los héroes y villanos.
  - ¿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?
2. Divide la clase en grupos para **investigar a diferentes héroes, antihéroes y villanos** de diferentes culturas y contextos (mitológicos y legendarios, históricos, de cine, de cómic...). Decidid qué pareja de personajes investigará cada grupo. Podéis extraer vuestros personajes de la selección de obras que encontrarás a continuación o investigar en otras fuentes y recursos de la BNE, como la BDH o la HD.
3. **Comparte la siguiente presentación**, donde encontrarán todos los recursos organizados por temáticas, y algunos ejemplos. Puedes proyectarlo para mostrar el contenido sobre el que pueden trabajar y que puedan acceder a los recursos seleccionados así como al buscador de la [Hemeroteca Digital](#) y la [Biblioteca Digital Hispánica](#). También, para recursos de ficción o

recursos más actuales, puedes recomendar utilizar [Europeana](#).



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

4. Anima a los distintos grupos a **analizar la identidad, conductas y repercusión** de estos personajes. Puedes indicarles algunos aspectos en los que se pueden fijar:
  - a. **Motivaciones y objetivos:** Comparar 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:** Examinar las personalidades y características de los personajes. ¿Cómo se diferencian en términos de temperamento, valores y habilidades?
  - c. **Arquetipos y estereotipos:** Analizar si los héroes y villanos siguen arquetipos específicos o caen en estereotipos culturales. ¿Siguen convenciones típicas o desafían las expectativas?
  - d. **Moralidad y ética:** Reflexionar sobre las cuestiones de moralidad y ética relacionadas con los personajes. ¿Representan conceptos morales absolutos o relativos?
  - e. **Representación en la sociedad:** Analizar cómo los héroes y villanos pueden reflejar temas y preocupaciones sociales de la época en que se crearon.
  - f. **Redención y transformación:** Investigar si los villanos tienen la oportunidad de redimirse o transformarse en héroes a lo largo de la historia.
5. Pídeles que extraigan conclusiones acerca de las **características esenciales**, tanto de los héroes como de los antihéroes y los villanos, a partir de su análisis.
6. Dedicar un tiempo a **poner en común las conclusiones** de los distintos grupos y a consensuar las principales características que definen a un héroe, a un antihéroe y a un villano.

A continuación, te proponemos una selección de recursos de donde podréis extraer información sobre esta dualidad héroe-villano e investigar en las características de diferentes personajes de vuestra elección. Comparte con tu alumnado aquellas obras que creas interesantes para su investigación.

## SOBRE MITOLOGÍA (de BDH)



**Elementos de Mitología, ritos y costumbres de los antiguos romanos y Nociones... de Retórica y Poética**

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000285099>

**Miguel, Raimundo de (1816-1878)**



**Manual de mitología :compendio de la historia de los dioses, héroes, y más notables acontecimientos de los tiempos fabulosos de Grecia y Roma...**

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000109919>

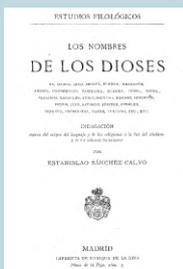
**Escosura, Patricio de la (1807-1878)**



**Nuevo compendio de la Mitología: ó sea ciencia ó explicación de la fábula, para poder conocer la alegoría de las Divinidades del Gentilismo**

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000286256>

**Pérez Zaragoza Godínez, Agustín**



**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...**

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000107201>

**Sánchez Calvo, Estanislao (1842-1895)**



**El gran libro de los oráculos o Los secretos del destino universal :revelados por los dioses, diosas, héroes y personajes más famosos de la antigüedad**

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000189446>

**Merlín, A.  
Camps Arredondo, Isabel**

## SOBRE LEYENDAS (de BDH)



### Leyendas americanas

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000274003>

Güell y Renté, José (1819-1884)



### Leyendas de África

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000255892>

Ros de Olano, Antonio (1808-1886)



### Leyendas históricas árabes

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000052580>

Simonet, Francisco Javier (1829-1897)



### Leyendas vascongadas

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000278407>

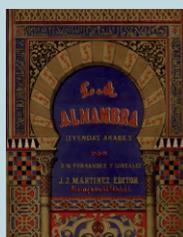
Goizueta, José María de (1820-1884)



### Cuentos y leyendas escritas para los niños: dedicadas a S.A. Serenísima la Infanta Dña. María Isabel Luisa

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000064712>

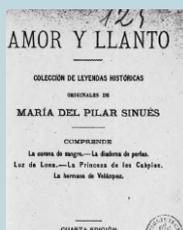
Fernel, Francisco Alejandro



### La Alhambra: leyendas árabes

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000015512>

Fernández y González, Manuel (1821-1888)

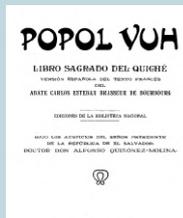


### Amor y llanto :colección de leyendas históricas originales

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000050918>

Fernández y González, Manuel (1821-1888)

## SOBRE LEYENDAS (de BDH)



**Popol vuh : libro sagrado del Quiché**

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000038456>

**Brasseur de Bourbourg, Charles-Etienne (1814-1874)**

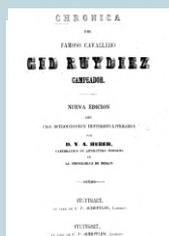
## SOBRE HISTORIA (de BDH y HD)



**El diluvio contado por los babilonios. Un poema de sesenta siglos que habla de Noé**

<https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/viewer?id=65bcbe97-29f4-4883-a217-ecbb95bda576&page=11>

**Alrededor del mundo (Madrid) 6/11/1907**



**Chronica del famoso cavallero Cid Ruydiez Campeador**

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000078991>

**Huber, Victor Aimé - editor literario**



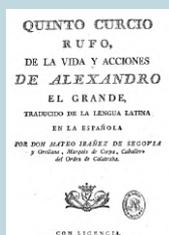
**El Cid Campeador**

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000052817>

**Anónimo español (s. XX)**

**Chocolates Torrent (Bañolas)**

**Chocolates Esteban Sabater (Figueras)**



**De la vida y acciones de Alexandro el Grande / Quinto Curcio Rufo**

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000091106>

**Curcio Rufo, Quinto**

**Ibáñez de Segovia y Orellana, Mateo, Marqués de Corpa - traductor**

**Ruiz, Ramón (fl. 1791-1808) - impresor**



**Horas trágicas de la historia**

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000152982>

**Iglesias Hermida, Prudencio (1883-1919)**

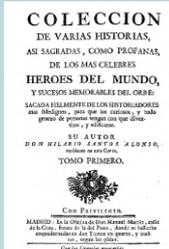
## SOBRE HISTORIA (de BDH y HD)



Theatro genealógico que muestra todas las familias de todas las edades: monarcas, reyes, duques, marqueses, príncipes, condes y ilustres héroes, filósofos... habidos desde la creación del mundo hasta nuestros tiempos..

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000024213>

Henniges, Hieronymus  
Oteo, Jeronimo de



Colección de varias historias, así sagradas como profanas, de los más celebres héroes del mundo y sucesos memorables del orbe: sacada fielmente de los historiadores más fidedignos, para que los curiosos y todo género de personas tengan con que divertirse y edificarse

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000010323>

Santos Alonso, Hilario

## SOBRE FICCIÓN (de Europeana)



La irresistible ascensión del galo Astérix  
[Enlace a Europeana](#)

Santiago Rodríguez Santerbas



El Capitán Trueno, un héroe de los años 50  
[Enlace a Europeana](#)

Salvador Vázquez de Parga



El increíble hombre araña  
[Enlace a Europeana](#)

Salvador Bernabé



Harry Potter: la construcción y deconstrucción de un héroe  
[Enlace a Europeana](#)

Sánchez Calvo, Estanis (1842-1895)

## SOBRE FICCIÓN (de Europeana)



### "Star wars", una manera clásica de contar aventuras

[Enlace a Europeana](#)

Gemma Lluch



### Los superhéroes también van a la Universidad

[Enlace a Europeana](#)

Entrevista a James Kakalios



### Los cómics de superhéroes en España

[Enlace a Europeana](#)

Antonio Martín

Si no tenéis claro sobre qué personajes investigar, en la [presentación de Héroes y villanos](#) encontraréis una selección de héroes y villanos mitológicos, históricos y de ficción con los que comenzar.

