

**EL USO DE LOS CÓMICS PARA EL FOMENTO DE LA
LECTURA EN LENGUA EXTRANJERA**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Christian Eduardo Hernández Afonso

TUTORA:

Dra. Juana Herrera Cubas

**Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas Facultad de Educación**

Universidad de La Laguna

2021-2022

Resumen

Este trabajo tratará de mostrar diversas propuestas de actividades implantables en aulas de Educación Secundaria Obligatoria, utilizando los cómics como herramienta principal para fomentar la atención del alumnado y mejorar sus resultados del mismo en cuanto a lectura se refiere. En primer lugar, se presenta un acercamiento teórico al enfoque que reciben la lectura y la comprensión lectora a nivel europeo (siguiendo el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas) y español (siguiendo el Currículum de Secundaria). Una vez presentada la parte teórica, se explican detalladamente las diferentes propuestas de actividades a realizar para fomentar el uso de cómics como herramienta de lectura en Lengua extranjera. Estas propuestas no han podido ser puestas en práctica aún, por falta de tiempo material; sin embargo, encajan de manera perfecta con los requisitos y objetivos propuestos, tanto en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas como en el Currículum de Educación Secundaria Obligatoria. Finalmente, estas propuestas van dirigidas al tercer nivel de la Educación Secundaria Obligatoria, es decir, 3º de la ESO.

Palabras clave: cómics, lecto-escritura, lectura en lengua extranjera.

Abstract

This paper will try to show different proposals of activities that can be implemented in Compulsory Secondary Education classrooms, using comics as the main tool to encourage students' attention and improve their reading results. First of all, a theoretical approach to reading and reading comprehension at European level (following the Common Framework of Reference for Languages) and Spanish level (following the Secondary School Curriculum) will be presented. Once the theoretical part has been presented, we will proceed to explain in detail the different proposals of activities to be carried out in order to promote the use of comics as a tool for reading in a foreign language. These proposals have not yet been put into practice, due to a lack of time, but they fit perfectly with the requirements and objectives proposed in the Common Framework of Reference for Languages and in the Compulsory Secondary Education Curriculum. Finally, these proposals are intended to be carried out at the third level of Compulsory Secondary Education.

Key words: Comics, reading-writing, foreign language reading.

Índice

1.	Introducción.....	Pág 5
2.	Justificación.....	Pág 6
3.	Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas.....	Pág 8
A.	Usos del MCER.....	Pág 8
B.	Los cómics como herramienta de enseñanza según el MCER.....	Pág 9
C.	Contextualización de nivel con respecto al MCER.....	Pág 9
4.	Definición de lectura y comprensión lectora.....	Pág 10
5.	Currículum de Secundaria y su utilización.....	Pág 12
A.	Bloques III y IV: Creación y producción de textos escritos.....	Pág 12
B.	Criterios de evaluación a utilizar según el Currículum de Secundaria...	Pág 13
6.	El cómic a lo largo de la historia.....	Pág 16
A.	Diferentes tipos de cómics.....	Pág 18
B.	El cómic en las aulas.....	Pág 21
7.	Propuestas didácticas.....	Pág 24
A.	Propuesta I: <i>Welcome to my world</i>	Pág 29
B.	Propuesta II: <i>Discover my ancestry</i>	Pág 34
C.	Propuesta III: <i>A new hero is born</i>	Pág 39
D.	Modelos a enseñar durante las propuestas.....	Pág 44
8.	Conclusiones.....	Pág 48
9.	Bibliografía.....	Pág 50

Agradecimientos

La realización de este trabajo no hubiera sido posible sin el apoyo de numerosas personas a las que deseo mostrar mi agradecimiento.

En primer lugar, a la Doctora D. Juana Herra Cubas, por su inestimable ayuda y paciencia y su labor como tutora durante la realización del mismo.

También, a Laura, Kevin y Rayco por estar presentes durante tantos años y no permitirme bajar los brazos en los momentos de flaqueza.

Por último y en especial a ti, abuela, allá donde estés, espero que estés orgullosa.

1. Introducción

Es innegable que la lectura en Lengua Extranjera (inglés) es uno de los aspectos más difíciles de llevar a cabo en las aulas de la ESO. Los estudiantes presentan un sinfín de dificultades a la hora de conseguir buenos resultados en este aspecto. Además, la mayoría de ellos muestra un enorme desinterés en cuanto a leer en Lengua Extranjera. En vista de esta falta de interés en la lectura, es urgente buscar una forma de mejorar cómo se trata el aspecto de la lectura en las aulas para así motivar más al alumnado y ser más eficaces en la práctica docente.

Las nuevas tecnologías deben adquirir un papel central cuando hablamos de docencia en la actualidad. Hoy en día, en cualquier instituto contamos con ordenadores y conexión a internet. Es importante utilizar estos recursos de manera natural, ya que el alumnado sabe cómo manejarlos y los utiliza en su vida cotidiana. El utilizar herramientas innovadoras logra que los alumnos/as conecten más con el tema y, por el simple hecho de alejarse de los métodos tradicionales de enseñanza, se motiven con más facilidad.

Por otra parte, los cómics (también llamados novelas gráficas) son una forma de abordar de manera diferente un ejercicio de lectura a realizar por el alumnado. Al igual que la utilización de tecnología, el uso de cómics hace que la perspectiva del alumnado con respecto al tema a tratar sea diferente, como he podido comprobar durante mi periodo de prácticas. Este cambio de perspectiva favorece no sólo la motivación del alumnado, sino también los posibles resultados: un alumnado más motivado tendrá, por lo general, un mejor rendimiento.

Hay que hacer un especial hincapié en la asignatura de inglés como primera lengua extranjera. Esta asignatura tiende a ser enseñada siguiendo unos métodos bastante clásicos, basados en un libro de texto y con muy pocas variaciones a lo largo del tiempo. El incorporar las nuevas tecnologías y el uso de la novela gráfica como herramienta de docencia, cambiaría (y mejoraría) por completo la percepción que los estudiantes tienen actualmente sobre esta materia.

En el siguiente apartado (justificación) se explicará el porqué de la elección de este tema y los objetivos que se pretenden alcanzar con la implantación de las propuestas didácticas que se detallarán en la parte práctica de este trabajo (apartado 4).

Tras la justificación, se incluye un marco teórico (apartado 3) que servirá como base para este trabajo, utilizando como referencias principales el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, el Currículum de la Educación Secundaria Obligatoria e información relativa a los cómics, sus tipos y utilidades docentes.

2. Justificación

A lo largo de los últimos años, el sistema educativo ha experimentado una cantidad ingente de cambios sustanciales, comenzando por las innumerables reformas del propio sistema implantadas por los diferentes partidos que han gobernado el estado español. Sin embargo, muchos de los aspectos del sistema se mantienen inamovibles, entre ellos la utilización de tecnología de manera regular en las aulas o la capacidad del profesorado para alentar a los estudiantes a esforzarse y mejorar.

Con respecto al sistema educativo español, queda patente la ineficacia de las tantas y tantas reformas llevadas a cabo a lo largo de los últimos 25-30 años, puesto que seguimos siendo de los países con peores resultados educativos a nivel europeo. Creo que es necesario (y casi obligatorio) pararse a pensar y tratar de buscar una respuesta válida al porqué de esta situación. ¿Reside el problema en los estudiantes? ¿O queda patente la falta de eficacia y la lejanía con la realidad de las aulas presente en todas y cada una de las reformas educativas implantadas con anterioridad?

Este trabajo persigue los siguientes objetivos: en primer lugar, trata de acercar y proponer diferentes métodos que ayuden al alumnado a mejorar sus resultados académicos en el apartado de lectura en lengua extranjera. Mediante las diferentes propuestas que se detallarán en la parte práctica del mismo, se intenta conseguir que los estudiantes reciban una educación adaptada a los tiempos en los que vivimos, utilizando la tecnología y los cómics como herramienta principal, no solo como un recurso secundario para ser utilizado en clases aisladas y sin continuidad.

En segundo lugar, se busca fomentar y mejorar los resultados de lecto-escritura de los estudiantes de secundaria a través del uso de cómics como herramienta principal. En la parte práctica se explicará con detalle la metodología, recursos, procedimientos, materiales y tiempo necesarios para implementar estas herramientas en clases reales de secundaria. Además, se explicarán las mejoras que los estudiantes tendrán gracias a la utilización de estos métodos.

Por último, sería conveniente explicar el porqué de la elección de este tema. Primero que nada, se podría considerar que los ejercicios de lectura en la asignatura de inglés, en el nivel de secundaria, están mal enfocados: los textos elegidos se alejan mucho de la realidad y de los gustos del alumnado. Esta lejanía provoca en los estudiantes un rechazo inmediato hacia las lecturas que se les proponen, generando unos resultados pésimos, en base a su desinterés. Creo firmemente que eligiendo de manera distinta los textos (como en este caso, utilizando novela gráfica) se puede conseguir una mejora sustancial en los resultados de los alumnos.

Aparte de esto, mi propio interés por la literatura en el ámbito académico me hizo decantarme por este tema, ya que me permitirá acercar a los alumnos a un mundo de obras que, hasta el momento, les resultan totalmente desconocidas. Sería conveniente alejarse de los *readings* clásicos, presentes en todos los libros de texto, y abrir las puertas a un nuevo abanico de posibilidades en cuanto a lectura se refiere.

Este trabajo pretende presentar propuestas de actividades fácilmente realizables en clases de secundaria, que mejoren los resultados finales de los alumnos/as e incrementen su motivación a la hora de enfrentarse a este tipo de ejercicios.

3. Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas

La definición del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) se puede encontrar fácilmente en el propio documento:

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas proporciona una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales, etc., en toda Europa. Describe de forma integradora lo que tienen que aprender a hacer los estudiantes de lenguas con el fin de utilizar una lengua para comunicarse, así como los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar para poder actuar de manera eficaz. La descripción también comprende el contexto cultural donde se sitúa la lengua. El *Marco Común Europeo de Referencia* define, asimismo, niveles de dominio de la lengua que permiten comprobar el progreso de los alumnos en cada fase del aprendizaje y a lo largo de su vida. (MCER, 2002, p. 8)

Es decir, este documento pretende ser un estándar que sirva a toda persona que se encuentre en el proceso de aprendizaje de una lengua, y un patrón a seguir para medir el nivel de comprensión, oral y escrita, en la misma. Aún más resumido, sirve para medir el nivel de comprensión y manejo de una determinada lengua que tiene el usuario que la aprende.

Una vez vista esta definición, se hace patente la importancia de este documento para cualquier persona que trate de aprender una lengua extranjera en el contexto de la Unión Europea. Del MCER sacaremos las primeras definiciones de lectura y comprensión lectora que serán los pilares de este TFM.

Usos del Marco Común Europeo de Referencia

Una vez conocida la definición del Marco Común Europeo de Referencia, es conveniente explicar brevemente su utilización. Según el Consejo de Europa, creadores del MCER en la década de los 90, este marco se diseñó para ser aplicado a cualquier idioma en cualquier nivel. La función principal del MCER es, como ya se dijo en el apartado anterior, servir como medidor de destrezas y habilidades lingüísticas de un hablante en un idioma determinado. Aparte de esto, el MCER ofrece orientaciones y consejos para realizar un uso correcto de esta lengua. Por último, también refleja una escala numérica, basada en diferentes destrezas, que arroja un determinado nivel según se dominen o no. Estos niveles van desde el A1 (el más básico) hasta el C2 (el mayor nivel de dominio de una lengua extranjera por parte de un hablante nativo o no de la misma).

