

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Marta JIMÉNEZ GARCÍA

**LOS ROLES DE GÉNERO A TRAVÉS
DEL ANÁLISIS DE IMÁGENES EN
CÓMICS**

TFG/GBL 2013



Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea

Grado en Maestro de Educación Primaria
/
Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua

Grado en Maestro en Educación Primaria
Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua

Trabajo Fin de Grado
Gradu Bukaerako Lana

***LOS ROLES DE GÉNERO A TRAVÉS DEL ANÁLISIS
DE IMÁGENES EN CÓMICS***

Marta JIMÉNEZ GARCÍA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
GIZA ETA GIZARTE ZIENTZIEN FAKULTATEA

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE NAVARRA
NAFARROAKO UNIBERTSITATE PUBLIKOA

Estudiante / Ikaslea

Marta JIMÉNEZ GARCÍA

Título / Izenburua

Los roles de género a través del análisis de imágenes en cómics

Grado / Gradu

Grado en Maestro en Educación Primaria / Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua

Centro / Ikastegia

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales / Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea
Universidad Pública de Navarra / Nafarroako Unibertsitate Publikoa

Director-a / Zuzendaria

Betisa SAN MILLÁN GARCÍA

Departamento / Saila

Departamento de Psicología y Pedagogía/ Psikologia eta Pedagogia Saila

Curso académico / Ikasturte akademikoa

2012/2013

Semestre / Seihilekoa

Primavera / Udaberrik

Preámbulo

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, establece en el Capítulo III, dedicado a las enseñanzas oficiales de Grado, que “estas enseñanzas concluirán con la elaboración y defensa de un Trabajo Fin de Grado [...] El Trabajo Fin de Grado tendrá entre 6 y 30 créditos, deberá realizarse en la fase final del plan de estudios y estar orientado a la evaluación de competencias asociadas al título”.

El Grado en Maestro en Educación Primaria por la Universidad Pública de Navarra tiene una extensión de 12 ECTS, según la memoria del título verificada por la ANECA. El título está regido por la *Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria*; con la aplicación, con carácter subsidiario, del reglamento de Trabajos Fin de Grado, aprobado por el Consejo de Gobierno de la Universidad el 12 de marzo de 2013.

Todos los planes de estudios de Maestro en Educación Primaria se estructuran, según la Orden ECI/3857/2007, en tres grandes módulos: uno, *de formación básica*, donde se desarrollan los contenidos socio-psico-pedagógicos; otro, *didáctico y disciplinar*, que recoge los contenidos de las disciplinas y su didáctica; y, por último, *Practicum*, donde se describen las competencias que tendrán que adquirir los estudiantes del Grado en las prácticas escolares. En este último módulo, se enmarca el Trabajo Fin de Grado, que debe reflejar la formación adquirida a lo largo de todas las enseñanzas. Finalmente, dado que la Orden ECI/3857/2007 no concreta la distribución de los 240 ECTS necesarios para la obtención del Grado, las universidades tienen la facultad de determinar un número de créditos, estableciendo, en general, asignaturas de carácter optativo.

Así, en cumplimiento de la Orden ECI/3857/2007, es requisito necesario que en el Trabajo Fin de Grado el estudiante demuestre competencias relativas a los módulos de formación básica, didáctico-disciplinar y practicum, exigidas para todos los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.

En este trabajo, el módulo *de formación básica* nos ha permitido encauzar este proyecto de la mejor manera posible gracias al estudio durante la primera etapa de las diferentes áreas relacionadas con este mismo. Sabemos que, actualmente, la sociedad afecta a la educación familiar y escolar debido al impacto social y educativo, cambios en las relaciones de género e intergeneracionales, multiculturalidad e interculturalidad, etc... nos ayuda a que nos centremos en un tema relacionado con estos conceptos debido a su importancia; roles de género. Además, me ha ayudado a conocer y a saber ejercer algunas funciones de docente en relación con la familia durante la etapa de Educación Primaria debido a que este es un factor importante en la educación de los niños.

Otra competencia que debemos adquirir es la de comprender los procesos de aprendizaje que tienen los alumnos en el contexto familiar, social y escolar durante esta etapa, por lo que a través de una imagen pueden crear su cultura visual desde las diferentes perspectivas. Incluso podemos ver el proceso que han llevado a cabo desde el principio hasta el final.

Este módulo *de formación básica* se desarrolla durante todo el desarrollo del proyecto y en la propuesta didáctica a la hora de promover un trabajo cooperativo, sin olvidar el esfuerzo individual. Como futura docente, otro de los recursos que he utilizado y que he aprendido para aportar a este trabajo es el de diseñar, planificar y evaluar la actividad docente y el aprendizaje llevado a cabo en un aula, para ello, he tenido que conocer las diversas metodologías y técnicas básicas.

Relacionado con este apartado, me ha ayudado a ser capaz de diseñar un nuevo proyecto como recurso didáctico e innovador partiendo del contenido de un trabajo.