## 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.

La elaboración de una infografía exige sintetizar la información más importante sobre estos personajes en un formato visual. Esto, no solo les obliga a seleccionar la información más relevante, sino que también fortalece su habilidad para comunicar conceptos de manera clara y concisa.

No basta con obtener información superficial, sino que deben comprender cómo estos personajes influyen en narrativas literarias, cinematográficas e históricas y en los valores sociales.

### Dinámica de la actividad

1- **Definir qué entendemos por héroe y por villano.** Pide a tus alumnos que reflexionen sobre lo que han aprendido a lo largo de su investigación y que formulen definiciones de lo que consideran qué es un héroe (y si lo consideras oportuno, un antihéroe) y un villano. Estas preguntas les pueden ayudar a reflexionar:

- ¿Qué cualidades o acciones definen a un héroe en su opinión?

- ¿Qué rasgos o comportamientos caracterizan a un villano?

Recuérdales que estas definiciones pueden ser flexibles y evolucionar con el tiempo, ya que nuestra percepción de los héroes y villanos puede variar según la cultura y el contexto. Haz también hincapié en que las diferencias entre un héroe y un villano no son siempre nítidas y, dependiendo del contexto y del punto de vista, puede no estar siempre claro.

Como realizarán este trabajo en grupo, se pueden producir conversaciones interesantes sobre la moralidad, los valores culturales y la naturaleza humana. Es una oportunidad para pensar críticamente y expresar ideas de manera creativa.

**2- Explicar las características de una infografía y cómo hacer una buena infografía.** Puedes darles algunas pautas sencillas, como las siguientes:

- La información debe presentarse de manera clara y fácil de entender.
- Utilizar un lenguaje sencillo y evitar palabras técnicas o complejas innecesarias.
- Evitar sobrecargar la infografía con demasiada información.
- Seguir una estructura lógica, ordenada y coherente donde todos los elementos de la infografía estén relacionados y tengan un propósito claro.
- Utilizar frases cortas, viñetas o números para resumir la información.
- Evitar errores gramaticales o de ortografía.
- Utilizar colores, imágenes y fuentes que sean agradables y fáciles de leer.
- Utilizar el espacio en blanco de manera efectiva para evitar la saturación visual y permitir que la información respire.
- Destacar la información más importante utilizando elementos visuales como títulos, subtítulos, negritas, colores o iconos.
- Evitar el uso de imágenes genéricas o irrelevantes.
- Citar las fuentes y asegurarse de que la información sea precisa y verificable.
- Revisar el resultado final para corregir posibles errores de diseño, ortográficos y gramaticales.

**3- Elegir la herramienta digital para la creación de la infografía.** Existen muchas herramientas gratuitas visuales que se pueden utilizar, como [Genial.ly](#), [Canva](#) o [Designer](#). También existen otras herramientas que, aun no siendo gratuitas, ofrecen la posibilidad de realizar varios diseños sin coste alguno, como [Creately](#) o [Vennqage](#). Anímalos a que exploren y prueben algunas de ellas antes de decidir la que van a utilizar en la creación de su infografía.

**4- Presentar las infografías elaboradas.** Una vez acabadas, es momento de compartir las conclusiones del trabajo de investigación de los diferentes grupos. Podéis compartir los enlaces de las diferentes infografías en algún espacio digital o hacerlo de manera física, imprimiéndolas y exponiéndolas en un lugar adecuado.

Aprovechad para **comentar las similitudes y diferencias en la información presentada** por los

diferentes grupos:

- ¿Coinciden los rasgos principales de héroes y villanos en las diferentes infografías?
- ¿Qué diferencias pueden ver entre las conclusiones de unos y otros?

Dirige un diálogo sobre los motivos de las diferencias en los rasgos elegidos. Invítalos a razonar y a explicar los motivos de sus inclusiones u omisiones.

### **Actividad 3: Diana de autoevaluación de la infografía**

Una diana de autoevaluación es una herramienta visual que se utiliza para evaluar y representar gráficamente el nivel de logro o competencia en diversas áreas o habilidades. Tiene la forma de un círculo. Los criterios específicos para evaluar una tarea o proyecto se enumeran en las diferentes secciones del círculo. Además, cada sección se asocia con un nivel de desempeño, que generalmente va desde "insatisfactorio" hasta "excelente". Los estudiantes pueden asignar puntuaciones según el grado en que se cumplen los criterios en cada nivel.

Esta herramienta no solo proporciona una calificación, sino que también fomenta la autoevaluación y la reflexión. Los estudiantes toman conciencia de cómo están progresando y en qué áreas necesitan mejorar, y es por eso que la proponemos para valorar el trabajo realizado por los estudiantes al final de este primer momento.

Hemos identificado los siguientes aspectos para valorar, pero siempre puedes modificarlos o cambiarlos para adaptarlos a tu grupo de estudiantes:

#### **Área 1: Profundidad de la investigación.**

- ¿El trabajo demuestra una investigación exhaustiva sobre héroes y villanos de diferentes contextos culturales e históricos?
- ¿Se han consultado fuentes variadas y confiables para obtener información sólida?

#### **Área 2: Identificación de rasgos característicos.**

- ¿Se han identificado claramente los rasgos distintivos de héroes y villanos en cada contexto cultural e histórico?
- ¿La investigación revela una comprensión clara y profunda de los aspectos que definen a estos personajes?

#### **Área 3: Conexiones culturales e históricas.**

- ¿Se establecen conexiones sólidas entre los rasgos identificados y el contexto cultural e histórico de cada héroe y villano?
- ¿La investigación demuestra una comprensión de cómo estos personajes se relacionan con su entorno?

#### **Área 4: Claridad y organización.**

- ¿La infografía está estructurada de manera clara y lógica, facilitando la comprensión del lector?
- ¿Las ideas se presentan de manera organizada y coherente?

#### **Área 5: Originalidad y creatividad.**

- ¿El enfoque para identificar rasgos característicos muestra originalidad y creatividad?

- ¿Se han presentado ideas de manera innovadora o se han aportado perspectivas únicas al tema?

#### Área 6: Presentación visual.

- ¿Las representaciones visuales (imágenes, gráficos, etc.) contribuyen de manera efectiva a la comprensión de los rasgos característicos?
- ¿La presentación visual es atractiva y enriquece la experiencia del lector?

#### Área 7: Escritura y redacción.

- ¿La redacción es clara y efectiva, transmitiendo la información de manera precisa?
- ¿El estilo de escritura mantiene el interés del lector y facilita la comprensión?

#### Área 8: Cumplimiento de objetivos.

- ¿La infografía cumple con los objetivos establecidos al inicio del proyecto?
- ¿Se abordan de manera efectiva los aspectos clave relacionados con los rasgos de héroes y villanos?

### Cómo hacer una diana de evaluación

1- Identifica y define las **áreas de valoración** y algunas **preguntas clave** que ayuden a la reflexión y valoración del área. Pueden ser habilidades, competencias o aspectos particulares del desempeño. Puedes utilizar nuestra propuesta o adaptarla a tus necesidades.