El MCER se ha vuelto cada vez más importante debido a el empeño del Consejo de Europa por favorecer el plurilingüismo, es decir, conseguir que un individuo domine diversas lenguas europeas. Gracias a este dominio de las lenguas, se favorece la movilidad entre países de la unión. Además de un dominio eficaz de más de una lengua, se intenta favorecer el conocimiento de costumbres y tradiciones de los países que conforman esta unión. Lo que se busca con este enfoque es que las lenguas y los hablantes de las mismas interactúen entre sí, favoreciendo la flexibilidad y adaptabilidad de las personas en los diferentes países y contextos en los que se muevan a lo largo de sus vidas.

Los cómics cómo herramienta de enseñanza según el MCER

La elección del cómic como herramienta de enseñanza para fomentar la lectura en lengua extranjera no es casual ni aleatoria, puesto que incluso es mencionado en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (2002, p. 93) cómo uno de los tipos de texto utilizables a la hora de leer en las aulas, aunque se refiera a él como “tiras cómicas”. Al estar basado en este marco, el currículum permite incorporar el cómic como herramienta de uso habitual en las aulas.

Contextualización de nivel con respecto al MCER

Una vez dados los motivos por los cuales utilizaremos el cómic como herramienta didáctica, es necesario introducir, brevemente, el nivel que se le supone a los alumnos en la etapa educativa elegida. En este caso, los estudiantes de 3º ESO deben tener (o se supone que deben tener) un nivel A2. Por lo tanto, vamos a explicar de manera breve los descriptores del MCER para este nivel.

Prestando atención al MCER (2002), un usuario que se encuentre en el umbral de nivel A2 con respecto a la comprensión de textos escritos:

- Comprende y reproduce palabras o frases clave u oraciones breves procedentes de textos cortos que se encuentran dentro de la competencia y la experiencia limitadas típicas de un alumno.
- Es capaz de copiar textos cortos impresos o escritos a mano con letra clara. (p.9)

Con respecto a la expresión escrita en general, un usuario de nivel A2, MCER (2002)

- Escribe una serie de frases y oraciones sencillas enlazadas con conectores sencillos tales como “y”, “pero” y “porque”. (p. 64)

Por último, con respecto a la escritura creativa, un usuario de nivel A2, MCER (2002)

- Escribe sobre aspectos cotidianos de su entorno, en oraciones enlazadas; por ejemplo, personas, lugares, una experiencia de estudio o trabajo
- Escribe descripciones muy breves y básicas de hechos, actividades pasadas y experiencias personales.
- Es capaz de escribir una serie de frases y oraciones sencillas sobre su familia, sus condiciones de vida, sus estudios, su trabajo presente o el último que tuvo.
- Es capaz de escribir breves y sencillas biografías imaginarias y poemas sencillos sobre personas. (p. 65)

A la hora de llevar a cabo nuestras propuestas didácticas, seguiremos los indicadores de nivel dados por el MCER, para así adaptarnos de manera correcta a las exigencias del mismo y al currículum de Secundaria.

4. Definición de lectura y comprensión lectora

Es clave para este trabajo presentar una clara definición de lo que se entiende por lectura y comprensión lectora. Debido al recurso elegido, los cómics, haremos especial hincapié en el apartado de la comprensión lectora, no sin antes haber presentado y esclarecido las diferencias entre ambos conceptos.

El concepto de lectura es sumamente importante para el ser humano, puesto que nos permite desarrollar y mejorar numerosos aspectos tanto personales como relacionados con el aprendizaje. Para esclarecer los beneficios de la lectura vamos a introducir la siguiente cita de Cueva Cáceres (2010):

La lectura ayuda al desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje. Mejora las relaciones humanas, enriqueciendo los contactos personales. Facilita la exposición del propio pensamiento, posibilita la capacidad de pensar y poseer un sentido crítico. Aumenta nuestro bagaje cultural; proporciona información, conocimientos de diferentes aspectos de la cultura humana. (pp. 11-12)

Atendiendo a esta definición, queda claro que la lectura es una herramienta fundamental para el correcto desarrollo de los seres humanos, mejorando su capacidad de comunicación y entendimiento de la realidad. Además, será de vital importancia adquirir un nivel adecuado de lectura para ser capaces de exponer sus propios pensamientos al resto. Teniendo esto en cuenta, se hace patente la necesidad de trabajar en profundidad este aspecto con todos los alumnos/as de Secundaria, puesto que este nivel educativo pretende ser la base principal de los ciudadanos del futuro.

Otras definiciones, presentan la lectura de manera más simple, como la capacidad de entender y extraer el significado de un texto: “Se denomina lectura a la técnica de comprensión y decodificación de signos en un lenguaje y almacenados en un soporte, ya sea escrito, visual (mediante imágenes) u otro tipo de representaciones cualquiera” (“Lectura”. Julia Máxima Uriarte, párr 1). Es decir, es una manera de comprender o conocer ciertos contenidos (generalmente nuevos o no vistos anteriormente) mediante palabras u otras representaciones.

Una vez vistas estas definiciones de lectura, queda claro que es un proceso sumamente importante para todo el alumnado, puesto que sin unas buenas capacidades lectoras no podrían desarrollarse de manera completa. Sin embargo, nuestra intención es que se consiga avanzar más allá de la simple comprensión literal de un texto y lo que expresa.

Por lo tanto, debemos hacer énfasis en la comprensión lectora, que va más lejos que el simple acto de la lectura.

La comprensión lectora, también llamada lectura comprensiva, no se limita solo a entender el significado de un texto y las palabras que lo componen. Según Gómez y Monroy (2009), la comprensión lectora es “el entendimiento de textos leídos por una persona permitiéndole la reflexión, pudiendo indagar, analizar, relacionar e interpretar lo leído con el conocimiento previo” (p. 37). El lector debe utilizar sus conocimientos previos y sus capacidades cognitivas para elaborar un significado a raíz de un texto. Es decir, no solo se trata de interpretar el texto literalmente, sino también de conectarlo con ideas previas y/o externas al mismo, que tengan relación directa con los conocimientos y saberes de dicha persona. En este sentido, cada lector/alumno podrá dar una interpretación diferente al mismo texto. La comprensión lectora integra también un elemento socio-lingüístico, puesto que el contexto en el que se desarrolla influye notablemente en la interpretación que el lector dará al texto en sí.

Tanto el MCER como el Currículum de secundaria mencionan los tipos de textos que pueden ser utilizados en las clases, incluyendo el cómic, que será nuestro principal foco de atención. Trataremos de introducir las explicaciones y recomendaciones que recoge dicho Currículum sobre la comprensión de textos escritos. Además, mencionaremos qué criterios de evaluación se utilizan para evaluar dicha destreza, puesto que luego, en la parte práctica de este trabajo, elegiremos uno en concreto para cada propuesta elegida.

5. Currículum de Educación Secundaria Obligatoria

El Currículum es un documento escrito por la consejería de educación a nivel estatal para asegurarse de que la educación es común, válida y oficial en todo el territorio nacional. Este documento regula todos los elementos que marcan los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este caso, nos vamos a centrar en el currículum del 3º curso de Secundaria:

Hay que tener en cuenta que este currículum sigue las recomendaciones, y por lo tanto utiliza como base, el MCER previamente mencionado. Por lo tanto, nos ofrece la posibilidad de añadir y utilizar los cómics en las aulas de manera didáctica y atendiendo a las recomendaciones ofrecidas por el mismo MCER.

Es conveniente aclarar la interpretación y las indicaciones del currículum sobre la comprensión y producción de textos escritos, puesto que este va a ser nuestro principal foco de atención durante todo el trabajo.

Bloques III y IV: Creación y producción de textos escritos

El currículum de Secundaria se divide en bloques, que recogen los contenidos a impartir, los procedimientos y herramientas necesarios para desarrollar unas destrezas determinadas, y las formas de evaluación adecuadas para los contenidos recogidos. En este caso nos centraremos en los bloques III y IV, que tratan sobre la producción y creación de textos escritos, puesto que nuestras propuestas prácticas se van a enfocar en la lecto-escritura de los estudiantes, como ya se mencionó en el apartado de la justificación. Según recoge el propio currículum: “es esencial partir de los conocimientos previos referentes a las estrategias de lectura y escritura que los alumnos y alumnas poseen de su lengua materna, así como el uso de recursos tradicionales y las nuevas tecnologías para la búsqueda, la gestión y la transmisión de información y para la comunicación de conocimiento.” (Decreto 83/2016, p. 1195). Atendiendo a esta cita, es obvio que debemos centrar nuestro trabajo en la comprensión lectora, y no sólo en la lectura, puesto que los estudiantes deben recibir una formación que les permita expresar sus pensamientos e ideas de manera coherente y con sentido, más allá de simplemente crear o entender un texto propiamente dicho.

Cabe destacar que el objetivo del currículum de esta etapa se centra en “crear” alumnos que sean capaces de integrarse de manera eficaz en nuestra sociedad, y que logren ser ciudadanos “de provecho” para la misma, por lo que la comprensión lectora les permitirá desarrollarse de manera apropiada en este aspecto.

A lo largo de este trabajo, nos centraremos en los criterios 6,8,9 y 10 (incluidos en los mencionados bloques de contenidos) que hacen referencia a la comprensión y creación de textos escritos en cualquier formato, ya sea digital o manuscrito. Con estos criterios se pretende comprobar la capacidad y habilidad o dominio del alumnado en este ámbito, para poder certificar que es capaz de crear y entender textos adaptados a su contexto de manera eficaz.

Criterios de evaluación a utilizar según el Currículum de Secundaria

Como siguiente paso de nuestro marco teórico, vamos a profundizar en los criterios de evaluación elegidos, puesto que no vamos a evaluarlos de manera completa, sino parcial. Por lo tanto, es conveniente destacar las partes en las que vamos a hacer hincapié a la hora de evaluar nuestras propuestas didácticas.

Cómo ya mencionamos anteriormente, vamos a utilizar los criterios 6,8,9 y 10 del currículum de Secundaria para la asignatura de inglés como primera lengua extranjera, en el curso de 3º de la ESO. A continuación, detallamos las partes que se tendrán en cuenta a la hora de evaluar cada criterio.

Criterio 6: Este criterio se centra en la comprensión de textos escritos breves y sencillos, adaptados al contexto y al receptor, es decir, la capacidad de entender los textos de los estudiantes y extraer sus ideas y significados principales:

Se pretende comprobar que el alumnado es capaz de utilizar sus conocimientos sobre elementos lingüísticos de uso habitual y de emplear recursos tradicionales y las TIC de forma básica para, con sentido crítico, recabar información en distintas fuentes, realizar una tarea específica, adquirir conocimientos generales relacionados con otras materias, o sobre asuntos cotidianos, o de su interés, así como para leer por placer o entretenimiento, mostrando respeto a las ideas y opiniones de los demás. (Decreto 83/2016, p. 1242)

Al evaluar este criterio, prestaremos atención a la capacidad de los alumnos de extraer el significado de un texto de manera correcta; además, valoraremos su habilidad para dar su opinión acerca de lo que han leído y ofrecer argumentos que respalden lo que opinan.