El módulo *didáctico y disciplinar* está presente en la parte práctica, que se concreta en la propuesta de intervención de mejora y en el análisis de cada una de las imágenes. Para ello, nos ha aportado una formación didáctica a través de unos recursos en los que nos tenemos que basar para la programación y la realización de las diferentes actividades plásticas con unos niños en el aula.

El alumno deberá alcanzar las competencias básicas, por eso, trabajaremos la educación plástica desde todos los aspectos para que puedan adquirirlas. En la

propuesta didáctica que he llevado a cabo se reflejan las competencias en el análisis de imágenes, en el uso de las nuevas tecnologías y en el trabajo tanto individual como en grupo para una producción final. A la hora de seleccionar los materiales para trabajar, me he centrado en los contenidos curriculares del curso en el que se encuentra el alumnado.

Asimismo, el módulo *practicum* nos ha permitido adquirir unos conocimientos de tipo práctico tras la visualización que hemos tenido tanto fuera como dentro del aula. El análisis parte de un proyecto realizado en un colegio en el que he estado observando la evolución que han llevado unos alumnos.

El desarrollo de este trabajo está enmarcado en la intervención y en la participación de todos los alumnos con ayuda del docente, donde la realización de las actividades se basa en una dinámica de trabajo que, anteriormente, ha sido observada.

Otra de las maneras en las que está implícito este módulo es en la propuesta de mejora en el área de educación plástica adquiriendo unos conocimientos, desde otros puntos de vista, el rol de género. También se manifiesta porque se ha partido de un proyecto realizado en un colegio donde he sido participe de diferentes experiencias personales durante mi período de prácticas.

La realización de otras prácticas escolares basadas en el área de educación plástica me ha servido para adquirir algunas ideas de cómo trabajar con los alumnos en este ámbito, sobre todo, cuando me centrado en el desarrollo y organización de actividades y en el uso de materiales.

Resumen

El siguiente proyecto se centra el ámbito de la educación artística, partiendo del análisis de las producciones en forma de cómic que ha realizado el alumnado de un colegio. Detrás de cada dibujo que han elaborado podemos encontrar ciertos estereotipos sociales.

Su cultura visual les lleva a repetir los roles de género en sus producciones. Esto ocurre porque somos cultura visual y por lo tanto, consumidores de un tipo de cultura de la que estamos rodeados y de la que formamos parte.

Como conclusión, se ha presentado una propuesta didáctica donde se parte del tema principal con el que hemos trabajado a lo largo de todo el proyecto, pero planteado desde otra perspectiva.

Palabras clave: cómic; cultura visual; Educación artística; estereotipos; roles de género.

Abstract

This project is focused on the field of artistic education and is built upon the analysis of the work by school alumni in the form of a collective comic. Behind each drawing we can find certain social stereotypes.

Their visual culture leads them to repeat gender roles in their production. This occurs because we are visual culture, and therefore, consumers of a type of culture which surrounds us and of which we are part of.

As conclusion, a didactical proposal has been presented, based on the main theme which has been of interest throughout the project, but proposed from a different perspective.

Keywords: comic; visual culture; Artistic education; stereotypes; gender roles.

Índice

Introducción

1. Antecedentes, objetivos y cuestiones	5
2. Marco Teórico : Fundamentación e implicaciones docentes	9
2.1. Introducción del Marco Teórico	9
2.2. Educación Artística	10
2.3. Historia de la Cultura Visual	10
2.3.1. Cultura visual	12
2.3.2. El lenguaje de la imagen	16
2.4. El cómic	18
2.4.1. Historia del cómic	18
2.4.2. Aplicaciones didácticas del cómic	20
2.5. Estereotipos	23
2.5.1. Estereotipos de género	24
3. Análisis del proyecto	27
3.1. Metodología	28
3.2. Explicación de la Unidad Didáctica	30
3.3. Características principales de los personajes	32
3.4. Análisis de las imágenes	35
3.5. Análisis de las preguntas iniciales	67
4. Resultados y Propuesta Didáctica	71

Conclusiones

Referencias

Anexos

A. Anexo I

A. Anexo II

A. Anexo III

A. Anexo IV

INTRODUCCIÓN

El trabajo que voy a llevar a cabo se sitúa en el siguiente escenario: las prácticas escolares y está relacionado con un proyecto que han realizado los alumnos de 5º, en concreto, los alumnos trataron de plasmar unas imágenes partiendo de una historia leída previamente y a través de la representación de un cómic común.

Nos situamos en un contexto: dos meses y medio de prácticas en el Colegio Público de Educación Infantil y Primaria “Ermitagaña” en Pamplona. En esos meses, solo estuve con los alumnos de 6º de Primaria pero también veía proyectos que realizaban otros alumnos de otros cursos. De todo lo que había observado tuve que escoger un trabajo y realizar este proyecto.

La semana del 22 al 26 de abril se celebró la Semana de la Lectura en el colegio por lo que un par de semanas antes, los alumnos deberían decorar la entrada con algo relacionado con la lectura.