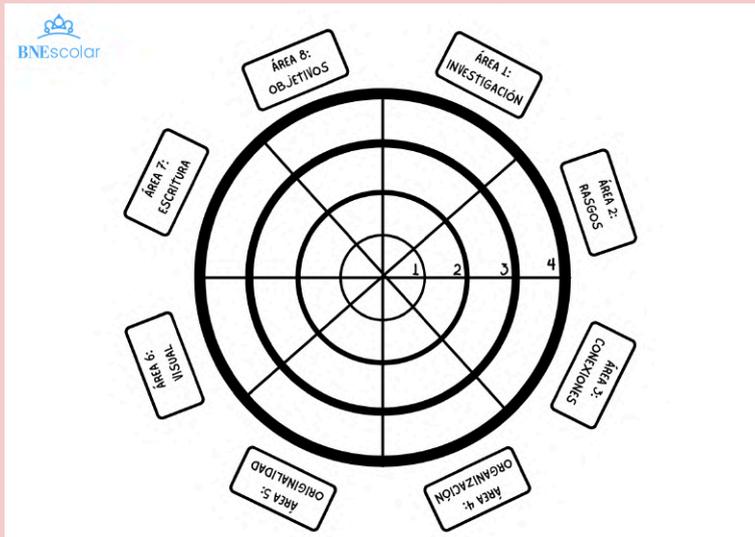
2- Decide la **escala** que utilizaréis para evaluar cada área. Puedes optar por una escala numérica (por ejemplo, del 1 al 4) o descriptiva (principiante, intermedio, avanzado).

3- Muestra cómo **dibujar la diana**. Simplemente dibuja un círculo en un papel, con tantos círculos concéntricos como niveles de valoración tenga la escala. Por ejemplo, si nuestra escala de valoración tiene 4 niveles, tendremos que dibujar cuatro círculos concéntricos.

4. Divide el círculo en **secciones**, tantas como áreas vayáis a evaluar. Puedes hacerlo como si fueran porciones de una tarta. Etiqueta cada sección con el nombre de la habilidad o competencia correspondiente.

5. Coloca la **escala en la diana**. Por ejemplo, si usas una escala del 1 al 4, coloca el número 1 en el primer círculo y el 4 en el círculo final. Si usas una escala descriptiva, coloca las etiquetas en lugar de los números.

Nosotros hemos desarrollado nuestra propuesta con la herramienta [Canva](https://www.canva.com/). Puedes hacer algo similar o también puedes pedir al alumnado que cree su propia diana evaluativa, en formato digital o en formato papel. Podrás encontrar la plantilla vacía y la que hemos preparado como ejemplo en los anexos, listas para utilizar. ¡Tú decides!



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

Como actividad opcional, si dispones de tiempo, te proponemos que organices un divertido juego de cierre antes de pasar a la valoración. Tu papel será clave para guiar a tus estudiantes en la creación y ejecución del juego.

El objetivo será poner a prueba el conocimiento adquirido sobre los héroes y villanos analizados durante la actividad, **identificando a qué personaje se refiere una cita, afirmación o pregunta**. Los estudiantes tendrán que aplicar los conocimientos adquiridos sobre características, hazañas y travesuras de héroes, antihéroes y villanos, tanto de la mitología, la historia como de la ficción, al tratar de identificar a qué personaje se refiere cada cita, afirmación o pregunta. Y al crearlas tendrán la oportunidad de ejercitar su creatividad al pensar en maneras interesantes y desafiantes de representar a los personajes analizados.

#### Dinámica de la actividad

1. Para comenzar, asigna a cada equipo la tarea de **crear un conjunto de citas, afirmaciones o preguntas relacionadas con las características específicas de los héroes, antihéroes y villanos** que han investigado. Anima a los estudiantes a ser creativos y a pensar en citas intrigantes, afirmaciones desafiantes y preguntas estimulantes que pondrán a prueba el conocimiento de sus compañeros. Una vez que todos los equipos hayan preparado sus tarjetas, reúnelas y mézclalas para asegurar una variedad emocionante durante el juego.

Estos son **algunos ejemplos** que puedes dar para inspirar a los grupos:

- "¿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.
- "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.

- "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 los 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. Lleva un registro de los puntajes y declara al equipo con más puntos como el ganador al final del juego.
3. Para **cerrar el juego de una manera reflexiva y estimulante** te proponemos plantear un diálogo abierto en torno a preguntas más abiertas. Pueden ayudar a los estudiantes a expresar sus opiniones, valores y preocupaciones, lo que enriquecerá la experiencia educativa y promoverá el pensamiento crítico y la comunicación. Algunas preguntas podrían ser:
  - 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

### Duración

2-3 sesiones

#### RECURSOS Y HERRAMIENTAS

- Ordenador
- Herramientas digitales de creación de juegos de memoria como [Learningapps](#) o [Interacty](#).
- [Google Forms](#) o similar para la creación de la encuesta

#### MATERIALES

- Encuesta de coevaluación (descargable en Anexos)
- [Guía "Historia del cómic"](#)

En este momento los estudiantes tendrán que:

- Analizar héroes y villanos de cómic o de cine.
- Buscar similitudes con héroes y villanos mitológicos.
- Crear un juego de parejas que asocie a un héroe o villano mitológico con su contraparte en la ficción.

Ahora nos centraremos en analizar de manera más profunda a héroes y villanos, tanto de mitología como de ficción. A través de la investigación y búsqueda de contrapartes, desarrollarán habilidades críticas al identificar patrones y modelos recurrentes que se manifiestan en diversas culturas y épocas. Al crear un juego de memoria aplicarán creativamente estos conocimientos, fortaleciendo su memoria visual y mejorando sus habilidades de presentación.

Al concluir este momento, los estudiantes apreciarán la diversidad cultural y habrán fortalecido competencias esenciales para el pensamiento crítico y la expresión creativa en diferentes contextos.

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

Comparar héroes del cine moderno con sus contrapartes en mitos y leyendas antiguas es una forma enriquecedora de explorar temas universales, conexiones culturales y la naturaleza humana a lo largo del tiempo. ¡Y es lo que te proponemos en esta actividad!

Comienza realizando una breve introducción sobre las posibles similitudes existentes entre héroes y villanos mitológicos con héroes y villanos de ficción. Te proponemos este texto del que partir y que puedes ampliar o modificar:

“El análisis de la relación entre héroes y villanos populares y mitológicos implica examinar las características, arquetipos y funciones de estos personajes. En el ámbito popular, héroes como Superman y villanos como el Joker representan arquetipos contemporáneos y se desarrollan en contextos narrativos que se transforman a lo largo del tiempo, influyendo en la cultura actual.

En contraste, los héroes y villanos mitológicos, como Aquiles o Medusa, llevan consigo significados más arraigados en la cultura y mitología de sus respectivas sociedades, contribuyendo a la comprensión de fenómenos naturales, valores culturales y lecciones morales.

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.

Este análisis comparativo proporciona una visión enriquecedora de la evolución de la narrativa, la universalidad de los arquetipos, los cambios en los valores culturales y la influencia duradera de la mitología en la cultura contemporánea. Ayuda a comprender cómo las historias reflejan y dan forma a la sociedad a lo largo del tiempo.”

Puedes **presentar algunos ejemplos**, para que entiendan este análisis que van a realizar. No todos los personajes tienen una relación directa, pero comparten ciertos rasgos, motivaciones o circunstancias. Aquí puedes 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.

Tras esta introducción, ya estarán listos para pasar a la acción.