Criterio 8: Este criterio se centra en la escritura de textos breves y sencillos adaptados al contexto y el receptor, es decir, a la creación de textos escritos. A la hora de evaluar este criterio nos vamos a centrar en lo siguiente:

El alumnado como agente social es capaz de crear y completar cuestionarios o registros, tanto en formato papel como digital, y redactar textos en un registro formal, informal o neutro en cualquier soporte, como correspondencia variada, notas, anuncios y mensajes (en blogs, foros, redes sociales, notas adhesivas, etc.) (Decreto 83/2016, p.1245)

Es decir, al evaluar este criterio, vamos a prestar especial atención a la capacidad del alumnado para crear pequeños textos que tengan sentido, tanto gramatical como léxico. Estos

pequeños textos serán los que acompañen a las imágenes elegidas por los estudiantes para completar su cómic, actividad que se explicará más adelante en el apartado práctico.

Criterio 9: este criterio tiene que ver, de nuevo, con la escritura, es decir, con la producción de textos escritos. En este caso, se centra en la habilidad del estudiante a la hora de aplicar las estrategias necesarias para crear un texto propio. La parte en la que vamos a centrarnos es la siguiente: Se pretende comprobar que el alumnado como aprendiente autónomo es capaz de aplicar estrategias (copiar formatos, fórmulas y modelos convencionales, evaluarse y autocorregirse...) para elaborar textos escritos (Decreto 83/2016, p. 1247).

En lo concerniente a este criterio, nuestro foco de atención se pondrá en la capacidad que demuestre el alumno para “copiar” el formato de cómic que le facilitaremos como modelo a seguir durante la realización de las propuestas didácticas, es decir, vamos a evaluar la capacidad del alumno de adaptarse al formato de cómic requerido, siguiendo un modelo.

Criterio 10: Por último, este criterio tiene que ver con los elementos socioculturales y sociolingüísticos de los países donde se habla la lengua extranjera. Es decir, este criterio se centrará en la capacidad para identificar elementos típicos de otra cultura diferente a la nuestra y la habilidad de imitarlos o detectarlos (por ejemplo, si aparece un plato de *Fish and chips*, ser capaces de saber que es un elemento típico del Reino Unido, que no suele estar presente en nuestro país y, por lo tanto, es un elemento cultural que pertenece a otro territorio). Nuestro foco de atención estará en lo siguiente: Se pretende comprobar la capacidad del alumnado como hablante intercultural de identificar aspectos relevantes de la cultura a la que accede a través de la lengua extranjera por diferentes medios (Decreto 83/2016, p. 1248).

A la hora de evaluar este criterio, prestaremos atención a la habilidad del alumnado para identificar estos elementos que procedan de otras culturas/países que puedan estar presentes en los modelos de cómic que utilicemos como ejemplos a seguir en nuestras propuestas de actividades.

Cada uno de estos criterios de evaluación, se debe valorar teniendo en cuenta también los estándares de aprendizaje asociados a cada uno de ellos. En este caso, el estándar al que vamos a dedicar especial atención es el siguiente:

- Estándar 22: “Escribe informes muy breves en formato convencional con información sencilla y relevante sobre hechos habituales y los motivos de ciertas acciones, en los ámbitos académico y ocupacional, describiendo de manera sencilla situaciones, personas, objetos y lugares y señalando los principales acontecimientos de forma esquemática”. (Decreto 83/2016, p. 1273).

A la hora de evaluar este estándar, tendremos en cuenta la capacidad del alumnado para escribir los denominados “bocadillos”, es decir, los pequeños textos que se incluyen junto a la imagen en el formato del cómic. Este es un tipo de texto muy breve y sencillo que los alumnos deberían ser capaces de dominar y expresar con claridad y sin fallos.

6. El cómic a lo largo de la historia

El primer paso lógico es definir lo que se conoce como “cómic”, para luego poder situarlo a lo largo de la historia hasta el día de hoy. Para ello, el siguiente paso es contextualizar el cómic, explicar el porqué de nuestra elección y mencionar los diferentes tipos de cómic que existen. Una vez hayamos definido esto, continuaremos detallando sus usos en el aula y el porqué de su utilización.

En primer lugar, la escritora argentina Cecilia Bembibre (2010) define el cómic como “un relato que se construye principalmente a base de imágenes o dibujos. Los cuales pueden contar también con textos que ocupan un menor espacio del cómic” (párr. 1).

Por otro lado, el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (Rae) define los cómics como: “Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo” o, de forma alternativa, “Libro o revista que contiene estas viñetas”. Real Academia Española, (s.f.). En esta definición, se hace énfasis directo en las imágenes (viñetas) o parte icónica del cómic como parte principal, presentando al texto como una herramienta para dar sentido a las mismas. Se puede llegar a entender, prestando atención a esta definición, que el principal elemento en los cómics son las imágenes; sin embargo, sería imposible comprender de manera completa su significado sin la utilización del lenguaje escrito que las acompaña.

Por su parte, Baur (1978) hace referencia al cómic como “forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen” (p. 23). Es decir, el cómic se compone de dos elementos principales, el lenguaje escrito (texto) y el lenguaje icónico o representaciones visuales (imágenes). La utilización de estos dos lenguajes de manera coordinada y precisa es la que logra dar un significado y un sentido lógico a estas historietas, por lo que uno de los elementos perdería sentido sin el otro, siendo necesarios ambos dos para entender el significado total de la historia.

Por lo tanto, y tras prestar atención a estas definiciones, podemos afirmar que el cómic es básicamente una secuencia de imágenes o representaciones gráficas que narra una historia determinada. En este tipo de formato, la imagen toma mucha más importancia que el texto propiamente dicho. Se puede llegar a asumir que el texto en los cómics es más un elemento de apoyo para entender mejor la historia (y las imágenes en sí) que una parte principal. Sin embargo, a su vez, el texto también ostenta algo de importancia. También toman protagonismo las onomatopeyas, que sirven para dar énfasis a las acciones y hacen el texto más atractivo visualmente para el lector.

Del mismo modo, para lograr tener una imagen completa de lo que los cómics representan es conveniente situar el origen y la evolución de los cómics a lo largo de la historia, especialmente en relación con su historia en nuestro país. De acuerdo con el Instituto Cervantes (2010), en España, el cómic alcanza su auge, dirigido a un público infantil, en los años 20 y 30 de la década pasada. Durante la segunda mitad de la década de los 30, se utiliza también con fines propagandísticos, en relación con la Guerra Civil. En los años 40, estos fines propagandísticos disminuyen y destacan los cómics de humor y aventuras, dirigidos a adultos y con ciertos fines reivindicativos, destacando especialmente los publicados por la ya extinta editorial catalana Bruguera. Entre 1980 y 2010, los cómics no gozaron de demasiada popularidad, y sus ventas se han mantenido más o menos en la misma línea en España. Sin embargo, parece que durante este periodo de tiempo, este género literario está volviendo a ganar cierto peso en nuestro país. Uno de los cómics más destacados (si no el que más) en la historia del cómic español es la serie de *Mortadelo y Filemón*, publicado primeramente desde 1958 por Francisco Ibáñez, inicialmente adscrito a la ya mencionada editorial Bruguera y, más tarde, a Ediciones B. Este cómic ha sido traducido a más de 8 idiomas y está plagado de alusiones y críticas a la sociedad española y a ciertos aspectos controvertidos de la misma, como la corrupción, el deporte, la política, etc. Eso sí, siempre con un alto toque humorístico

y satírico, que hace de estas historietas una pieza fundamental de la literatura gráfica de nuestro país.

Una vez contextualizados los cómics en nuestro país, sería conveniente destacar los diferentes tipos del mismo que existen (o se conocen) a día de hoy y destacar brevemente las características de cada uno.

Diferentes tipos de cómic

A lo largo de la historia y del progreso de nuestra sociedad, el cómic ha ido evolucionando, desde las primeras tiras cómicas muy simples hasta convertirse en un género literario propiamente dicho, y con una enorme importancia a nivel mundial. Dentro de este género literario existen multitud de cómics, cada uno de ellos con sus peculiaridades. Véanse a continuación los diferentes tipos de cómics¹:

- **Cómic de superhéroes:** el primer cómic de este estilo fue publicado en 1938 en la revista *Action Comics* y, como su propio nombre indica, estos cómics están protagonizados por personajes ficticios, a menudo con superpoderes, que se dedican a “salvar el mundo” o cumplir misiones a lo largo de toda la historieta. Con el paso de los años, esta ha sido la categoría más popular entre los lectores, dando lugar al nacimiento de personajes como Batman, Daredevil, Spiderman o Superman.
- **Manga:** este término se utiliza para hacer referencia a los cómics de origen japonés. Este cómic tiene la particularidad de que está escrito para ser leído de derecha a izquierda, y no al revés, como el resto de cómics europeos. Este tipo de historieta suele estar dividida en muchos volúmenes de una extensión bastante considerable. Algunos de los mangas más conocidos son: One Piece, Dragon Ball, Naruto, Doraemon...
- **Recuentos de la vida:** este tipo de cómic puede considerarse autobiográfico, puesto que ofrece relatos sobre la vida real, en su mayoría, para reflexionar sobre ciertos temas concretos. Sus temas principales son la ficción histórica y las relaciones amorosas y tienen cierta influencia en la actualidad, con producciones

¹ Información extraída principalmente de *Todos los Tipos de Cómics o Historietas que existen en el mundo*.

cinematográficas de algunas obras en versión escrita, tales como Gokushufudou, Beastars o Karakai Jouzu no Takagi-san.

- **Cómics de humor:** estas historias están orientadas hacia la sátira, la exageración, las escenas ridículas y, en algunas ocasiones, la crítica social. La revista estadounidense *Mad Magazine*, publicada desde 1952 hasta 2018, podría considerarse el mayor referente mundial de este tipo de cómic. Esta revista se enfoca principalmente en criticar la cultura popular estadounidense. Un homónimo español (guardando claramente las distancias) podría ser la revista semanal *El Jueves*.
- **Cómics de no-ficción:** estos cómics se han utilizado mayormente como herramienta educativa, en los campos de la ciencia, la historia o la biología. Un ejemplo de este tipo de cómic podría ser *La Biblia contada a los niños: Historias del Antiguo Testamento y Nuevo Testamento*, de Llorenç Ramis, publicada este año. A pesar de seguir la estructura y convenciones de los cómics, tiene un claro fin divulgativo, sin tintes humorísticos y con el simple propósito de presentar cierta información de manera más sencilla y visualmente atractiva al público lector.
- **Cómics de ciencia ficción:** este tipo de cómic suele centrarse en escenarios futuristas, civilizaciones perdidas, mundos utópicos/distópicos, viajes en el tiempo, viajes espaciales o civilizaciones tecnológicamente muy avanzadas. Algunos ejemplos de este tipo de cómic son *Oblivion*, *Race for the moon* o *1984*.
- **Cómic de fantasía:** estos cómics se conocen principalmente por incluir criaturas mitológicas o fantásticas, encantamientos y presencia abundante de magia y personajes mágicos, escenas de acción (especialmente con espadas y “encantamientos”), etc. Un ejemplo conocido a nivel mundial de este tipo de cómic es *Conan el Bárbaro*.
- **Cómic bélico:** este tipo de cómic nació y se popularizó durante las décadas de 1930 y 40, a raíz de los conflictos bélicos originados en Europa. Se centra básicamente en la narración de un conflicto entre diferentes naciones, recreación de batallas reales o menciones de las consecuencias de la guerra en la población. El mayor referente de esta categoría es, sin duda alguna, *Maus: a Survivor's Tale*, escrito por el estadounidense Art Spiegelman. Este cómic se publicó entre 1980 y 1991, año en el que fue recopilado y publicado como novela gráfica, juntando todas sus entregas anteriores en un único volumen.