A cada curso se le asignó trabajar como elemento, el cómic pero de diferente manera. La temática en cada curso tenía que ser variada, es decir, aparecer muchos personajes diferentes, entre ellos se encontraban: el principito, Hulk, Tintín, Mortadelo y Filemón, etc... El objetivo que tenía el colegio era el de que todos los alumnos conocieran personajes de dibujos animados que probablemente, no saben que los pueden encontrar en un cómic aunque cambie su estructura y su formato que la de cualquier otro libro.

Por otro lado, centrándonos en el área de educación artística, los alumnos que la estudian llegan a adquirir una serie de conocimientos al igual que en otras áreas. Pero en esta en concreto, algunos de los docentes que imparten esta materia quieren conseguir diferentes objetivos entre los que destacamos el siguiente: que su alumnado pueda partir de unas imágenes y objetos que ven en su día a día y que se comiencen a interesar por la interpretación de estos mismos para después, indagar más allá ya que este objetivo forma parte de nuestro proyecto.

La elección de escoger este tema fue porque había observado que todos los niños y niñas incluidos los de este proyecto, estaban rodeados de cultura visual. Las personas estamos rodeadas de cultura ya que es algo en lo que vivimos y de lo que formamos parte.

Cuando hablamos de cultura visual nos referimos a “la historia de las imágenes”, es decir, cada imagen “esconde” detrás una historia, la cual queremos analizar e investigar para realizar este proyecto.

Durante mi estancia en el colegio de prácticas, he visto diversas actividades relacionadas con el área de educación artística. Tras analizar más detalladamente algunas producciones que habían realizado los niños y las niñas de los diferentes niveles decidí centrarme en una producción que fue la que más me llamó la atención y que realizaron, los alumnos de 5º curso de Educación Primaria (Tercer Ciclo).

Este proyecto se basaba en una historia titulada: “Los dos gigantes” reflejada en imágenes en forma de cómic. Los alumnos han llegado a crear imágenes con unos fines educativos que explican la idea que cada niño o niña quiere exponer en ese dibujo.

Todos los dibujos fueron recopilados y ordenados en una cartulina grande como la que vemos a continuación.



Figura 1. Cartel con la historia de “Los dos gigantes”

Tras leer la historia, en lo que más me fijó fue en las imágenes que habían realizado los alumnos de 5º, la manera en la que habían dibujado a los protagonistas. Lo que supone que en cada imagen hay una verdad que ha de ser identificada y descifrada y que además, representa una realidad con un significado a la que quería llegar.

Todas estas imágenes son realidades visuales con las que nos encontramos en el día a día, sean del tipo que sean pero que en verdad si se analizan adquieren una gran importancia en nuestra cultura. Así pues, estos niños han creado su propia cultura visual sin darse cuenta.

Representan en cada dibujo sus ideales que tienen desde su perspectiva y a la vez, están aportando a la expresión artística su propia cultura visual.

Ya sabemos que a los niños cuando son pequeños se les debe de enseñar una serie de valores que cuando llegan a ser mayores han adquirido un tipo de ideales, por lo que a la hora de hacer algún dibujo ya saben cómo realizarlo o de qué manera representarlo.

A una clase de valores se les pueden llamar como estereotipos dependiendo de a lo que nos queramos referir. Algunos estereotipos pueden ser de género, es decir, refiriéndonos a las características físicas de un hombre y de una mujer por ejemplo.

Por eso, me fui centrando en ese concepto tras ver las imágenes de los dibujos: en el de los estereotipos de género. En concreto y con más profundidad, quería analizar los estereotipos de género que tienen los niños a una determinada edad y de qué manera lo reflejan al mundo partiendo de la educación artística que han recibido.

1. ANTECEDENTES, OBJETIVOS Y CUESTIONES

Después de la introducción haremos referencia al trabajo que quiero llevar a cabo.

Pasaremos a centrarnos en el contexto en el que se enmarca el trabajo, que está basado en:

- La cultura visual.
- Los cómics.
- Y los estereotipos de género.

La cultura visual es el pilar más fuerte en este proyecto porque gracias a él se sustentan el resto de los conceptos que quiero trabajar y estos a su vez, complementan al pilar fundamental. Este proyecto lo quiero dedicar principalmente a este concepto ya que los niños y niñas desde que son pequeños están expuestos a consumir referentes visuales sin darse cuenta de que lo están recibiendo inconscientemente. Estos receptores también tienen la función de creadores y productores, es decir, todo lo que reciben lo reflejan a través de las imágenes que hacen.

Cuando hablamos de “la historia de las imágenes” nos estamos refiriendo a que detrás de cada imagen nos podemos encontrar con una historia como he citado en la introducción; es una historia que hay que analizar, que hay que investigar, que necesitamos un contexto para situarnos con mayor facilidad, etc...

Los niños son personas que pueden crear y generar cultura visual al igual que cualquier artista con el que nos podemos encontrar.