## Dinámica de la actividad

1. Explica **cómo analizar la conexión entre héroes y villanos contemporáneos con sus equivalentes en la mitología**. Este análisis les permitirá entender cómo las representaciones contemporáneas se relacionan y se han inspirado en las ricas tradiciones mitológicas. Para ello, pueden tener en cuenta los siguientes aspectos:

- **Identificación de características:** pueden analizar las características físicas, psicológicas y morales de los personajes y destacar similitudes y diferencias entre los héroes y villanos contemporáneos con sus contrapartes mitológicas.
- **Arquetipos y motivaciones:** deben prestar atención a los arquetipos presentes en ambos conjuntos de personajes (por ejemplo, el héroe trágico, el villano redimido) y analizar las motivaciones detrás de las acciones de los personajes y cómo estas se relacionan con su contexto cultural.
- **Funciones narrativas:** que observen cómo los personajes contribuyen al desarrollo de la trama y al mensaje general de sus respectivas historias. Pueden 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:** que investiguen cómo los héroes y villanos populares han influido en la cultura contemporánea y cómo han evolucionado a lo largo del tiempo. Pueden examinar la persistencia y adaptación de las figuras mitológicas en diversas culturas y períodos históricos.
- **Contexto histórico y cultural:** que tengan 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. Pueden analizar cómo las interpretaciones modernas pueden reflejar o desviarse de las intenciones originales de las historias mitológicas.
- **Reflexión sobre significados profundos:** que exploren 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.

2. Con estas pautas presentes, cada grupo deberá seleccionar **una película o cómic actual** (o no tan actual) que les guste o que les llame la atención y al que tengan acceso, para **identificar los diferentes héroes (o antihéroes) y villanos** que aparecen. Pueden optar por una película de género fantástico, ciencia ficción, aventuras o incluso un clásico del cine. Si decidís trabajar todos los grupos, por ejemplo, sobre la misma película, podéis visualizarla juntos si te parece necesario o adecuado.

3. Hemos visto muchos mitos, leyendas o historias épicas de diversas culturas y épocas, por lo que deberán **elegir a personajes mitológicos que compartan similitudes temáticas o arquetipos con los héroes y villanos de la película**. En el caso de que no sepan por dónde comenzar, puedes hacerles algunas recomendaciones.

4. Pide que **comparen los héroes y villanos de la película con sus contrapartes en mitos y leyendas**. Deben analizar las similitudes y diferencias en términos de características, acciones, motivaciones y roles en la historia. ¿Hay paralelismos notables? Recomiéndales que tengan presentes los aspectos que les has indicado al inicio de la actividad.

5. Fomenta una discusión en clase en la que los alumnos **reflexionen 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?

6. Invita a tus alumnos a **compartir sus hallazgos y comparaciones**. Anímales a argumentar sus puntos de vista y a destacar las lecciones o valores que encuentren en ambas narrativas.

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. Los estudiantes pueden 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

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 Europea.

## SOBRE MITOLOGÍA



### Mitología [Material gráfico]

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

Mestres, Apeles (1854-1936)  
Chocolates Amatlil



### Monumentos antiguos [Material gráfico]

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

Anónimo (s. XX)

## SOBRE MITOLOGÍA



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



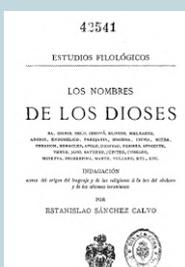
Taller. Iluminando los trabajos de Hércules  
<https://bnescolar.bne.es/taller-iluminando-los-trabajos-de-hercules>

BNEscolar (2019)



[Etiquetas de alimentos. Naranjas. Figuras simbólicas y mitológicas] [Material gráfico]  
<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000188489>

Litografía J. Aviñó



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/bnesearch/detalle/bdh0000107201>

Sánchez Calvo, Estanislao (1842-1895)

### 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. Puedes elegir el que creas más adecuado para la edad de tu alumnado.

#### Opción 1: Creación de un juego de parejas.

Antes de comenzar, decidid entre todos cuántas parejas deberá preparar cada grupo. También deberéis acordar los detalles del diseño para que vuestro juego refleje armonía y coherencia.

## Toma de decisiones para la actividad

1. Comienza dando **algunas recomendaciones** que les ayude en la creación del juego. Te proponemos algunas que puedes utilizar:
  - a. **Seleccionar personajes representativos:** pueden seleccionar personajes que sean muy conocidos y reconocibles. Cuánto más famosos sean, más atractivo será el juego para los jugadores.
  - b. **Elegir cuidadosamente las parejas:** la relación entre ellas debe ser clara y reconocible. No será fácil, pero deben intentar buscar distintos tipos de relación para evitar confusiones. Pueden emparejar personajes según diferentes criterios.
  - c. **Añadir elementos narrativos:** pueden enriquecer la experiencia del 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.
  - d. **Agregar un distintivo a las fichas que conformen una pareja para que los jugadores puedan identificarlas fácilmente.** La elección del distintivo dependerá, en gran medida, del diseño general de tu juego y de cuánta información adicional quieran proporcionar a los jugadores.
  - e. **Conseguir que el juego sea visualmente atractivo y fácil de entender.** El diseño gráfico y la presentación de las cartas, tableros y componentes del juego son cruciales para atraer a los jugadores.
  - f. **Tener en cuenta la propiedad intelectual de las imágenes utilizadas.** Si planean utilizar personajes con derechos de autor, deben asegurarse de tener los permisos necesarios. También pueden crear personajes originales inspirados en ellos para evitar problemas legales o utilizar imágenes libres.
2. 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.
3. 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 deberán discutir y seleccionar el diseño y tamaño de las piezas. Instales a acordar si utilizarán o no un distintivo que ayude a reconocer las parejas correctas.
4. Por último, decidid si será un **juego digital o con soporte físico**. En el caso de haberlo decidido por el formato digital, seleccionad la herramienta que vais a utilizar. Existen diversas herramientas digitales que facilitan su creación sin necesidad de programar, como por ejemplo:



Con todas estas decisiones tomadas, deja el tiempo para que cada grupo elabore su juego de memoria o su parte del juego, según hayáis acordado.

Y una vez acabados, ¡es momento de jugar! Los grupos pueden intercambiarse los juegos para probar los realizados por otros grupos, para que lo comparen con el realizado por ellos mismos. En el caso de que hayáis decidido crear un único juego colaborativo, dedica un tiempo para poder jugar todos juntos.

Podéis, por ejemplo, hacer un campeonato por equipos para ver qué grupo es el que consigue emparejar correctamente más héroes.

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

Si eliges esta opción, los estudiantes asumirán el desafío de crear su propio juego de cartas, "El Viaje del Héroe" en grupo. Guiados por su imaginación y conocimientos sobre héroes, villanos y antihéroes de la mitología, la historia y la ficción, los estudiantes trabajarán juntos para diseñar un juego que refleje sus ideas y visiones sobre el viaje del héroe. Como profesor, tu papel será facilitar y guiar el proceso creativo, proporcionando orientación y apoyo según sea necesario.

### 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.

## Dinámica de la actividad

1. **Introducción al juego.** Comienza la actividad explicando el concepto del juego "El Viaje del Héroe" a los estudiantes. Destaca que se sumergirán 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. Anima a los estudiantes a compartir ejemplos de héroes, villanos y antihéroes que les resulten inspiradores y discute las características y arquetipos comunes que encuentran en estas historias. Enfatiza la importancia de la cooperación, la estrategia y la toma de decisiones en el éxito del héroe en su viaje.
2. **Planificación.** Facilita una sesión de lluvia de ideas donde los estudiantes puedan discutir y compartir ideas sobre el diseño y la mecánica del juego. Anima a los estudiantes a considerar 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.** Guía a los estudiantes en la creación de los personajes del juego, incluyendo héroes, villanos, antihéroes e incluso aliados. Anima a los estudiantes a diseñar las cartas de personajes con ilustraciones creativas y detalles que reflejen las características y habilidades de cada personaje. Proporciona asesoramiento y apoyo técnico mientras los estudiantes trabajan en la creación de las cartas, asegurándote de que sigan las especificaciones y pautas establecidas.