- **Cómic deportivo:** como su propio nombre indica, este tipo de cómic cuenta eventos deportivos, relacionados con cualquier deporte, de manera realista o no. Un claro ejemplo es la serie japonesa *Captain Tsubasa* (popularmente conocida en nuestro país como *Oliver y Benji*), publicada por Yoichi Takahasi a lo largo de 1981. Esta serie de cómics se adaptó posteriormente a la televisión, donde alcanzó su máximo nivel de popularidad.
- **Cómic histórico:** este tipo de cómic se centra en episodios o acontecimientos históricos, mezclando la realidad con ciertos toques de fantasía o dramatismo. Dentro de esta categoría podemos encontrar historias sobre piratas, romanos, egipcios, etc. Algunos ejemplos de este estilo de cómic son *Persépolis*, *V de Vendetta* o, más cercano a nuestro país, *La Guerra Civil Española*, publicado por Paul Preston en 1978.
- **Cómic de terror:** estos cómics se basan en el suspense, el miedo y “los sustos”. Su tema principal suele ser oscuro o con tintes violentos/tenebrosos, y van acompañados de ilustraciones del mismo estilo. Algunos ejemplos son *Providence*, *DC House of Horror* o *A Walk Through Hell*, de Garth Ennis.
- **Cómics de acción y aventura:** a diferencia de los cómics de superhéroes, estos cómics presentan a personajes “mundanos”, sin ningún tipo de poder excepcional, que se enfrentan a situaciones complicadas o conflictivas. Sus personajes principales suelen ser policías, detectives privados, científicos o aventureros. Algunos ejemplos de este tipo de género son *Ric Hochet* y, el más conocido mundialmente, *Las aventuras de Tintín*, del escritor francés Hergé.
- **Cómics románticos/de amor:** como su propio nombre indica, se centran en tratar historias de amor y lo que sucede en ellas. Hoy en día este tipo de cómic no es demasiado popular y se puede afirmar que se está perdiendo cada vez más. Algunos ejemplos de este estilo de cómic son *Young Romance* o *Blankets*.
- **Cómics para adultos:** como bien indica su nombre, están pensados para un público adulto, mayor de edad. Abordan temas como el erotismo, el suicidio o la infidelidad. Si bien este subgénero abarca muchos ámbitos y temáticas, algunos ejemplos son *La guerra de los mundos*, *El juego de las Golondrinas* o *Persépolis*.
- **Tiras cómicas:** generalmente aparecen en prensa escrita o en revistas. Están diseñados para ser leídos horizontalmente y suelen tener un tono humorístico,

utilizando un tipo de humor sencillo y fácil de comprender por parte del lector. Algunos de los más conocidos son *Popeye*, *Garfiel* y *Snoopy*.

- **Novela gráfica:** a pesar de que este término se suele utilizar de manera indiscriminada como sinónimo de cómic, tienden a ser volúmenes de mayor tamaño que un cómic normal, con un inicio y desarrollo de una historia bastante claro. Algún ejemplo de este género podría ser el antes mencionado *Maus* o, incluso, *Watchmen*.
- **Metacómic:** al igual que el resto de géneros que incluyen el prefijo “meta”, un metacómic es un cómic sobre un cómic. Algunos ejemplos de este estilo pueden ser *Bakuman* o *El Invierno del Dibujante*.

Una vez introducidos y explicados todos los diferentes tipos de cómics existentes, se podría afirmar que el estilo o subgénero que más se adapta a nuestra intención es el cómic de **no ficción**, puesto que podemos utilizarlo en las aulas con un carácter educativo y divulgativo concreto. Este tipo de cómic será el eje central de la parte práctica de nuestro trabajo.

El cómic en las aulas

En primer lugar, y como mencionamos anteriormente, el MCER (2002) hace alusión directa a los cómics (mencionados como tiras cómicas) como uno de los textos elegibles para trabajar la comprensión de textos escritos en las aulas y con los alumnos que aprenden una lengua extranjera. Por lo tanto, uno de los motivos para la elección del cómic como herramienta didáctica es la posibilidad y la recomendación dada por el MCER y el currículum de Secundaria. Además, tener como base estos recursos proporcionados y validados por las instituciones educativas facilita notablemente la implantación de los cómics como recurso con una base sólida que lo respalde, ya que estos otorgan numerosos consejos y recomendaciones para utilizarlos de manera eficaz y adecuada a la hora de impartir las clases. Por estos motivos, los cómics se presentan como una herramienta de enorme interés y utilidad en las aulas de secundaria.

Asimismo, existen diferentes ventajas y aspectos positivos en la utilización del cómic como recurso didáctico. Brines Gandía (2012) destaca el enorme potencial de los cómics como herramienta y nos presenta las siguientes ventajas:

- Los ejemplares tipo cómic son accesibles para cualquier lector, gracias a su brevedad, su riqueza lingüística y su sencillez sintáctica.

- Tratan temas actuales y/o de interés, de fácil adaptación o recepción en el aula.
- Permiten leer e interpretar el movimiento y el lenguaje gestual de los personajes gracias al apoyo de las imágenes.
- Facilitan el desarrollo de capacidades como la comprensión, la interpretación, la síntesis, el sentido temporal y espacial, etc.
- Mejoran el ambiente de la clase, haciéndolo más ameno.
- Aumentan la motivación del alumnado frente a un texto escrito, por sus toques de humor y su fácil lectura. (p.2)

Desde otra perspectiva, Manuel Barrero (2002) destaca la utilidad de los cómics en los siguientes aspectos:

- Propician la abstracción y la imaginación de los alumnos.
- Incentivan la imaginación abstracta.
- Fomentan la lectura.
- Generan interés en los distintos tipos de letras y grafías, además de juegos de texto, etc. (p. 6)

Específicamente aplicados a la enseñanza del Inglés como lengua extranjera se pueden destacar las siguientes ventajas de los cómics (García Martínez, 2013):

- Trabajan diferentes contenidos: fonológicos, fonéticos, lingüísticos y de gramática, funcionales, comunicativos, sociales y culturales.
- Los cómics trabajan todas las destrezas de la lengua. Este punto es especialmente importante para este trabajo, puesto que nuestro foco de atención se centra en la lecto-escritura de los estudiantes.
- Acorde al MCER, es un material no adaptado, es decir, auténtico.
- Ayudan a la dinamización del aula, ya que es un recurso comunicativo y familiar para los estudiantes.
- Gracias a las nuevas tecnologías se pueden crear de manera rápida, sencilla y atractiva para los alumnos/as. Este punto también es de vital importancia para este trabajo, puesto que pretendemos hacer uso de la tecnología a la hora de crear nuestros propios cómics, clave en nuestras propuestas prácticas.
- Es una herramienta que favorece el trabajo cooperativo, siempre y cuando los cómics sean leídos y/o creados en grupos.

- Cuentan con un importante componente lúdico, que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego, muy importante en nuestros días. En los últimos años se le ha dado especial importancia a la llamada “gamificación” en el ámbito educativo.
- Resultan atractivos para el alumnado joven, por su tono humorístico, sus imágenes y, simplemente, por ser algo diferente a los textos usualmente utilizados por los profesores en las aulas de Secundaria.(p. 15)

Igualmente, el cómic nos permite introducir elementos socioculturales provenientes del país de origen del mismo, es decir, si decidimos utilizar un cómic escrito y publicado en un país angloparlante, este traerá consigo ciertos rasgos, definiciones y características propias del país en cuestión, por lo que nos permitirá trabajar también de manera directa el componente cultural. Al introducir este componente cultural, trabajaremos también de manera directa el Criterio X del currículum de Secundaria:

Aplicar a la comprensión y producción del texto los conocimientos socioculturales y sociolingüísticos significativos de los países donde se habla la lengua extranjera, adaptando estos al contexto en que se desarrollan, respetar las convenciones comunicativas más elementales, mostrando un enfoque intercultural y una actitud de empatía hacia las personas con cultura y lengua igual o distinta, y desarrollar una visión creativa y emocional del aprendizaje propiciadora de la motivación y del pensamiento efectivo y divergente, con el fin de identificar la lengua extranjera como vehículo para el entendimiento entre los pueblos y de contribuir al pleno desarrollo personal, creativo y emocional del individuo.(Decreto 83/2016, p. 1248)

Se hace evidente que, tras exponer todos los motivos anteriores, el cómic es una herramienta sumamente útil en las aulas de secundaria, que permite trabajar numerosísimos aspectos diferentes con el alumnado y, por lo tanto, es perfectamente utilizable como recurso didáctico en un ambiente real de clase. Es por esto que las propuestas didácticas que este trabajo recoge no deben ser consideradas como propuestas alejadas de la realidad, sino que pueden ser implementadas en una clase con alumnos reales.

7. Propuestas didácticas

Como ya se especificó en páginas anteriores de este trabajo, la intención final del mismo era presentar diversas propuestas didácticas aplicables a las aulas reales de la ESO en Canarias. A continuación, presentaremos las propuestas elegidas, de manera detallada y precisa. Cabe destacar que, como ya expresamos anteriormente, estas propuestas deben considerarse, al menos de momento, como proyectos sin testar, puesto que no pudieron ser llevadas a la práctica debido a su prolongada duración y a la falta de tiempo material para realizarlas. De igual manera, aunque las propuestas no hayan sido puestas en práctica, se utilizarán como referencia los datos de los grupos de alumnos con los que trabajé en mi periodo de prácticas a la hora de hacer referencia a las propuestas.

En las siguientes páginas introduciremos los aspectos comunes a todas las propuestas, para evitar así la repetición de los mismos datos en cada una de ellas. Estos aspectos son comunes y, por lo tanto, se aplican a todas las propuestas que se explican en este apartado práctico.

Contextualización de las propuestas

Como ya se mencionó anteriormente, estas propuestas están enfocadas a alumnos/as del tercer nivel de la Educación Secundaria Obligatoria, es decir, 3º de la ESO. Estos estudiantes tendrán, por lo general, edades comprendidas entre los 14 y los 15 años. Se considera a los alumnos de este nivel suficientemente “maduros” como para llevar a cabo una actividad de este tipo, que se aleja de los métodos tradicionales de impartición y evaluación de las clases.

En cuanto al centro, elegimos el I.E.S Tacoronte Óscar-Domínguez, un centro de Educación Secundaria Obligatoria y ciclos formativos, emplazado en el norte de la isla de Tenerife, en el municipio de Tacoronte. Este municipio se puede considerar como una zona “tranquila”, y aunque existe una gran variedad socioeconómica entre los alumnos, el estudiantado en general no se considera conflictivo. Durante mi periodo de prácticas pude comprobar que los estudiantes mostraban una buena disposición y ganas a la hora de realizar actividades que se alejaban de los métodos más tradicionales de enseñanza del inglés. Los grupos son bastante diversos y heterogéneos, sin embargo, se complementan muy bien entre ellos y se ayudan a la hora de afrontar situaciones que les resultan nuevas.

Finalmente, esta propuesta pretende ser llevada a cabo en un grupo con unos 20-25 alumnos, adaptándose a la ratio actual de las clases de secundaria. Sin embargo, se puede adaptar fácilmente a un número mayor o menor de alumnos, dependiendo de la situación.

Evaluación de las propuestas

Este proyecto pretende abarcar unas 8 semanas aproximadamente. Si tenemos en cuenta la duración de un trimestre en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria (unas 12 semanas), se hace evidente que el proyecto será bastante importante para la nota de dicho trimestre. Lo ideal sería, de hecho, que esta fuera la fuente principal de la nota, primero, por su larga duración y, segundo, porque toca todos los aspectos a evaluar durante el trimestre (aspectos lingüísticos, socioculturales, gramaticales, etc.).