Basándonos en el contexto del colegio, este decidió que todos los alumnos deberían trabajar el cómic desde diferentes perspectivas. Personalmente, he querido centrarme en los/as alumnos/as de 5º. Su proyecto se basa en la representación de un cómic a partir de una historia entre todos los niños del mismo nivel.

Los cómics son un método de lectura diferente a cualquier otro libro debido a que mucha gente prefiere leer libros que contienen más letra que imágenes porque creen que las imágenes “no les aporta nada” pero en realidad, “una imagen vale más que muchas

palabras". Por eso, el cómic es un buen medio para analizar imágenes que han surgido a partir de la representación de una historia y que probablemente, va a aportar mucho al trabajo que voy a desarrollar.

Cada alumno tendrá una parte de una lectura (que explicaremos más tarde) y deberán transformarlo en forma de cómic (con los elementos principales que debe tener este – viñeta, bocadillo...-).

En la producción de estos cómics, los niños y niñas han realizado imágenes que ellos mismos no son conscientes de "las historias que han creado".

Como receptora de esos dibujos, he mirado uno por uno y he visto diferentes características. Lo más destacado en estas imágenes son los aspectos físicos de los protagonistas de la historia.

Por eso, he decidido centrarme en los aspectos físicos de los personajes que aparecen: el hombre y la mujer. Éstos son dos estereotipos de género. Con el tiempo, el concepto que se tenía de género en la sociedad ha ido cambiando según los pensamientos de las personas y hemos ido adoptando una serie de ideales a nuestros conocimientos que luego reflejamos de alguna manera.

Los estereotipos que nos enseñan los niños y las niñas a través de sus dibujos se tienen que analizar detalladamente. En la sociedad, existen todo tipo de valores como es el caso del sexo, de la edad, de la ideología, de la clase social..., a un conjunto de valores se les denominan como estereotipos.

Mi trabajo se centra en género y estereotipos porque los/as alumnos/as son consumidores y forman parte de una cultura visual del entorno que les rodea y acaban siendo productores de imágenes y por lo tanto, generan sus propios referentes visuales. En este caso, estos referentes se van a centrar en los estereotipos del hombre y de la mujer.

Los principales medios de comunicación son una causa por la que los niños y niñas reciben desde pequeños cultura visual y transmiten al individuo una visión acerca de una persona, de un fenómeno o incluso de una situación. Los individuos ven en los medios a personas

como modelos de un producto, es decir, personas que cumplen una sola categorización conceptual y por eso, se les denomina como modelos que para los/as niños/as, son referentes visuales.

Los conocimientos que tiene cada persona es la visión que tiene del mundo en general, y desde donde se crean los conceptos, condicionados y orientados a los comportamientos y las actitudes que puede tener cada persona.

Por otro lado, me marcado unos objetivos en este trabajo, que son los siguientes:

- Observar detenidamente cada imagen que ha realizado cada niño.
- Analizar y comparar los diferentes estereotipos de género en cada dibujo.
- Sacar conclusiones de lo que he observado.
- Realizar una propuesta didáctica.

Para acabar con este apartado, he planteado algunas preguntas relacionadas con este proyecto, las cuáles voy a ir desarrollando e intentaré encontrar respuesta.

Para ello, he establecido una tabla para ver de manera más sencilla las cuestiones. Esta tabla la he clasificado en tres apartados porque son los temas centrales de los que estamos tratando durante todo el proyecto, son:

- El primer apartado va dedicado a la cultura visual porque es del concepto que partimos.
- El segundo apartado es una pregunta sobre el cómic.
- Y finalmente, unas preguntas relacionadas con los estereotipos.

Tabla 1. Preguntas para encontrar respuestas en el proyecto

CULTURA VISUAL	CÓMIC	ESTEREOTIPOS DE GÉNERO
¿De qué manera los/as alumnos/as crean cultura visual, es decir, aportan imágenes a su cultura visual?	¿Es el cómic una buena manera de representar una historia escrita en prosa?	¿Qué tipo de estereotipos tienen los/as niños/as de 5º de Primaria (10-11 años) con respecto al género?
¿Qué método y cómo expresan estos/as alumnos/as su cultura visual/referentes visuales?		¿Qué referentes visuales ponen en juego los niños y las niñas al crear una imagen?

2. MARCO TEÓRICO: FUNDAMENTACIÓN E IMPLICACIONES DOCENTES

A modo de introducción, daremos algunas pinceladas al recorrido que vamos a hacer en el marco teórico y más adelante, lo desarrollaremos en profundidad.

Haremos una pequeña presentación citando algunos conceptos que trabajaremos a lo largo de este proyecto que luego los explicaremos. Empezaremos por el concepto de Educación Artística. La Educación Artística es un término inicial desde donde tenemos que partir, también es primordial al igual que otros conceptos como son:

- La Cultura visual.
- El cómic.
- Los estereotipos y más en concreto, de género.

Así, de una manera conjunta nos lleve a un resultado final tras haber extraído y recopilado todas las ideas que nos ha proporcionado cada término.