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.** Ayuda a los estudiantes a diseñar el tablero de juego, incluyendo la disposición de las ubicaciones y la incorporación de elementos temáticos que reflejen el viaje del héroe. Anima a los estudiantes a crear otros componentes del juego, como cartas de desafío, cartas de recompensa y dados, asegurándote de que mantengan coherencia con el tema y el estilo del juego.
5. **Pruebas y ajustes.** Una vez que los estudiantes hayan completado la creación de todos los componentes del juego, facilita sesiones de prueba donde puedan jugar y evaluar el juego en su estado actual. Anima a los estudiantes a identificar áreas de mejora y a realizar ajustes según sea necesario para mejorar la jugabilidad y la experiencia del jugador.

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

### Actividad 3: Encuesta evaluativa

Para acabar este momento te proponemos realizar una pequeña encuesta coevaluativa, donde los estudiantes se involucrarán en la evaluación mutua de sus trabajos. Este enfoque fomenta la responsabilidad compartida y promueve un ambiente de aprendizaje colaborativo, donde los alumnos no sólo son receptores, sino también participantes activos en el proceso evaluativo.

Al brindar a los estudiantes la oportunidad de evaluar el trabajo de sus compañeros, se estimula el pensamiento crítico, la reflexión y la capacidad de análisis, ya que deben considerar criterios específicos y fundamentar sus evaluaciones. Además, las encuestas coevaluativas cultivan habilidades sociales al requerir una comunicación efectiva y constructiva entre los estudiantes, fortaleciendo así la capacidad para recibir y proporcionar retroalimentación de manera respetuosa. Este enfoque empodera a los estudiantes, promueve la autorreflexión y contribuye a un ambiente educativo donde la mejora continua y el apoyo mutuo son valores fundamentales.

### Dinámica de la actividad

1. **Crea tu propia encuesta** eligiendo los ítems que te parezcan más adecuados y en el formato que prefieras. Puedes hacerlo en formato digital, por ejemplo con Google Forms o cualquier otra herramienta que conozcas, o imprimirla en papel. En el apartado de Anexos encontrarás un ejemplo de encuesta en formato papel, por si decides utilizarla.

**JUEGO DE HÉROES Y VILLANOS**

**GRUPO QUE EVALÚA**      **GRUPO EVALUADO**

**INSTRUCCIONES:**  
Evalúa el trabajo del resto de grupos en cada uno 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 Nunca	2 Raramente	3 A veces	4 A menudo	5 Siempre
¿Los héroes y villanos seleccionados para el juego son creativos y relevantes para el tema? ¿La elección demuestra originalidad y pensamiento crítico?	●	●	●	●	●
¿Los personajes se han elegido según diversos criterios? ¿La conexión entre ambos es fácilmente reconocible?	●	●	●	●	●
¿El juego refleja los rasgos característicos comunes de los héroes y villanos empapados? ¿Los elementos incluidos en las tarjetas son representativos y diferenciados?	●	●	●	●	●
¿El diseño del juego es atractivo y visualmente agradable? ¿Se ha cuidado el estilo y la coherencia en todos los personajes?	●	●	●	●	●
¿Las imágenes seleccionadas son relevantes y representan adecuadamente a los héroes y villanos? ¿Las imágenes contribuyen a la identificación y memoria efectiva?	●	●	●	●	●
¿Los distractores para facilitar la identificación de los personajes (si los hubiera) son adecuados y coherentes? ¿Son originales, divertidos y estéticos?	●	●	●	●	●
¿La dificultad del juego es adecuada para el nivel de los jugadores? ¿Se ha logrado un equilibrio entre el desafío y la accesibilidad?	●	●	●	●	●
¿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?	●	●	●	●	●

Otros comentarios y recomendaciones:

2. Distribuye la encuesta entre los grupos de estudiantes, y deja un tiempo para que puedan **acordar las valoraciones del trabajo realizado por los otros grupos**.
3. Para terminar, dedica un tiempo a la **reflexión sobre el feedback de los compañeros**. ¿Lo harían de forma distinta a partir de las aportaciones de sus compañeros? ¿Qué podrían mejorar?

## MOMENTO 3. Héroe históricos

### Duración

2-3 sesiones

#### RECURSOS Y HERRAMIENTAS

- Ordenador
- Herramientas digitales para la creación del cómic como [Pixton](#), [Comic Life](#) o [Canva](#).

#### MATERIALES

- [¿Héroes o villanos?](#)
- [Héroes universales](#)
- [Héroes desconocidos](#)
- Ficha de [Valoración de un cómic](#)

En este momento los estudiantes tendrán que:

- Ser conscientes de la subjetividad del término héroe y cómo se ha utilizado para designar a diferentes personas que han existido a lo largo de la historia.
- Definir los principales rasgos que pueden definir a un héroe de forma universal.
- Elegir a un héroe histórico para investigar sobre su vida, logros y contexto histórico en el que vivió.
- Mostrar su biografía o algún acto heroico en formato de cómic, planificando y diseñando sus escenas y elementos.

En este momento el alumnado se enfrentará a la subjetividad inherente al término "héroe histórico", lo que les instará a reflexionar sobre diferentes perspectivas y a evaluar cómo ciertos individuos han impactado en la historia desde diversas ópticas. Para ello se sumergirán en la investigación y comprensión de la vida de una figura histórica para contar su historia en formato cómic.

Al término de la actividad, los estudiantes habrán mejorado significativamente su comprensión de la historia, sus habilidades narrativas y su capacidad de síntesis. La tarea de definir a un "héroe histórico" habrá fomentado su capacidad de reflexión crítica y el diseño del cómic, su expresión artística y sus habilidades de comunicación.

## Actividad 1: Descubrimos héroes históricos

Los héroes históricos son individuos 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 alguien sea considerado un héroe histórico pueden variar según la perspectiva cultural y la interpretación histórica, a menudo influenciada por el punto de vista desde el cual se examina su vida y acciones.

### Dinámica de la actividad

1. Realiza una **breve introducción sobre los héroes históricos** y remarca la subjetividad de reconocer a algún personaje como héroe o villano. Puedes mostrar, como ejemplo, algunos héroes históricos que pueden ser controvertidos y que se pueden considerar héroes o villanos según el punto de vista desde el que se les analice. Algunos ejemplos que puedes utilizar son:



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

2. Definan de forma colaborativa los **rasgos comunes más representativos asociados a los héroes históricos**. Como hemos visto, identificar a un personaje histórico como un héroe universal implica considerar ciertos rasgos fundamentales que trascienden barreras culturales y temporales.

A modo orientativo te proponemos algunos rasgos que podrían ser importantes para decidir si un personaje puede considerarse realmente un héroe histórico:

- **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.

3. Comenta más **ejemplos de héroes históricos universales**: podrías incluir a 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 que puedes utilizar:



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

4. Háblales también de **héroes poco conocidos**, 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.

Es importante conocer a héroes que no tienen mucha repercusión, ya que esto amplía horizontes y ofrece una diversidad de modelos a seguir. Estas historias, menos visibles pero igualmente impactantes, inspiran a los estudiantes al demostrar que la valentía y la bondad pueden manifestarse en situaciones cotidianas y menos glamorosas. Además, aprender sobre héroes menos conocidos

fomenta el desarrollo de empatía al entender las experiencias de aquellos que no siempre están en el centro de la atención, promoviendo una comprensión más completa del mundo y de las diversas formas en que las personas pueden impactar positivamente en él. Aquí te ofrecemos algunos ejemplos:



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

5. Anima a tus estudiantes a **pasear entre héroes históricos** y descubrir sus historias utilizando los recursos digitalizados de la BNE. También puedes dejar libertad para que consulten otros personajes y amplíen la información en otras fuentes de información.