Como dijimos anteriormente en el apartado teórico, vamos a tener en cuenta cuatro de los criterios establecidos en el currículum de secundaria para la asignatura de inglés. Los criterios elegidos son: 6,8,9 y 10.

En cuanto al **criterio 6**, vamos a valorar la capacidad de los estudiantes de extraer las ideas más importantes, y de comprender el sentido general, de los textos creados por sus compañeros/as. Tendremos en cuenta la habilidad de los estudiantes a la hora de leer los textos de sus compañeros en voz alta, sin cometer errores y con un nivel de fluidez adecuado, mientras entienden lo que están leyendo. Este criterio se evaluará de manera continua y no sólo a la hora de leer el producto final, puesto que los estudiantes tendrán que ir leyendo sus propios cómics mientras los escriben.

Con respecto al **criterio 8** vamos a valorar la capacidad de los estudiantes de crear unos textos claros y sencillos de comprender para todos sus compañeros/as. No tendremos solamente en cuenta el resultado final, sino todos los textos que los chicos/as vayan creando a lo largo de las semanas que dura esta propuesta, de esta manera, podremos observar la evolución del alumno durante las semanas, los fallos que más comete, si domina o no las estructuras gramaticales y los contenidos básicos necesarios para crear un texto coherente y correcto, y su capacidad de adecuar el nivel de su texto al lector. Por lo tanto, este criterio se evaluará de manera continua, a lo largo de las 8 semanas del proyecto, y no solo mediante el producto final que presenten y que se leerá en clase.

Con respecto al **criterio 9**, vamos a centrarnos en evaluar la capacidad de los estudiantes a la hora de aplicar los requisitos mínimos establecidos por el docente antes de comenzar a crear sus propios cómics, es decir, comprobaremos que los chicos/as dominan los contenidos mínimos requeridos (los tiempos verbales de presente y futuro y la habilidad para describir física y emocionalmente a los personajes y los escenarios de la historia) al principio de la actividad. Si los estudiantes son capaces de añadir, de manera correcta y coherente, los puntos pedidos por el profesor antes de comenzar, podremos afirmar que dominan la materia necesaria en este nivel. Por lo tanto, esta es una manera, aunque de forma indirecta y no mediante el tradicional examen escrito, de comprobar el dominio de los estudiantes de ciertos contenidos teóricos de la asignatura, como pueden ser los tiempos verbales y los adjetivos descriptivos y calificativos.

Por último, en cuanto al **criterio 10**, se valorará positivamente que los alumnos añadan referencias directas a la lengua y la cultura inglesas, mediante imágenes o descripciones que mencionen algún detalle, característica o referencia cultural que provenga directamente de la cultura inglesa. Aunque este requisito no sea indispensable, si se valorará de manera positiva en el caso de estar presente en alguno de los cómics escritos por los alumnos/as.

El método de evaluación a utilizar va a ser la observación directa, es decir, durante todo el proceso, el docente irá viendo y tomando notas en su libro de registro o cualquier otro método elegido para recoger toda la información que necesite. A lo largo de estas semanas, se irán tomando anotaciones acerca de errores gramaticales corregidos al alumno/a, coherencia del texto presentado, dominio del vocabulario y los contenidos teóricos básicos requeridos, capacidad de trabajo autónomo del estudiante, dominio de las plataformas digitales provistas para la realización de la tarea, creatividad, capacidad para comunicar, uso de elementos culturales etc. El docente asignará un valor a cada uno de estos aspectos y, una vez entregado y presentado el producto final, asignará una calificación numérica sumando todos los apartados contemplados. A continuación, se presenta una rúbrica con carácter orientativo a modo de ejemplo. El docente que realice estas propuestas podrá utilizar esta misma rúbrica u otra diferente creada por el/ella variando los aspectos que considere necesarios.

Este método de evaluación será el que se siga en todas las propuestas didácticas presentadas a continuación, por lo que tiene validez para todas ellas.

Figura 1. Ejemplo de rúbrica para la evaluación de las propuestas didácticas

Los apartados presentados en esta rúbrica han sido extraídos directamente de los descriptores presentes en el currículum de Secundaria asociados a los criterios de evaluación elegidos.

Aspecto a evaluar	Excelente (10-9)	Notable (8-7)	Bien (6-5)	No apto (<5)
Errores gramaticales presentes en el texto (1,16 puntos)	El texto no presenta errores gramaticales ni otras faltas.	El texto presenta un máximo de 4 errores gramaticales y otro tipo de fallos.	El texto presenta un máximo de 6 errores gramaticales y otro tipo de fallos.	El texto presenta más de 6 errores gramaticales y otro tipo de fallos.
Coherencia del texto (1,16 puntos)	El texto es coherente, con ideas bien explicadas y enlazadas que facilitan su comprensión.	El texto es coherente y con ideas bien explicadas, pero su línea cronológica no es clara.	Algunas ideas del texto no están bien explicadas y es difícil seguir el argumento principal del mismo.	Las ideas del texto están desordenadas y la comprensión durante la lectura es difícil.
El texto presenta los requisitos básicos (tiempos verbales y adjetivos) (1,16 puntos)	El texto incluye todos los aspectos requeridos (tiempos verbales y adjetivos)	El texto incluye los aspectos requeridos; sin embargo, aparecen en pocas ocasiones.	El texto sólo incluye uno de los dos aspectos requeridos (tiempos verbales o adjetivos).	El texto no incluye ninguno de los aspectos requeridos por el docente.
Dominio de las plataformas web de creación (1,16 puntos)	El estudiante es capaz de desenvolverse con soltura en las plataformas y usar todas sus características.	El estudiante se desenvuelve con soltura en las plataformas, pero desconoce el uso de ciertas funciones de la plataforma.	El estudiante es capaz de utilizar sólo las funciones básicas de la aplicación, con poca soltura y problemas para avanzar.	El estudiante es incapaz de manejar la plataforma de manera eficaz, no dominando ni las funciones básicas de la misma.
Autonomía del	El estudiante es	El estudiante es	El estudiante	El estudiante es

estudiante durante el proceso (1,16 puntos)	capaz de trabajar de manera autónoma, sin dependencia del docente ni de continuas ayudas y preguntas.	capaz de trabajar de manera autónoma, pero realiza varias preguntas al profesor en el proceso.	realiza muchas preguntas al docente y le resulta muy difícil trabajar de manera autónoma sin ayudas.	incapaz de avanzar en el trabajo sin ayuda externa del docente.
Comprensión del texto por parte del estudiante (1,20 puntos)	El estudiante es capaz de comprender el texto en su totalidad y extrae las ideas principales del mismo.	El estudiante es capaz de extraer las ideas principales del texto aunque no lo comprende en su totalidad.	El estudiante tiene dificultades para extraer las ideas principales del texto y debe leerlo en varias ocasiones.	El estudiante no logra comprender el sentido general del texto ni es capaz de extraer sus ideas principales.
Producto final (3 puntos)	Buena estructura, organización lógica del argumento, sin fallos gramaticales.	La estructura es adecuada, pero el trabajo no alcanza o excede el número de páginas en 2, la organización es lógica pero hay 2 errores gramaticales.	La estructura es la adecuada pero el trabajo no alcanza/excede el número de páginas en 3, la organización es difícil de seguir y hay 3 errores gramaticales.	La estructura es inadecuada, el trabajo no alcanza/excede el mínimo de páginas en +3, la organización es difícil de seguir y hay +3 errores gramaticales.

La rúbrica se facilitará a todos los estudiantes, antes de comenzar el proceso de creación del cómic, y se explicará de manera detallada para que todos sepan los mínimos a los que deben adaptarse y cómo van a obtener su nota. De esta manera se evitarán posibles confusiones a la hora de recibir su nota final y sabrán de manera exacta cómo y por qué tienen la calificación que tienen.

En estas propuestas se implementará también un sistema de coevaluación, es decir, los estudiantes también evaluarán el trabajo de sus compañeros siguiendo esta rúbrica, obteniendo así una nota bajo su propio criterio, que luego será comparada con la nota puesta por el docente. De esta manera, la nota quedará aún más clara y se podrá explicar cualquier tipo de diferencia o desacuerdo con la misma en base no sólo al criterio del docente sino también al criterio de sus propios compañeros.

Propuesta didáctica I: *Welcome to my world!*

Esta es la primera propuesta que vamos a introducir. A continuación, se detalla su funcionamiento, sus objetivos, el nivel al que se dirige, la manera de evaluarla, los criterios que se tendrán en cuenta en el momento de la evaluación y los materiales necesarios para llevarla a cabo.

Resumen

Esta propuesta pretende trabajar de manera activa la lecto-escritura en los estudiantes. Para ello, se pedirá a los alumnos que creen su propio cómic utilizando una serie de recursos dados por el docente. Una vez el cómic se cree, deberá ser subido a una plataforma digital (del estilo de Google Drive o el propio Classroom del centro) para que todos tengan acceso al mismo. Cuando todos los ejemplares se encuentren subidos al aula, se procederá a su lectura en las clases. Al final se decidirá, por votación, cuáles han sido los 3 mejores cómics (o los cómics que más han gustado) y se publicarán en la web/revista del centro, para dar visibilidad a los trabajos de los estudiantes.

Duración de la propuesta

La duración aproximada de esta propuesta didáctica es de unas 7 u 8 semanas (unas 32 sesiones), por lo que sería conveniente y recomendable llevarla a cabo durante el segundo trimestre del curso. El primer trimestre del mismo podría utilizarse para dar las explicaciones necesarias para los estudiantes. En este caso, los alumnos necesitan dominar los tiempos verbales de presente y futuro y conocer un mínimo de adjetivos descriptivos para poder redactar de manera correcta una descripción, tanto física como emocional, de los personajes y el entorno en el que se desarrolla la historia. Es obvio que la adquisición de estos conocimientos, por parte de los alumnos, es responsabilidad del docente, que debe asegurarse del dominio de los mismos antes de comenzar la actividad relacionada con los cómics. Sin un dominio claro de estos contenidos, se dificulta mucho la correcta realización de esta propuesta.

Materiales a utilizar

Una vez que los alumnos dominan los contenidos relacionados puramente con el componente lingüístico procedemos a detallar los materiales y recursos necesarios para llevar a cabo la propuesta.

- Ordenadores funcionales: se requiere una utilización constante de las TIC, por lo que se va a realizar mayormente de manera digital. Para que sea efectiva, los alumnos deben contar con un aula de tecnología o un grupo de ordenadores capaces de soportar las páginas web que utilizaremos durante las semanas que dure nuestra actividad.
- Páginas web de creación de contenido: las páginas que vamos a utilizar para crear nuestros cómics son las siguientes: *heartcards.net*, *Icograms.com*. El funcionamiento de estas páginas web se detalla a continuación.
- *Heartcards.net*: esta página web permite a los estudiantes crear cartas personalizadas, que cuentan con una descripción textual y una imagen del personaje elegido. Los alumnos deberán crear una carta personalizada para cada uno de los personajes de su cómic que contenga: una descripción física y emocional del personaje, sus principales rasgos de carácter, sus superpoderes (en caso de tenerlos), su edad y una imagen del mismo. Dicha imagen puede ser creada por los propios estudiantes o elegida de internet.
- *Icograms.com*: esta página web permite a los alumnos crear, de forma detallada, el lugar o escenario en el que se desarrolla el cómic. Los estudiantes deberán crear aquí los escenarios en los que transcurre la acción en su historia.
- Por último, utilizaremos una plataforma para subir los cómics terminados. Una vez subidos, serán leídos en clase y se elegirán los 3 mejores, para ser publicados en la web del centro.