Dentro de la cultura visual, explicaremos la evolución que ha tenido, es decir, su historia y alguna idea sobre el lenguaje de la imagen. Lo mismo haremos con el cómic, expondremos una breve historia desde que surgió el cómic hasta la actualidad y algunas aplicaciones didácticas. Finalmente, hablaremos sobre algunos elementos básicos a tener en cuenta sobre los estereotipos.

Estos cuatro conceptos son esenciales en este proyecto. Todos ellos están relacionados, pero a su vez, cada término aporta unas ideas al anterior concepto y conjuntamente, intentan conseguir el mismo objetivo.

2.1. Introducción del Marco Teórico

El proyecto que he tenido que llevar a cabo está envuelto de muchos conceptos teóricos.

El objetivo al que queremos llegar es el de a través del análisis de las imágenes que han realizado los/as niños/as reflejadas mediante un método de lectura: el cómic, reflejan los estereotipos ideados en la sociedad.

Antes de alcanzar el objetivo, deberemos hacer un recorrido por todos los conceptos y fundamentaciones teóricas que engloban este tema y desde las cuales tenemos que partir. Comenzaremos por el concepto de educación artística porque es un método que se basa en diversos campos del arte, pasando por el de cultura visual. Actualmente, es uno de los conceptos que más podemos escuchar. Luego, nos centraremos por un lado en los aspectos fundamentales del cómic (su historia, diferentes aplicaciones didácticas del cómic que explicaremos en profundidad) y por otro lado, en los estereotipos con los que nos podemos encontrar en las imágenes que plasman los niños en sus dibujos.

2.1. Educación Artística

La educación artística desarrolla una serie de capacidades, hábitos, comportamientos, actitudes y además potencializa habilidades y destrezas.

Esta se refiere a la educación pero se divide en varias ramas y la que ahora nos interesa es la de expresión artística.

La expresión artística, es un medio de comunicación, interacción y expresión de sentimientos que hace que el niño pueda formarse integralmente desde que es pequeño.

2.2. Historia de la Cultura Visual

Tras las investigaciones que se han realizado en la historia del arte ha surgido un nuevo concepto que vamos a explicar a continuación. El concepto es el de “Cultura Visual”. Esta percepción ha surgido con el tiempo para englobar todas las realidades visuales con las que nos encontramos en el día a día, sean del tipo que sean pero que en verdad si se analizan adquieren una gran importancia en nuestra cultura.

Por lo tanto, la Cultura Visual es aquello que se refiere a “la historia de las imágenes”, para comprender mejor y saber de lo que estamos hablando, vamos a ponernos en contexto para saber de dónde proviene.

Hacia el siglo XX, la enseñanza academicista deja una huella en el ámbito del arte y se comienza a desarrollar el gusto estético clásico y se dota al alumnado de las destrezas manuales.

Esta corriente fue seguida en Europa y está vinculada a la revolución industrial de finales del siglo XIX y de principios del siglo XX. Tras la 2ª Guerra Mundial, hacia el 1945 aparece un nuevo concepto en la historia del arte como búsqueda de la libertad y la democracia, lo que supone ir en contra de la enseñanza Academicista. Con esta búsqueda de libertad, se pretende que el maestro no impida esa libertad de creación, es decir, que el niño o niña tenga autoexpresión creativa. Por ejemplo, los niños y niñas en edad escolar también hacen arte y lo hacen de diferente manera que los artistas “de verdad”; éstos crean arte a partir de la expresión libre. El arte es un modo de expresión personal e individual.

Durante el siglo XX, el arte comienza a tener valor en sí mismo y es un lenguaje universal. Las obras de arte comienzan a poder ser estudiadas fuera de su contexto. En las últimas décadas del siglo XX surgió el “Postmodernismo”. Este término fue denominado para una serie de movimientos artísticos, culturales, literarios y filosóficos que surgieron durante esa época tras el modernismo donde los géneros modernistas fueron perdiendo derechos y privilegios. En el ámbito artístico, el Postmodernismo se convirtió en un término que describía todo tipo de cambios debido a las evoluciones que sufría el arte.

Finalmente, todas las críticas procedentes del postmodernismo hicieron aparecer el concepto de cultura visual.

“La redefinición de la educación artística como enseñanza de la cultura visual ilustra la importancia de la atención a las cuestiones sociales y culturales ligadas a las artes visuales” (Kerry Freedman – Nº 312/ 2002: 60), es decir, la educación artística siempre ha sido importante por varios motivos entre los que podemos destacar, el motivo social ya que, muchos de nosotros fuimos educados en los tiempos en el que el arte alcanzó gran importancia a nivel social. Muchos de los artistas, sea del tipo que sean, han sido personas importantes y han repercutido en la gente. Esto ha llegado a influir en nuestros ideales, por ejemplo, durante un tiempo se comenzó a dar mayor importancia a las normas y los

hábitos sociales (cómo la manera de vestirnos o incluso hasta lo que vemos en la televisión).