## Actividad 2: Cómic de un héroe histórico

Después de todas las investigaciones, ha llegado el momento de que los estudiantes elijan a uno de los muchos héroes que han analizado. Tienen los conocimientos necesarios en cuanto a contenidos y criterios para elegir a su héroe histórico favorito (puede ser uno de los mencionados en la actividad anterior u otro del que quieran contar su historia).

Utilizando viñetas bien elaboradas y un lenguaje gráfico preciso, deberán presentar los elementos clave que definen la historia de este personaje, permitiendo a los lectores sumergirse de manera efectiva en la historia del héroe seleccionado.

Incluso pueden desafiarse a sí mismos pensando en cómo sería una historia que incluya a su héroe histórico favorito interactuando con otros personajes legendarios de diferentes épocas y mitologías. ¿Qué sucedería si Alejandro Magno se encontrara con el Rey Arturo, o si Mulan formara equipo con Wonder Woman para enfrentarse a un enemigo común? Animar a los estudiantes a explorar estas posibilidades podría llevar a resultados creativos e intrigantes que expandan aún más su comprensión de los héroes y sus universos.

A continuación te proponemos algunos pasos y consejos para que guíes a tu alumnado en la creación de sus cómics:

## Pautas y consejos para crear un buen cómic

1. Define el propósito y el **mensaje central** de tu historia. Establece el tono y el género de la narrativa.
2. Crea **personajes** con personalidades distintivas y visualmente atractivas. Diseña sus trajes y características de manera coherente **con la temática de la historia**.
3. Divide la historia en actos o segmentos significativos. Establece un **inicio, desarrollo y desenlace claros**.
4. Escribe un **guion detallado** que incluya el diálogo, las descripciones de las escenas y las acciones de los personajes. Divide el guion en las viñetas correspondientes.



5. Aplica 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. Integra **efectos de sonido** visualmente atractivos para representar sonidos importantes. Esto puede añadir dinamismo y energía a la composición.



6. Determina el **número de viñetas por página** y elige un diseño que sirva a la narrativa. Asegúrate de que las viñetas fluyan de manera lógica y secuencial.
7. **Evita la sobrecarga de información** en una sola página o viñeta. Distribuye los eventos y diálogos de manera equitativa a lo largo de la narrativa.

8. Mantén un **estilo visual coherente** a lo largo del cómic. Asegúrate de que los colores, las líneas y los estilos de dibujo se complementan.
9. Presta atención a los **detalles en los fondos y en los elementos visuales** que contribuyen a la atmósfera de la historia. Asegúrate de que la **expresión facial y corporal** de los personajes reflejen adecuadamente sus emociones y acciones.
10. Experimenta con la **composición de las páginas**: incorpora elementos visuales especiales, sueños, visiones o ilustraciones abstractas, para transmitir emociones o conceptos abstractos
11. Sé flexible y dispuesto a **ajustar la estructura según evolucione la historia**. La planificación inicial puede modificarse para mejorar la fluidez y el impacto narrativo.
12. Revisa tu cómic para asegurarte de que la narrativa fluya de manera coherente. Asegúrate de que **no haya errores gramaticales ni visuales** que puedan distraer al lector.
13. Comparte tu cómic con otras personas para obtener **opiniones y retroalimentación constructiva**. Considera las sugerencias y realiza ajustes según sea necesario.

Y tras estos consejos, ¿qué te parece si buscáis inspiración en algunos cómics? En el portal BNEscolar encontrarás una secuencia didáctica dedicada exclusivamente a este género narrativo, de la que seguro podréis extraer muchas ideas y recursos para ilustrar esta actividad.

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



Esta propuesta es una invitación a viajar con vuestro alumnado 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 encontrarás en [BNEscolar](#). Puedes animar a tus estudiantes a que los consulten y a que busquen otros ejemplares digitalizados en la [BDH](#).

### Cómics en BNEscolar



The Monigoty

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

## Cómics en BNEscolar



### LePère-Mère

<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>

## Elaboración del cómic

Una vez estructurado el cómic surge una pregunta crucial: ¿optamos por un **cómic digital** o uno en **formato físico**?

- Un **cómic digital** ofrece la posibilidad de utilizar dispositivos electrónicos para crear historias visualmente atractivas. Esta opción no solo fomenta la familiaridad con la tecnología, sino que también permite la integración de elementos multimedia, colaboración en línea y una flexibilidad excepcional en la edición del trabajo (es muy sencillo de reeditar, corregir errores, introducir cambios...).
- El encanto del **formato físico** ofrece, también, sus ventajas. Trabajar con papel y lápices brinda una experiencia táctil y creativa que puede ser particularmente cautivadora para los estudiantes. La creación de cómics en formato físico fomenta habilidades artísticas, promueve la inclusión de técnicas manuales y les ofrece un producto tangible al finalizar. Este enfoque puede ser especialmente efectivo para aquellos que aprecian la artesanía y el proceso creativo sin dependencia de dispositivos electrónicos.

Puedes ofrecer la oportunidad de elegir entre ambos formatos, de elegir el medio en el que se sientan más creativos y confortables. Todos somos diferentes.

## Dinámica de la actividad

### Cómic en formato físico

### Cómic en formato digital

1. Introduce el **concepto de narración gráfica** y cómo los cómics han sido una forma popular de contar historias de héroes y villanos a lo largo de los años.

2. Indica cómo **planificar la estructura del cómic**, incluyendo la introducción, el desarrollo de la historia y la conclusión. Pueden hacer bocetos de los paneles y escribir el diálogo correspondiente. Pueden trabajar de forma individual o en pequeños grupos.

#### 3. Materiales

Asegúrate de tener papel de calidad para cómics, lápices de diferentes durezas, gomas de borrar, rotuladores para entintado (opcional), colores (si decidís colorear)...

#### 4. Recomienda los **pasos a seguir**:

- Planificar la secuencia de eventos y la disposición de las viñetas en cada página y a hacer bocetos rápidos de las viñetas para visualizar la narrativa.
- Definir el diseño de cada página y el número de viñetas.
- Dibujar las escenas con detalle utilizando lápices.
- Incorporar los diálogos y las palabras necesarias en cada viñeta.
- Añadir color.

3. Explica que crearán un cómic digital interactivo utilizando **herramientas digitales**. Puedes sugerir 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.

#### 4. Señala los **pasos a seguir**:

- Planificar la secuencia de eventos y la disposición de las viñetas en cada página y a hacer bocetos rápidos de las viñetas para visualizar la narrativa.
- Definir el diseño de cada página y el número de viñetas.
- Crear los paneles del cómic y agregar el texto y los elementos necesarios. Pueden experimentar con diferentes estilos y efectos visuales para dar vida a sus historias.
- Agregar elementos interactivos, como botones o enlaces, que permitan a los lectores interactuar con la historia, como enlaces a información adicional sobre los personajes o distintos aspectos de la trama.

5. Recuérdales que deben garantizar coherencia y fluidez en la historia.

6. Anima a los alumnos a compartir e intercambiar sus cómics con otros compañeros.

6. Invita a los alumnos a compartir sus cómics digitales interactivos con sus compañeros. Pueden hacerlo a través de una presentación en pantalla o creando un espacio en línea donde los demás puedan acceder y explorar todos los cómics.

### Actividad 3: Rúbrica evaluativa

Una rúbrica proporciona criterios claros y específicos que facilitan la objetividad, la consistencia y la retroalimentación precisa en la evaluación de trabajos o proyectos. También da la oportunidad de reflexionar sobre el trabajo realizado, identificar fortalezas y áreas de mejora y desarrollar habilidades críticas de autoevaluación. Esto promueve la responsabilidad y el autoconocimiento, permitiendo a todos participar activamente en el proceso de aprendizaje.