Objetivos de la propuesta

Esta propuesta didáctica pretende trabajar dos aspectos, en primer lugar, la escritura, teniendo en cuenta que se utilice de manera gramaticalmente correcta. Además, se pretende hacer énfasis en la escritura creativa del alumno. Este aspecto no suele ser tenido muy en cuenta en la realidad de los institutos, más allá de tratarse muy vagamente en algunos ejercicios de expresión escrita; sin embargo, consideramos necesario trabajar de manera más profunda este aspecto, puesto que será de vital importancia para los estudiantes en el futuro.

El segundo aspecto claro de esta propuesta, directamente ligado al título de este trabajo, es utilizar los cómics creados por los propios estudiantes como fuente de lectura en las aulas. La utilización de materiales creados por los propios estudiantes favorecerá el interés y la atención del resto de alumnos/as a la hora de la lectura de los mismos, puesto que todos/as tendrán curiosidad por conocer lo que sus compañeros han creado a lo largo de las semanas. Por último, al publicar estos cómics en los medios del centro, conseguimos dar importancia a su trabajo más allá del grupo clase, es decir, daremos visibilidad al trabajo de los estudiantes fuera del aula, mostrando así que las tareas que realizan día a día tienen una conexión directa con el mundo real fuera del instituto.

Explicación detallada de la propuesta didáctica, por semanas

Una vez explicados los recursos necesarios para llevar a cabo esta propuesta, vamos a explicar de manera detallada cómo se llevará a cabo la misma.

Semana 1

Como es lógico, debemos enseñar a los alumnos a utilizar dichas plataformas web antes de permitirles comenzar a redactar su propio cómic. Por lo tanto, la primera semana de clase (4 sesiones) se dedicará a explicar el funcionamiento de las páginas web de creación de contenido. Aparte de mostrar en pantalla las páginas web que vamos a utilizar (se asume que las clases cuentan con proyector para mostrar a los alumnos el contenido que queremos), les pediremos que accedan a las mismas para que vayan teniendo contacto con ellas y se familiaricen con su funcionamiento. A lo largo de esta primera semana, enseñaremos cómo usarlas de manera correcta y solucionaremos cualquier posible duda que los estudiantes puedan tener sobre las mismas. Al mismo tiempo que se enseña a los alumnos/as el manejo de estas páginas, el docente proveerá un modelo hecho por él mismo como pauta a seguir, facilitando así la comprensión de estas páginas, y haciendo visible el resultado que se espera de su propio trabajo². Al estar enseñando a los alumnos cómo usar un recurso para que puedan utilizarlo después de manera autónoma, estamos trabajando la competencia de “aprender a aprender”, recogida en el currículum de secundaria. Se pretende que los estudiantes conozcan el funcionamiento de estas plataformas y sean capaces de usarlas de manera eficaz en el futuro, no solo en esta actividad, sino en cualquier otra parecida que se les pueda presentar en los años venideros.

² Los modelos mencionados se adjuntan al final del documento, tras la figura 2.

Semana 2

Una vez explicado el funcionamiento de las plataformas web a utilizar, el siguiente paso es explicar, y repasar si fuese necesario, los contenidos que deben estar presentes en todos los cómics de los alumnos. En este caso, los requisitos básicos para cada cómic son: presentar física y emocionalmente a los personajes, describir el escenario/lugar en el que ocurre la acción, crear una historia, con tema libre, utilizando los tiempos verbales en presente y futuro. Por último, cada cómic deberá contar con un mínimo de 10 páginas.

Semanas 3 a 6

Estas tres semanas se dedicarán en exclusiva a la creación del cómic. Primero, los estudiantes deberán crear las cartas asignadas a cada personaje del mismo y subir una carpeta con la carta y una descripción de cada uno de ellos a la plataforma que hayamos elegido. De esta manera, los personajes de los cómics estarán disponibles y visibles para todos. Las cartas personalizadas de cada personaje se crearán utilizando la página web *heartcards.net*. Aquí, los estudiantes elegirán o crearán una imagen de su personaje, añadirán una pequeña descripción física y también psicológica del mismo.

Una vez creados los personajes, se deberá subir también un resumen de la historia, su tema principal a tratar y un título, así todos los estudiantes podrán saber qué se van a encontrar una vez finalizado el tiempo de creación.

Por último, deberán subirse también todos los escenarios en los que transcurre la historia a dicha plataforma. Cuando ya se hayan subido todos los componentes de la historia, se añadirá a la plataforma la narrativa del mismo cómic, es decir, una historia escrita, siguiendo los requisitos básicos establecidos al comienzo, que encaje tanto con los personajes como con los escenarios descritos, de manera cronológica.

Semana 7

Una vez subidos todos los cómics a la plataforma, la séptima semana se dedicará a correcciones: de manera individual los alumnos irán enseñando al docente las versiones finales de sus historias para corregir posibles faltas de ortografía y cualquier otro tipo de error. De igual manera, el docente habrá hecho trabajo de observación directa durante las semanas de creación, por lo que ya tendrá ciertas nociones e ideas sobre el resultado final de las mismas.

Semana 8

En las últimas 4 sesiones del proyecto, se procederá a la lectura en voz alta de todos y cada uno de los cómics creados. Los alumnos irán leyendo la historia (por turnos, así permitimos que todos participen y lean) y, al mismo tiempo, se proyectará en pantalla tanto el escenario como los personajes que participen en dicha escena. Si durante esta semana no da tiempo suficiente de leer todos los cómics, el proyecto es ampliable una semana más, puesto que todos deben ser leídos en voz alta y presentados a la clase. Tras terminar la lectura de todos los cómics, se votarán, utilizando una encuesta de Google, los 3 mejores o los que más han gustado en la clase. Posteriormente serán publicados en los medios del centro, ya sean digitales o impresos.

Evaluación de la propuesta

Para evaluar esta propuesta utilizaremos la rúbrica introducida anteriormente (Figura 1), asignando los mismos valores numéricos y teniendo en cuenta los mismos descriptores. Se utilizará también el mencionado método de co-evaluación presentado con anterioridad, con el cual los alumnos asignan una nota numérica a sus compañeros/as acorde a la rúbrica inicial.

Los criterios a evaluar son los mencionados anteriormente (6,8,9 y 10), recibiendo los cuatro la misma importancia y valor en la calificación final. La observación directa será el método principal de evaluación del docente durante las semanas que dure esta propuesta, como ya se mencionó al principio de este documento. En todas las propuestas se seguirá el mismo procedimiento: entrega y explicación de la rúbrica a los estudiantes previo al comienzo de la creación de sus cómics y co-evaluación una vez terminado el proceso de exposición de sus historias.

Propuesta didáctica II: *Discover my ancestry!*

Esta propuesta pretende ser un primer acercamiento con la historia de las Islas Canarias, a modo de toma de contacto con la asignatura de Historia y Geografía de Canarias que los alumnos/as cursarán en 4º curso.

Resumen

Al igual que en la propuesta anterior, se pretende trabajar la lecto-escritura mediante la creación y posterior lectura de un cómic por parte de los alumnos/as. En este caso, nuestro cómic se centrará en un personaje célebre de la historia de Canarias. Se pedirá a los estudiantes que elijan cualquier tipo de personaje histórico relevante de nuestras islas y lo conviertan en el personaje principal de sus historias, contando así un capítulo real de su vida o inventando una historia ficticia sobre él/ella. La intención de esta propuesta es tener como fecha límite el día 30 de Mayo, con motivo de nuestra festividad regional. En esta ocasión, los cómics de todos los estudiantes serán publicados en los medios del centro para así dar visibilidad a algunos de los personajes de nuestra historia, que no suelen recibir la atención que merecen. Aparte de ser publicados en los medios “oficiales” del centro, los alumnos/as deberán subir también sus creaciones a una plataforma donde todos sus compañeros/as puedan leerlas, como por ejemplo *Google Drive* o *Classroom*.

Duración de la propuesta

Esta propuesta tendrá una duración aproximada de unas 7 u 8 semanas (32 sesiones aproximadamente). Está planteada para realizarse en el tercer trimestre, para así hacerla coincidir con el 30 de Mayo, es decir, la festividad regional del día de Canarias. Los estudiantes deberán dominar los contenidos gramaticales y teóricos impartidos durante los dos primeros trimestres para poder realizar esta tarea de manera exitosa. En este caso se exigirá a los estudiantes el dominio de los tiempos verbales de pasado y de los adjetivos descriptivos y calificativos, para poder dar descripciones precisas de los personajes elegidos y los escenarios/lugares en los que su historia tendrá lugar. Al igual que en la propuesta anterior, la adquisición de estos contenidos es responsabilidad directa del docente en los trimestres anteriores.

Materiales a utilizar

Al ser de corte bastante similar, algunos de los materiales coinciden con los presentados en la propuesta anterior.

- Ordenadores funcionales: esta propuesta tiene mucho en cuenta las TIC, por lo que se va a realizar mayormente de manera digital. Para que sea efectiva, los alumnos deben contar con un aula de tecnología o un grupo de ordenadores/tablets capaces de soportar las páginas web que utilizaremos durante las semanas que dure nuestra actividad.
- Páginas web de creación de contenido: las páginas que vamos a utilizar para crear nuestros cómics son las siguientes: heartcards.net, stripGenerator, Icograms.com
- *Enciclopedia de canarios ilustres*: como posible fuente de información a la hora de elegir y documentarse sobre personajes célebres de la historia de Canarias. Cualquier otra fuente de información fiable también será válida, aunque esta es la recomendada por el docente.
- Plataforma para subir los cómics y que sean accesibles para todo el alumnado y el docente: a elegir entre *Google Drive* y *Classroom*.
- Plataforma TongaApp: creada por el gobierno de Canarias. En esta página web, los alumnos/as encontrarán numerosos recursos relativos a las islas, como por ejemplo, dibujos de personajes históricos de nuestro archipiélago, lugares de interés, comida típica, etc. Estas ilustraciones pueden ser utilizadas a la hora de crear el cómic, añadiéndolas directamente desde esta página o bien creando el propio cómic en esta plataforma.

Objetivos de la propuesta

Los objetivos que pretende alcanzar esta propuesta son los siguientes:

- Al igual que la propuesta anterior, se pretende hacer énfasis en la lecto-escritura de los estudiantes teniendo en cuenta su buen uso de la gramática y de la escritura creativa a la hora de crear sus cómics.
- Favorecer la utilización de los cómics como herramienta de lectura en las aulas, trabajando directamente la lectura y comprensión lectora de los estudiantes haciendo uso de recursos creados por ellos mismos.

- Visibilizar y dar valor a personajes célebres de la historia de nuestro archipiélago que no suelen recibir atención de manera habitual en nuestro sistema educativo.
- Hacer partícipes a los alumnos de los actos celebrados en el centro con motivo de nuestra festividad regional. Una vez subidos a los medios oficiales del centro, pueden ser leídos en público si así nos lo requiriese la dirección o la jefatura de estudios, dando así un valor añadido al trabajo de los estudiantes, más allá del simple grupo clase o del aula.