La educación artística consiste en proporcionar a los estudiantes una base para comprender las artes visuales a través de la integración de los significados sociales del arte con las actividades que van desde discutir sobre el aspecto que tienen los juguetes hasta hacer cambios en los entornos inmediatos.

2.2.1. Cultura Visual

Antes de seguir hablando sobre la enseñanza de la cultura visual, haremos un pequeño resumen para adquirir los conocimientos básicos de la cultura visual.

Recientemente, la cultura visual es un término que ha sido introducida en el ámbito de la educación artística en el que se incluyen todas las partes visuales y el diseño, más concretamente, las bellas artes, la publicidad, el arte popular, la televisión, los videos, las películas, las imágenes por ordenador y otras formas de producción y comunicación visual.

Este concepto se ha ido introduciendo en nuestra sociedad, pero probablemente, mucha de la gente no sabe interpretar o no sabe lo que realmente es.

Los/as alumnos/as que estudian educación artística llegan a adquirir una serie de significados a partir de las imágenes y objetos que ven en su día a día y se comienzan a interesar por la interpretación y quieren indagar más allá. Para que los/as alumnos/as puedan adquirir estos conocimientos debe haber gente especializada en ello y que pueda transmitir el conocimiento; es el caso de gente que se dedica a la enseñanza de la cultura visual, como he dicho anteriormente, que nos ayuda a entender este concepto y a interiorizarlo en nuestros conocimientos. Enseñar cultura visual versa sobre hacer y observar todas las artes visuales, no solo las bellas artes, sino también comprender el significado que tiene, las relaciones e influencias que puede tener.

Cuando se habla de cultura visual, nos debemos situar en un contexto para poder analizar de la mejor manera posible lo que estamos visualizando. Los contextos están perfilados por formas, es decir, “cuando el contexto es tomado como una especie de narrativa adjunta al trabajo físico del arte, de forma análoga a como una historia puede ser ilustrada

por una imagen, el arte aparece como una parte integral de la existencia humana” (Kerry Freedman, Nº 312/ 2002: 61).

Lo que hay que hacer es conceptualizar, llegar a la raíz del tema principal del que se está tratando y situarlo en un contexto. Con el tiempo, se ha demostrado que distinguir las formas visuales cada vez es más difícil porque actualmente, se cuenta con un factor que influye en estas formas visuales: las nuevas tecnologías.

Para un profesor, la enseñanza de la cultura visual no es enseñar la educación de las artes visuales, no es utilizar un nuevo concepto para enseñar sino que va más allá de las tradicionales Bellas Artes. Se ha hecho investigaciones del fenómeno cultura visual en el que se agrupan diferentes representaciones como manifestación de los diversos grupos sociales y que reflejan determinadas representaciones, por medio de las interpretaciones personales es el caso de los artistas, los cineastas, los publicistas, de los diferentes sujetos en su cotidianidad y de los públicos que se han relacionado (y relacionan) con esos objetos en diferentes épocas, pero también se reflejan hacia otros fenómenos que constituyen el universo visual del presente y de otros tiempos.

Estamos rodeados de cultura visual por eso, es algo que hay que estudiar, es algo en lo que vivimos y de lo que formamos parte. Estamos rodeados de una variedad de imágenes. Además de estar rodeados por imágenes, también estamos rodeados de imaginarios visuales y regímenes escópicos, es decir, las representaciones visuales que actúan como mediadoras de ideologías. No solo consiste en interpretar las imágenes sino de situarlas en el entorno social, en la estructura de la subjetividad, la identidad, el deseo, el placer, la memoria y la imaginación de los grupos y las personas y todo esto con un objetivo, que es el de comprender la visualidad humana: las maneras de mirar y de mirarse que se encuentran en la actualidad.

El primer paso del niño o de la niña hacia un lenguaje gráfico pasa por la representación en imágenes del mundo que le rodea o de lo que le es más próximo. De una manera natural, el niño o la niña ponen en práctica todo un proceso mental de comprensión, análisis y selección de la forma. En nuestro sistema educativo, el uso de la expresión

formal se educa desde la asignatura de la educación artística, más concretamente, en plástica. Pero no solo la plástica ha hecho que los alumnos adopten y representen un mundo de imágenes sino que ha habido varios factores que han influido en la vida de los/as niños/as desde que son pequeños y por eso, han surgido las diferentes investigaciones y con ello, el nuevo término de cultura visual.

Hoy en día, los productos de la cultura visual ven a los/as niños/as como un mero segmento de mercado (Efland: 2004, 63). A través de los medios de comunicación como la televisión, el cine, el video, etc..., los/as niños/as han recibido una gran cantidad de información visual. Estos comienzan a adoptar su cultura visual basada en las imágenes de superhéroes como Spiderman o los Power Rangers por ejemplo.