Te proponemos un ejemplo de rúbrica que abarca aspectos clave, desde la investigación sobre el héroe hasta la presentación visual y narrativa en el cómic. Cada criterio ha sido estructurado para proporcionar una evaluación completa y objetiva, permitiendo medir el desempeño de los alumnos de manera específica.

#### ¿Cómo puedes adaptar y cambiar la rúbrica?

Para hacerlo, sólo tienes que clicar sobre la opción  en la parte baja de la pantalla.

También puedes imprimirla o distribuirla en formato digital, compartiendo el siguiente enlace con el alumnado:

<https://www.quickrubric.com/r#/qr/bnescolar/valoraci%C3%B3n-de-un-c%C3%B3mic>

De esta forma, podrás editar los niveles y criterios, añadir más, ordenarlos de otra manera, cambiar los nombres de los niveles...¡Verás que es muy sencillo!

Y para poder guardarla, tendrás que crearte una cuenta en la herramienta, bien a partir de tus datos o, si lo prefieres, utilizando un perfil social.

Valoración de un cómic				
Rúbrica incluida en la secuencia didáctica "Héroes y villanos" de BNEscolar.				
	<b>¡Fantástico!</b> 13 Points	<b>Destacado</b> 11 Points	<b>Correcto</b> 9 Points	<b>Comenzando...</b> 6 Points
<b>Creatividad</b>	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.
<b>Narrativa</b>	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.
<b>Diseño y arte</b>	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.
<b>Personajes</b>	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.
<b>Texto y diálogo</b>	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.
<b>Presentación (cómic papel)</b>	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.
<b>Interactividad (cómic digital)</b>	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.
<b>Investigación del héroe</b>	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, antihéroe o villano personal

### Duración

2-3 sesiones

#### RECURSOS Y HERRAMIENTAS

- Ordenador
- Papel y lápices.
- IA de generación de imagen a partir de una descripción: [Léxica](#), [DALL-E](#), [Freepik](#), [Adobe Firefly](#) ...

#### MATERIALES

- Guía "Premios Avatar" (disponible en los anexos para descargar)

En este momento los estudiantes tendrán que:

- Crear una persona heroica, antiheroica o villana original, detallando su origen, poderes, personalidad y propósito.
  - ◆ Escribir su descripción.
  - ◆ Realizar un primer boceto del personaje descrito.
  - ◆ Crear el avatar desde un entorno digital utilizando una IA de generación de imagen a partir de un texto (prompt).
- Valorar los personajes de los compañeros y distinguir las mejores cualidades de cada avatar.

Los estudiantes crearán un nuevo personaje estimulando su imaginación y fomentando la reflexión sobre los valores, detallando su origen, poderes, personalidad y propósito. Lo describirán de forma escrita y gráfica y se ayudarán de herramientas de inteligencia artificial para darle vida en un formato digital. Para terminar, reflexionarán sobre el trabajo de los compañeros destacando las cualidades positivas y negativas de los personajes creados.

Al final de este momento, los estudiantes habrán mejorado sus habilidades digitales y de escritura y diseño y reflexionado sobre las características que se pueden considerar heroicas o no.

### **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 y 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!

#### **Dinámica de la actividad (individual)**

1. Introduce la actividad y pide a los alumnos que **elijan las características que para ellos son imprescindibles para considerar a una persona un héroe, un antihéroe o un villano**. Destaca la importancia de que representen valores universales. Podéis recuperar las infografías creadas en el momento 1 de esta secuencia, donde describieron los rasgos principales de héroes y villanos. También podéis repasar las características de los héroes históricos vistas en el momento 2.

Estas preguntas les pueden ayudar a **tomar decisiones** sobre su personaje:

- ¿Cuáles son las características imprescindibles que debe tener?
- ¿Cómo se lo imaginan físicamente?
- ¿Cómo fue su infancia?
- ¿Qué eventos o experiencias le llevaron a convertirse en lo que es?
- ¿Tiene algún tipo de poder o habilidad especial?
- ¿Cuáles son los principios que guían su comportamiento?
- ¿Qué tipo de decisiones tomaría en situaciones difíciles?
- ¿Cómo trataría a las personas a su alrededor, incluidos amigos, familiares y extraños?
- ¿Qué tipo de impacto tendría en su comunidad o en el mundo en general?
- ¿Cómo reaccionaría ante la adversidad?
- ¿Qué lecciones aprendería de sus fracasos y cómo los utilizaría para crecer y mejorar?

2. Una vez elegidas y para clarificar ideas pueden explicar **cómo será su personaje en un relato descriptivo**. Deben lograr transmitir claramente quién es, sus características distintivas y su impacto en el mundo que habita. Los pasos que han seguido para imaginar a sus personajes son prácticamente los mismos que deben seguir para describirlos correctamente. Las respuestas a las preguntas anteriores son las que deben organizar y explicar por escrito.
3. Antes de dar el salto a la creación del avatar digital, propón que **lo diseñen de forma gráfica**. Pueden darle forma a través de un dibujo en papel. Este diseño inicial les permitirá visualizar y explorar las características clave de sus personajes, desde la apariencia hasta los detalles que los hacen únicos. Anímalos a que utilicen su creatividad y su capacidad de análisis para plasmar la esencia de su personaje antes de llevarlo al mundo digital para la creación del avatar.

## Actividad 2: Creación del avatar con inteligencia artificial

Después de haber explorado y definido las características de nuestro personaje perfecto a través de la escritura y la reflexión y haber creado un primer boceto, 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 héroes, antihéroes o villanos ideales cobrar vida frente a nuestros ojos.

### Dinámica de la actividad (individual)

1. Para comenzar, convertiremos la descripción en un *prompt* que le de a la IA la información necesaria para crear el avatar de nuestro personaje. Para conseguir una imagen fiel a lo que nos imaginamos, recomienda que **revisen las descripciones realizadas** para asegurarse de

que han incluido características físicas, vestimenta, expresiones faciales, postura, entorno, y cualquier otro detalle que consideren importante para representar completamente a su héroe, antihéroe o villano. Indica que deben ser lo más específicos posible en sus indicaciones. Cuanto más claras sean sus descripciones, más precisas serán las imágenes generadas.

2. Deberán **destacar las características y elementos que consideran más representativos** de su personaje. ¿Qué lo hace único y especial? ¿Cuáles son las cualidades que quieren que se destaquen en la imagen?
3. También deberán **tener en cuenta la personalidad y la emoción** de su personaje. ¿Cómo se siente en la imagen? ¿Qué expresión facial y postura reflejarían mejor su carácter y su historia?
4. Es importante que **piensen en el entorno en el que les gustaría ver a su personaje**. ¿Está en medio de una batalla épica, salvando a alguien en peligro, o simplemente contemplando el horizonte o volando por la ciudad? Deberán describir el contexto para que la imagen capture la escena de manera efectiva.
5. Para terminar, pueden **probar diferentes generadores de imagen** para elegir aquel que devuelve la imagen más acorde con la descripción introducida. Recuérdales que deben pedirle a la IA que genere una imagen a partir del texto introducido (*prompt*) y no limitarse a pegar el texto tal cual. También pueden introducir ajustes en este *prompt* inicial para ir modificando los primeros resultados que devuelven este tipo de generadores, hasta conseguir una imagen final que sientan que representa al personaje creado a la perfección.