Explicación detallada de la propuesta por semanas

Semana 1

Esta primera semana se dedicará a explicar a los estudiantes el funcionamiento de las plataformas de creación digital. Se pedirá a los estudiantes que accedan a dichas plataformas y se les irá explicando, de manera simultánea en la pantalla de clase, como utilizar las herramientas básicas para crear sus cómics. Utilizarán las plataformas *Icograms* y *Heartcards* al igual que en la propuesta anterior y con el mismo fin. Además de esto, en esta ocasión deberán utilizar la plataforma *StripGenerator* para “juntar” tanto el personaje como el escenario y crear así la versión final de su cómic. Al igual que en la propuesta anterior, estamos trabajando la competencia de “aprender a aprender”, puesto que estamos enseñando a los alumnos/as a usar un recurso de manera autónoma para que puedan volver a utilizarlo en el futuro en caso de que les sea necesario. Como es obvio, al estar utilizando las nuevas tecnologías, también se involucra en un alto grado la competencia digital. Por último, se hace énfasis también en la competencia del Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE), ya que se busca que los alumnos/as sean capaces de planificar y llevar a cabo de manera exitosa su propio cómic, demostrando así que pueden convertir sus ideas en productos finales.

Semana 2

Una vez explicado el funcionamiento de las plataformas web a utilizar, el siguiente paso es explicar, y repasar si fuese necesario, los contenidos que deben estar presentes en todos los cómics de los alumnos. En este caso, los requisitos básicos para cada cómic son: presentar física y emocionalmente a los personajes, describir el escenario/lugar en el que ocurre la acción, crear una historia sobre un episodio real de la vida del personaje elegido, o un episodio ficticio inventado por los alumnos/as utilizando los tiempos verbales en pasado.

Por último, cada cómic deberá contar con un mínimo de 10 páginas para ser considerado válido.

Semanas 3 a 6

Estas tres semanas se dedicarán en exclusiva a la creación del cómic. Primero, los estudiantes deberán elegir un personaje célebre de la historia de Canarias para luego crear la carta personalizada que le corresponda y subirla a la plataforma que hayamos elegido, acompañada de una descripción de esta figura histórica. De esta manera, los personajes de los cómics estarán disponibles y visibles para todos, en caso de que quieran consultarlos.

Una vez creados los personajes, se deberá subir también un resumen de la historia, su argumento principal y su título, así todos los estudiantes podrán saber qué se van a encontrar una vez finalizado el tiempo de creación. Por ejemplo, imaginemos que el personaje elegido es César Manrique: subiremos un resumen de la historia que vamos a contar añadiendo un título, que podría ser: *Manrique, the man who fell in love with an Island*.

Por último, una vez que ya conocemos el personaje principal y los escenarios en los que transcurre la historia, los alumnos/as deberán utilizar la plataforma *StripGenerator* para dar forma a su cómic, juntando todos los elementos. Una vez que el cómic esté creado, los estudiantes lo subirán a la plataforma designada, haciéndolo así visible para el resto de sus compañeros/as.

Semana 7

Una vez subidos todos los cómics a la plataforma, la séptima semana se dedicará a correcciones: de manera individual los alumnos irán enseñando al docente las versiones finales de sus historias para corregir posibles faltas de ortografía y cualquier otro tipo de fallo. De igual manera, el docente habrá hecho trabajo de observación directa durante las semanas de creación, por lo que ya tendrá ciertas nociones e ideas sobre el resultado final de las mismas.

Semana 8

En las últimas 4 sesiones del proyecto, se procederá a la lectura en voz alta de todos y cada uno de los cómics creados. Los alumnos irán leyendo la historia (por turnos, así permitimos que todos participen y lean) y, al mismo tiempo, se proyectará en pantalla el cómic creado en *StripGenerator* para que todos los estudiantes puedan seguirlo de manera simultánea. Si durante esta semana no da tiempo suficiente de leer todos los cómics, el

proyecto es ampliable una semana más, puesto que todos deben ser leídos en voz alta y presentados a la clase. Todos los cómics ya corregidos serán entregados a la dirección del centro, que se encargará de su publicación en los medios oficiales del mismo, para hacerlos coincidir con el día de Canarias, dando así visibilidad al trabajo realizado por nuestros alumnos/as.

Evaluación de la propuesta

Esta propuesta será de nuevo evaluada siguiendo los valores y descriptores presentados en la rúbrica inicial (figura 1).

En esta ocasión nos centraremos en la evaluación de los criterios 6,8 y 9. Puesto que el componente cultural (criterio 10) requerido en esta propuesta está ligado directamente a la historia de nuestras islas, por lo que se valorará positivamente que los estudiantes añadan datos fiables y reales de los personajes elegidos y que hagan alusión directa a algunos de los escenarios/episodios vividos por estas figuras en nuestro archipiélago.

El procedimiento a seguir es el mismo que en la propuesta anterior: entrega y explicación de la rúbrica a los estudiantes antes del comienzo del proyecto, observación directa durante el proyecto y co-evaluación una vez que este esté terminado y haya sido expuesto.

Propuesta didáctica III: *A new hero is born*

En esta tercera propuesta, continuaremos con el mismo modelo de las propuestas anteriores, aunque con algunas variaciones. De nuevo, pretendemos tratar un tema directamente ligado al archipiélago canario, en este caso, la erupción volcánica en la isla de La Palma sucedida este mismo año.

Resumen

Esta propuesta pretende trabajar de nuevo el aspecto de la lecto-escritura mediante la realización de cómics. En este caso, se pedirá a los estudiantes que creen su propio superhéroe. La misión de este será parar el volcán que ha entrado en erupción en la isla de La Palma. De esta manera, conseguiremos tratar un tema de actualidad en nuestras islas y, al mismo tiempo, introducir un componente gramatical ligado a nuestra asignatura. Los estudiantes deberán crear un superhéroe/heroína, describirlo física y emocionalmente y crear una historia en la cual este personaje detenga la erupción en La Palma. Al igual que en las propuestas anteriores, los cómics deberán ser subidos a una plataforma elegida por el docente para que todos los estudiantes puedan tener acceso a ellos. En esta ocasión, se pedirá que utilicen los tiempos verbales de futuro y los condicionales para hablar de las posibles formas de detener este volcán, además de introducir adjetivos descriptivos y calificativos a la hora de presentar a sus personajes y los lugares en los que transcurrirá su historia. A diferencia de las propuestas anteriores, esta se desarrollará en grupos cooperativos de 3/4 miembros cada uno, para así favorecer el trabajo colaborativo y las relaciones entre estudiantes.

Duración de la propuesta

Es recomendable llevar a cabo esta propuesta en el segundo trimestre, puesto que el primero se debería utilizar para enseñar los contenidos gramaticales básicos necesarios para realizarla de manera correcta. Al tratarse de una propuesta llevada a cabo en grupos, los tiempos se acortan y se prevé que tenga una duración aproximada de unas 6 semanas, es decir, unas 24 sesiones. En caso de que este tiempo no fuese suficiente, se podría añadir una séptima semana para la lectura de los cómics de los estudiantes.

Materiales a utilizar

Los materiales siguen siendo bastante parecidos a los utilizados anteriormente:

- Ordenadores funcionales: esta propuesta tiene mucho en cuenta las TIC, por lo que se va a realizar mayormente de manera digital. Para que sea efectiva, los alumnos deben contar con un aula de tecnología o un grupo de ordenadores/tablets capaces de soportar las páginas web que utilizaremos durante las semanas que dure nuestra actividad.
- Páginas web de creación de contenido: las páginas que vamos a utilizar para crear nuestros cómics son las siguientes: heartcards.net, stripGenerator, Layar.com. El funcionamiento de esta última web se explica a continuación.
- Layar.com: esta web permite “dar vida” a una impresión, utilizando la realidad aumentada. En esta propuesta pediremos a los alumnos que, una vez que hayan creado su cómic, lo impriman para escanearlo utilizando esta aplicación y podamos observarlo en clase en 3D.
- Plataforma para subir tanto las descripciones como los escenarios del cómic y que sean visibles para el docente y el resto de alumnos. A elegir entre *Google Drive* y *Classroom*.

Objetivos de la propuesta

Los objetivos de esta propuesta son:

- Al igual que en las propuestas anteriores, se pretende hacer énfasis en la lecto-escritura de los estudiantes, valorando su buen uso de la gramática y de la escritura creativa a la hora de crear sus cómics.
- Favorecer la utilización de los cómics como herramienta de lectura en las aulas, trabajando directamente la lectura y comprensión lectora de los estudiantes haciendo uso de recursos creados por ellos mismos.
- Utilizar las nuevas tecnologías, en este caso la plataforma de realidad aumentada, para exponer de manera diferente el resultado final de los estudiantes. Mediante la utilización de esta plataforma, se pretende mejorar la atención y el interés de los estudiantes hacia los productos creados por sus propios compañeros/as.

- Hacer partícipes a los estudiantes de un hecho histórico acontecido en las islas canarias (la erupción del volcán en la isla de La Palma) y demostrar que se puede utilizar la lengua inglesa para hacer referencia a la realidad más cercana a los estudiantes, no solo para casos hipotéticos y alejados de ellos/as, demostrando así la utilidad del inglés en su realidad más próxima.

Explicación detallada de la propuesta por semanas

En este caso, debemos tener en cuenta que el trabajo se realizará por grupos cooperativos, por lo que el primer paso del proceso será dividir a los alumnos en estos grupos. Dicha división será realizada por el docente en base al nivel de los estudiantes (tratando de crear grupos de niveles similares donde ninguno de los miembros acabe haciendo todo el trabajo) y las relaciones de afinidad entre ellos/as.

Semana 1

La primera sesión de esta semana se dedicará a explicar los grupos en los que se ha dividido a los alumnos/as y a realizar algún cambio de miembros si fuese necesario. En las otras 3 sesiones explicaremos, con ayuda del ordenador y el proyector presente en las aulas, la utilización de las plataformas de creación de contenido digital que van a ser utilizadas en el transcurso de esta propuesta. Por último, se detallarán los requisitos mínimos necesarios para considerar este trabajo como “apto”: incluir los tiempos verbales de futuro, los condicionales y los adjetivos calificativos y descriptivos.

Semana 2

Esta segunda semana la dedicaremos a repasar los contenidos teóricos y gramaticales necesarios para desarrollar esta actividad de manera correcta y, en segundo lugar, repartiremos las labores dentro de los grupos cooperativos, estableciendo un secretario/a, encargado de controlar las fechas de entrega, y un portavoz, que será el encargado de subir la tarea final revisada, además de controlar las correcciones y fallos que el profesor vaya señalando en el trabajo de su grupo a lo largo de las semanas siguientes.

Semanas 3 a 5

Durante estas semanas, los diferentes grupos deberán ir creando su cómic por partes. En primer lugar, deberán crear y subir la historia y descripción de su personaje, tanto física como emocionalmente, acompañada de sus respectivas cartas personalizadas. En segundo

lugar, utilizando la página *StripGenerator*, deberán ir dando forma a su cómic. Una vez terminado, deberán subirlo a la plataforma elegida previo comienzo de la propuesta.

Semana 6

Una vez que todos los trabajos estén subidos, se dedicará una sesión a comprobar que todas las correcciones realizadas por el profesor se han llevado a cabo y que no ha quedado ningún aspecto sin corregir. Las otras 3 sesiones se dedicarán a proyectar el cómic en 3D mediante la aplicación *Layar*, para su lectura de manera simultánea en clase. Durante estas sesiones de lectura, todos los alumnos/as deberán participar de manera activa, leyendo uno a uno por turnos, para así conseguir el objetivo principal de esta propuesta, el fomento de la lectura en las aulas de inglés. En caso de que el tiempo no fuese suficiente, se podría ampliar una o dos sesiones más de la semana siguiente si fuese necesario.

Evaluación de la propuesta

Para esta propuesta, introduciremos un nuevo modelo orientativo de rúbrica, teniendo en cuenta la división en grupos cooperativos, que serán evaluados de manera diferente. Esta nueva rúbrica está basada en los descriptores y los criterios elegidos, presentes en el currículum de secundaria.