Esta avalancha de imágenes conduce a los niños y a las niñas, que son los receptores de esta publicidad subliminal, a aceptar estas imágenes tal y como las ven. Lo que esto genera es una falta de análisis, no solo ante imágenes de procedencia mediática, sino también, y sobre todo, ante las imágenes de la propia realidad como el ejemplo de los superhéroes citado anteriormente. Pero realmente, algunos no llegan a ser conscientes de que aceptan hechos como una posible representación de diferentes aspectos de la realidad pero que en verdad será una realidad recompuesta tanto ideológica como estética y fundamentalmente, bajo una visión particular. Por lo tanto, llegamos a un problema en el que el mundo de las imágenes es un mundo que crea problemas para los niños y niñas al que se debe llegar a una solución, por eso, se necesita investigar en todo lo que concierne a la cultura visual. “La consecuencia de este problema no se limita a unos estudios específicos o a una especialidad concreta dentro de los marcos curriculares generales, sino que implica una carencia básica que obstaculiza el desarrollo de capacidades analíticas de reflexión y por lo tanto, de aprendizaje” (Neus Gòrriz - Nº 116 /2002).

Así, el objeto de la cultura visual es el estudio de la visualidad humana, en toda su extensión y sin hacer separación entre manifestaciones científicas, artísticas o cotidianas; es como una parte significativa de la experiencia diaria, de manera que tanto productores como receptores se puedan beneficiar de su estudio. Como se ha dicho anteriormente,

abordar la cultura visual tiene que ver con el estudio de diferentes objetos visuales en su contexto social e histórico debido a que cada artefacto es el resultado de múltiples y determinados factores tanto económicos como políticos, culturales, institucionales, tecnológicos, creativos, de deseo, etc..., esto hace que la información que pueda derivar de estos objetos sea enorme y de carácter transdisciplinar.

El hablar de la cultura visual supone ir más allá de la perspectiva que plantea el currículum de educación visual y plástica ya que consiste en aplicar una pauta de lectura sobre todas las producciones visuales que deriva de un ejercicio de identificaciones prefijadas y limitadas, lo que supone asumir que la imagen contiene una verdad que ha de ser identificada y descifrada y que además representa una realidad con un significado estable y con una recepción universal. Por eso, esta pauta de lectura que se aplica en las imágenes supone que se considere como un acto normativo, de identificación, en el sentido de explorar otras relaciones y significados.

Por lo que para muchos educadores es difícil pensar y adquirir la cultura visual y transmitirlo a sus alumnos de la mejor manera posible centrándose principalmente en que cuando “miramos las referencias que forman parte de la cultura visual no solo estamos mirando al mundo, sino a las personas que miran ese mundo” (Fernando Hernández – Nº 116/ 2002).

Tras adquirir de manera general el concepto de cultura visual, se ha llegado a la conclusión de que es un concepto que ha nacido para denominar “un mundo lleno de imágenes” (Jordi Caja, Marta Berrocal y José M. González Ramos – Nº 116/ 2002: 10-13) y saber interpretar este mundo. Se habla de que vivimos en una era visual en la que la imagen es un vehículo primordial en la construcción y transmisión de significados. Diariamente, consumimos múltiples imágenes cargadas de gran cantidad de información. A través de una o varias imágenes podemos captar simultáneamente múltiples informaciones sobre un mismo tema; por medio de ellas captamos contenidos que permanecen latentes en nuestro cerebro.

Las imágenes apelan a nuestros sentimientos y se configuran como factores determinantes de nuestra educación emocional, además son fuentes y un vehículo de emociones que crean y despiertan sentimientos, nos transmiten mensajes directos, subliminales o inconscientemente, que nos invitan a reaccionar a partir de lo observado, reflexionando o experimentando como hemos hablado anteriormente de los superhéroes de los niños y las niñas cuando son pequeños.

Lo que la educación visual y plástica quiere conseguir es formar a personas que sean capaces de analizar, interpretar y apreciar todo tipo de imágenes, sean de arte o no, y ofrecer estrategias para crearlas. Los educadores que han adquirido estos conocimientos, quieren transmitirlo a los/as alumnos/as para que se den cuenta de que todo lo que nos rodea está lleno de imágenes y que tras ellas hay muchos mensajes.

La transformación progresiva del lenguaje de las imágenes en el lenguaje escrito ha permitido diferenciar dos medios de expresión y de comunicación, que son:

- El lenguaje escrito, que es lo mismo que el conjunto de palabras, mediante el cual expresamos las ideas.
- Y el lenguaje de la imagen (que es el que más nos interesa en este proyecto) y el cuál hace posible la representación formal de la realidad.

2.2.2. El lenguaje de la imagen

Pero en realidad, el lenguaje que más prioridad se da en la educación es el escrito porque es el que siempre se ha utilizado ya que al lenguaje de la imagen nunca se le ha dado importancia porque realmente no se sabía darle un sentido como se le está dando en la actualidad. Cada vez se le está intentando dar más importancia. El lenguaje de la imagen aunque ocupe un plano secundario en la educación hay mucho que decir de él.

Durante la etapa preescolar de los niños y las niñas, el arte es el lenguaje de su pensamiento ya que a través de este expresan con libertad su sentimiento e interés demostrando el conocimiento que poseen con su entorno según su desarrollo. La

expresión gráfica comienza con el periodo del garabateo, trascendiendo hacia la línea y luego se pasa a la representación de la figura humana.