Algunas herramientas de generación de imagen a partir de texto que podéis probar:



<https://lexica.art/aperture>



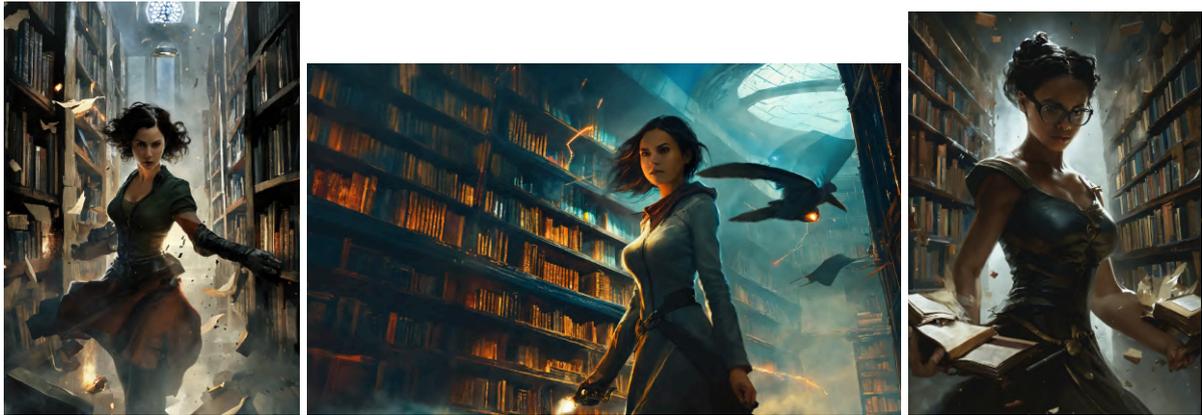
<https://firefly.adobe.com/>



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

Puedes probar a generar alguna imagen de ejemplo con alguno de los generadores propuestos, como estos realizados a partir del siguiente 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”**

Para mostrar los diferentes héroes, antihéroes y villanos creados, vamos a organizar un concurso de avatares. Los propios alumnos conformarán el jurado y otorgarán los premios siguiendo unos criterios establecidos. De esta forma reflexionarán de manera guiada sobre el trabajo de sus compañeros y el suyo propio.

Lo primero que tendréis que hacer es acordar entre todos los diferentes premios que se otorgarán. A continuación encontrarás una primera propuesta sobre la que trabajar, que podéis modificar o adaptar según los criterios que creáis interesantes de valorar. Te recomendamos que hayan premios variados, cuantos más premios mejor, y si es necesario también podéis incluir premios especiales.

También podéis acordar unas normas básicas para la votación como, por ejemplo, que un mismo avatar no se pueda premiar dos veces. Realmente no es tan importante los premios y premiados sino que buscamos la reflexión sobre los valores que representan estos nuevos héroes y heroínas.

#### **Premio al Más Original**

Este premio se otorga al avatar que presenta el concepto y el diseño más único e innovador. Buscamos la imagen que destaque por su singularidad y originalidad, ofreciendo algo completamente diferente y fresco.

#### **Premio al Mejor Diseño Gráfico**

Este premio reconoce la calidad visual excepcional. Buscamos avatares con colores atractivos, composiciones equilibradas y detalles que hagan que la imagen destaque por su belleza estética.

#### **Premio a la Mejor Narrativa Visual**

Este premio se otorga al avatar que cuenta la historia más intrigante visualmente. Buscamos imágenes que transmitan claramente la personalidad y el trasfondo del héroe de una manera atractiva y emocionante.

#### **Premio a la Mejor Iconografía del Héroe**

Este premio se otorga al avatar que presenta elementos icónicos claramente identificables que representan al héroe de manera excepcional. Buscamos imágenes que se queden en la memoria.

#### **Premio a la Relevancia Cultural**

Este premio reconoce avatares que incorporan elementos culturales pertinentes y que se conectan con temas actuales, celebrando la diversidad y la riqueza cultural.

#### **Premio al Mejor Respuesta del Público**

Este premio se otorga al avatar que ha generado la respuesta más positiva del público. Celebramos la conexión emocional que el avatar ha logrado con la audiencia.

#### **Premio a la Originalidad del Trasfondo**

Reconocemos la importancia de una historia única. Este premio se otorga al avatar que presenta un trasfondo original y emocionante que añade profundidad al héroe.

#### **Premio a la Coherencia Temática:**

Este premio se otorga al avatar que refleja de manera clara y coherente la temática del héroe, asegurando que todos los elementos visuales se relacionan de manera armoniosa.

Estos premios se pueden convertir de forma sencilla en diplomas, como este de ejemplo que hemos realizado con una de las [plantillas de diploma de Canva](#).



Para acabar, prepara una lista de criterios que sirvan de guía para que el alumnado pueda decir a qué personaje otorgar cada uno de los premios.

Te proponemos un ejemplo de guía acorde a los premios que hemos propuesto, que puedes utilizar o adaptar a los premios que hayáis acordado. La puedes encontrar disponible para descargar en los anexos de esta experiencia de aprendizaje.

PREMIOS AVATAR		
PREMIO	GUÍA PARA OTORGAR EL PREMIO	AVATAR
PREMIO AL MÁS ORIGINAL	¿El avatar demuestra una gran creatividad y originalidad en su concepto y diseño? Queremos ver algo realmente único y fresco. Elige el avatar que te hace decir "¡Nunca he visto algo así antes!" ¿Es diferente y emocionante?	
PREMIO AL MEJOR DISEÑO GRÁFICO	¿El avatar muestra una calidad visual excepcional? Observa los colores, la composición y los detalles. Elige el avatar cuyo diseño sea realmente atractivo y equilibrado, ¡como si fuera una obra de arte! Imagina que estás eligiendo un avatar para decorar tu propio espacio. ¿Es estéticamente agradable y hermoso?	
PREMIO A LA MEJOR NARRATIVA VISUAL	¿El avatar cuenta la historia del héroe de una manera que sea fácil de entender y emocionante? Queremos ver imágenes que muestren claramente cómo es el héroe y por qué es tan especial, de una manera que nos deje emocionados e interesados. ¿Logra el avatar contar una historia visualmente intrigante y atractiva sobre su héroe?	
PREMIO A LA MEJOR ICONOGRAFÍA DEL HÉROE	¿El avatar presenta elementos especiales y fácilmente reconocibles que representan de manera excepcional al héroe? Queremos ver imágenes que se queden en la memoria, con detalles únicos que hagan que la gente recuerde al héroe incluso después de ver muchos avatares. ¿Logra el avatar tener una iconografía única y memorable que destaque al héroe de manera excepcional?	
PREMIO A LA RELEVANCIA CULTURAL	¿El avatar incorpora elementos de la cultura de una manera relevante y se conecta con temas importantes de hoy? Buscamos imágenes que celebren la diversidad y muestren cómo la cultura del héroe es especial y única. ¿El avatar destaca por su conexión con aspectos culturales y su capacidad para representar la riqueza cultural de manera significativa y respetuosa?	
PREMIO A LA MEJOR RESPUESTA DEL PÚBLICO	¿El avatar ha logrado una conexión especial y positiva con las personas que lo ven? Queremos saber si la gente se siente emocionada, feliz o inspirada al ver el avatar. Este premio reconoce la capacidad del avatar para generar una respuesta positiva y emocional del público, celebrando la conexión especial que ha creado con quienes lo han visto.	
PREMIO A LA ORIGINALIDAD DEL TRASFONDO	¿La historia detrás del héroe es única y emocionante? Queremos saber si la historia creada para el héroe es diferente y especial. Este premio se otorga al avatar que tenga un trasfondo que añada profundidad y emoción al héroe, reconociendo la importancia de una historia que sea única y cautivadora. ¿Logra el avatar contar una historia única y emocionante que haga que este héroe sea aún más especial?	
PREMIO A LA COHERENCIA TEMÁTICA	¿El avatar refleja de manera clara y armoniosa la temática del héroe? Queremos saber si todos los elementos visuales del avatar tienen sentido juntos y cuentan una historia coherente sobre el héroe. Este premio se otorga al avatar que demuestre una fuerte coherencia temática, asegurando que todos los aspectos del diseño se relacionen de manera armoniosa para representar efectivamente al héroe. ¿Logra el avatar ser consistente y claro en la temática que representa?	
Otros comentarios:		
		