En esta ocasión, al igual que en la propuesta II, nos centraremos en los criterios 6,8 y 9, puesto que el componente cultural está relacionado directamente con el archipiélago canario y se evaluará de la misma manera.

El procedimiento a seguir es el mismo: entrega y explicación de la rúbrica orientativa, observación directa a lo largo del proyecto y co-evaluación una vez expuesto el mismo.

Al tratarse de un trabajo en grupo, proponemos la siguiente rúbrica como ejemplo de evaluación:

Figura 2. Rúbrica para la evaluación de trabajos en grupos cooperativos.

Aspecto a evaluar	Excelente (10-9)	Notable (8-7)	Bien (6-5)	No apto (-5)
Organización del grupo (2 puntos)	Todos los miembros del grupo cumplen con sus tareas en tiempo y forma.	Todos los miembros del grupo cumplen con sus tareas, pero hay retrasos en las	Secretario o portavoz no cumplen de manera correcta sus funciones en el grupo.	Ninguno de los miembros del grupo colabora para desarrollar correctamente la actividad.

		fechas de entrega.		
Gramática (2 puntos)	No hay fallos gramaticales en el texto.	El texto tiene hasta 3 fallos gramaticales.	El texto tiene hasta 5 fallos gramaticales.	El texto tiene +5 fallos gramaticales.
Vocabulario (2 puntos)	Se utiliza un léxico rico y se añaden los adjetivos requeridos con variedad y de manera correcta.	El léxico es adecuado, pero no se añade una cantidad considerable de adjetivos de manera correcta (menos de 5 adjetivos en total).	El léxico es pobre y la cantidad de adjetivos usados correctamente es pequeña (<4 adjetivos en total).	El léxico es pobre y no se adapta al nivel de los alumnos, además se añaden menos de 4 adjetivos en total.
Producto final (4 puntos)	El cómic sigue una estructura lógica, cumple con el número mínimo de páginas y se entrega en fecha.	El cómic sigue una estructura lógica y se entrega en fecha, pero no alcanza/excede el mínimo de páginas en 2.	El cómic sigue una estructura lógica, pero no alcanza/excede el número de páginas en 3. Además, se entrega un día fuera de tiempo.	La estructura del cómic es difícil de entender, no alcanza/excede el número de páginas en 4 o más y se entrega más de un día fuera de tiempo.

Modelos para mostrar al alumnado durante la realización de las propuestas.

- **Creación de carta personalizada de personaje:** utilizaremos la plataforma Heartcards.net. En esta página, los estudiantes deberán crear una carta que incluya: una imagen (creada por ellos o sacada de internet) de sus personajes, junto a su nombre y una pequeña descripción física y emocional del mismo.

Figura 3. Modelo de carta de personaje



- **Creación de los escenarios en los que transcurre la historia:** utilizaremos la plataforma IcoGrams.com: a través de esta página y sus múltiples opciones, los alumnos/as deberán recrear los escenarios en los que va a transcurrir su historia. Podrán hacerlo de manera individual (es decir, mostrando los diferentes escenarios de manera separada) o creando directamente un conjunto de escenarios (como se muestra en la imagen bajo este texto) en los cuales los personajes se irán moviendo a lo largo del cómic. Se pueden crear tanto escenarios exteriores como interiores, a elección del alumno/a

Figura 4. Modelo de escenario exterior

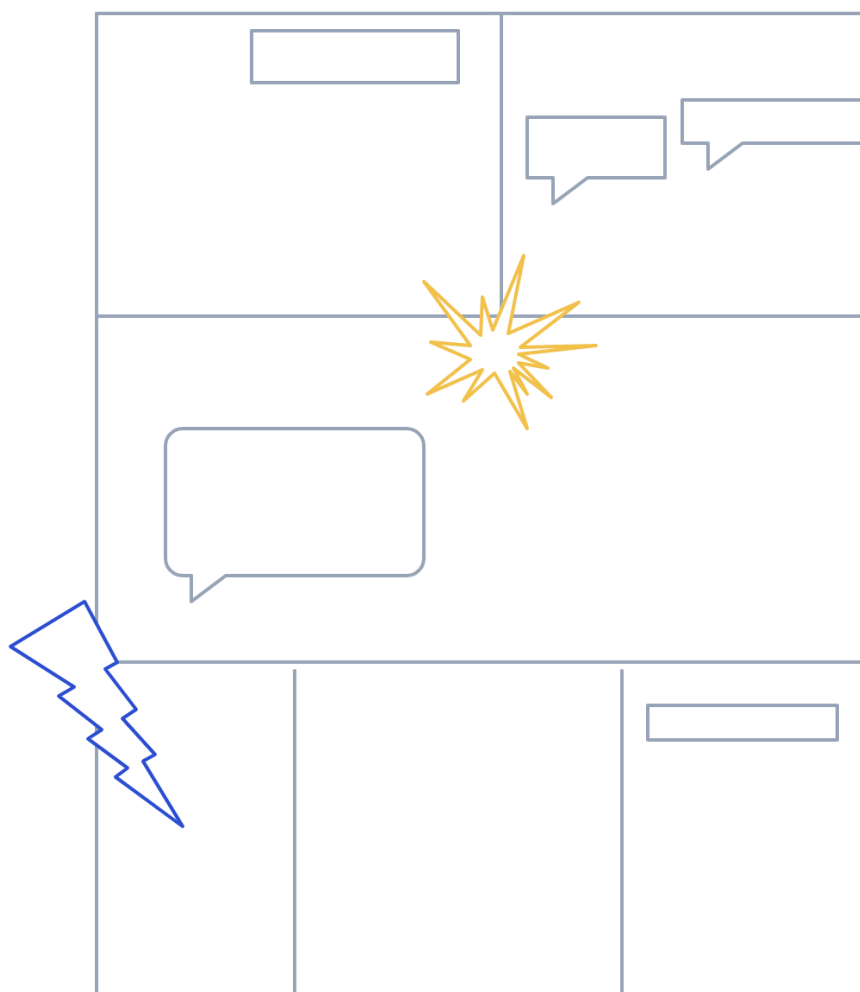


Figura 5. Modelo de escenario interior



- **Creación del cómic mediante plantillas predeterminadas a elegir:** utilizaremos la plataforma Stripgenerator.com. En esta página web, los estudiantes tendrán la posibilidad de utilizar plantillas para dar forma a sus propios cómics, partiendo de una base predeterminada. El uso de plantillas facilitará la labor de los alumnos/as a la hora de crear sus propias tiras cómicas, evitando así tener que partir de cero. La elección de la plantilla será libre para cada alumno/a, favoreciendo así la creatividad y libre expresión de cada uno de ellos.

Figura 6. Plantilla básica de creación de cómic



8. Conclusiones

Una vez realizado este trabajo, sería correcto remarcar la utilidad de los cómics como herramienta de enseñanza en las aulas de Secundaria. Tras haber analizado su historia y sus usos acorde al MCER y al currículum de Secundaria, se han planteado diferentes propuestas didácticas que pueden ser de gran ayuda a la hora de motivar al estudiantado.

Estas propuestas pretenden ser funcionales y fáciles de aplicar en cualquier instituto de secundaria, independientemente de su nivel o la heterogeneidad del alumnado que compone los grupos. Cada propuesta se puede adaptar fácilmente a clases muy diversas en cuanto a número de alumnos y niveles en la asignatura de inglés.

Prestando atención a los objetivos iniciales de este trabajo, se podría afirmar que tanto el apartado de la lectura como el de la escritura son trabajados de manera continua y metódica, favoreciendo el desarrollo de los estudiantes en estos ámbitos. Por una parte, hacer que los estudiantes deban redactar sus propios cómics favorece su escritura creativa, aspecto que no suele ser tenido en cuenta en la secundaria. Por otra parte, la observación continua del docente ayudará a evitar faltas de ortografía y errores gramaticales. Al corregir a los alumnos mientras realizan sus proyectos se consigue que se den cuenta del error que están cometiendo y lo interioricen, evitando así que lo repitan en el futuro.

En cuanto al aspecto de la lectura, se hará participe a todo el grupo clase de la lectura en voz alta de todos los cómics creados, trabajando así la pronunciación, la fluidez y las capacidades lectoras de los estudiantes. Por otra parte, al tener que leer en voz alta favorecemos la pérdida de la vergüenza por parte de los alumnos/as, ya que el expresarse en voz alta delante de sus compañeros suele ser uno de los aspectos más difíciles de realizar para los alumnos. Por último, la propuesta II *discover my ancestry* (relacionada con la celebración del día de Canarias), puede ser leída frente al resto de grupos del centro educativo, haciendo visible el trabajo de los alumnos al resto de clases.

El publicar los trabajos finales de los estudiantes en los medios oficiales del centro ayuda a los alumnos a sentir que su trabajo es valioso y tiene una relación directa con el mundo real que les rodea, extrayéndolo del grupo clase y mostrándolo al resto de grupos. Este tipo de estrategias favorece también la motivación del alumnado, puesto que pueden observar fácilmente que su trabajo es útil, y no solamente un trámite más que realizar para conseguir un aprobado en la nota final.

Por último, sería conveniente mencionar algunas limitaciones a la hora de realizar estas propuestas. El mayor inconveniente que se puede extraer a la hora de realizar las

mencionadas propuestas didácticas es el tiempo que estas necesitan para realizarse de manera efectiva. Tal vez sea complicado encajar estas propuestas en la programación anual de nuestra asignatura, por lo que deberíamos comentarlas antes del principio del curso, para que puedan ser incluidas en la programación del centro y se puedan llevar a cabo sin mayor dificultad.

Finalmente, el número de alumnos (en caso de que fuesen impares o un número muy bajo) también podría suponer un problema a la hora de realizar la división de los grupos en las propuestas que requieren trabajo cooperativo, sin embargo, el número de miembros por grupo es altamente flexible y el trabajo se puede adaptar a grupos más pequeños (incluso de hasta 3 miembros), por lo que estas dos limitaciones tiene fácil solución y no deberían suponer ningún problema a la hora de llevar las propuestas a la práctica.

9. Bibliografía

BARRERO, M. (2002). «Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula», en Jornadas sobre Narrativa Gráfica, conferencia impartida en Jerez de la Frontera (Cádiz), el día 23 de febrero de 2002. (<http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>)

Baur, E. K. (1978). *La historia como experiencia didáctica*. Editorial Nueva Imagen

Bembibre, C. (marzo 2022). Definición de Cómic. Definición ABC. Desde <https://www.definicionabc.com/comunicacion/comic.php>

BRINES GANDÍA, J. (2012). «La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE», en Revista Foro de Profesores de E/LE Volumen 8, (<http://www.foroele.es/revista/index.php/foroele/article/view/13>)

Consejo de Europa (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Cueva Cáceres (2010). *Leer es comprender*. Cusco: FENIX.

Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículum de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias, núm. 136, de 15 de julio de 2016.

García Martínez, I. (2013). El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera (Universidad de Cantabria)

Gómez López, B. E., y Monroy Romero, J. A. (2009). Comprensión lectora. Revista Mexicana de Orientación Educativa 6(16), pp. 37-42

Instituto Cervantes (2011). Bibliografía del cómic español e hispanoamericano. (pp. 30-34)

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2019). Diccionario de la Lengua Española
(<http://www.rae.es>).

<https://www.caracteristicas.co/lectura/>.

Todos los Tipos de Cómic o Historietas que existen en el mundo. (2016, 25 junio).
espectroemocional.site.