El dibujo que pueden realizar estos niños y niñas es un arte que representan gráficamente sobre una superficie plana de dos dimensiones aunque estos dibujos deberían tener tres dimensiones. Esta es la base de cualquier creación plástica por parte de un niño y para ellos, es una forma de expresarse.

Con el tiempo, los niños y niñas que están en un aula aprendiendo lo que es el arte no se están dando cuenta que no solo están aprendiendo dentro del aula, sino también fuera de ella. Crecen en un mundo visual basado en las nuevas tecnologías.

Los/as niños/as son puro objeto de mercado, son receptores de todo lo que sucede a su alrededor.

Desde que son pequeños, los/as niños/as crecen en un mundo lleno de imágenes. El docente quiere conseguir educar a sus alumnos/as y que estos adquieran unos conocimientos a través de las obras plásticas por ejemplo. “Para conseguir que nuestros alumnos y alumnas puedan interpretar, apreciar y construir una imagen o realizar una obra plástica es importante determinar de forma concreta los parámetros pedagógicos y didácticos” (Jordi Caja, Marta Berrocal y José M. González Ramos – Nº 116 / 2002).

Para poder adquirir los conocimientos, antes deberán plasmar sus ideas, sus opiniones, las experiencias que hayan vivido a lo largo de su vida, depende mucho también de la imaginación de cada niño, etc..., en una obra plástica y con todo esto, llegar a crear imágenes con unos fines comunicativos que expliquen la idea que cada niño o niña quiere exponer. Tendremos el caso de que haya niños que hayan tenido muchas experiencias a lo largo de su vida y que plasmen mucho más que un niño que no ha vivido muchas cosas, o un niño puede ser más creativo que otro, etc... ante todo siempre tiene que estar el docente al cargo de ellos donde tendrá un papel importante. Les ayudará a pensar, deberá analizar con ellos la finalidad que quieren conseguir, etc... para después obtener una producción final con éxito.

“Con la creación de imágenes se traducen sistemas de análisis a nuevos sistemas. Es la interiorización de la forma a través de estructuras simples hacia otras más complejas, podríamos decir que es la base de todo sistema de comunicación” (Neus Gòrriz - Nº 116/2002). Los alumnos y alumnas tienen que participar íntegramente y activamente en el proceso de aprendizaje de forma que los conocimientos que se consigan sean el resultado de decisiones como analizar e investigar y descubrir e interpretar.

El que construyan representaciones de uno mismo o del entorno por ejemplo pasa a valorarse y revalorizar el propio espacio pero pueden hacer otro tipo de representaciones o trabajar con muchas cosas.

2.3. El cómic

Pueden trabajar en la producción de cuentos, de imágenes, etc..., pero también pueden trabajar en la creación de un cómic a partir de un texto literario, por eso, vamos a dar un ligero recorrido por un medio de expresión que utiliza imágenes con textos u otras formas de información visual con un objetivo: el de comunicar ideas. El cómic es el elemento principal del desarrollo de este proyecto y pertenece también a lo que llamamos cultura visual.

2.3.1. Historia del cómic

Nueva York fue la ciudad donde se produjo la eclosión de los cómics liderada por una lucha entre tres hombres de prensa, estos hombres eran: Joseph Pulitzer con la empresa llamada “World”, el segundo hombre era William Randolph Hearst con el “Morning Journal” y finalmente, James Gordon Bennett con el “Herald”. El objetivo de estos tres hombres era el de atraer a los inmigrantes al idioma inglés y atraer a los posibles compradores de la lectura.

Cuando nació el cómic no se le llamaba cómic, se le llamaba “historieta”. Nació en el siglo XIX de la mano de Töpffer. Este fue el creador de la historieta, era suizo y escribió y dibujó “Voyages et aventures du Docteur Festus” en 1829 e “Histoires de MCryptograme en 1839.

En Estado Unidos, aparece en 1896 “Yellow Kid” y en la misma época aparece en Francia otra publicación de una nueva historieta en 1889 titulada “Famille Fenouillard” del autor Christophe. Estos cómics se caracterizan por su afán cosmopolita donde las personas viajan por el mundo, visitan otros lugares y los temas más característicos de estas historietas se basaban en temas relacionados con los sueños y lo maravilloso. El tema principal era la ciencia ficción que se daba en el año 1960.

A finales del siglo XIX y principios del siglo XX, la industrialización comienza a avanzar y la prensa se abre camino con mayor fuerza que antes, por lo que empiezan a nacer varios ilustrados.

Con la llegada de la primera Guerra Mundial (1914-1918) muchas revistas dejan de publicarse y el cómic americano inunda el mercado europeo con publicaciones de mejor calidad y con historias de índole más adulta como he dicho anteriormente. Tras la primera Guerra Mundial aparecen las primeras publicaciones en periódicos y la primera historieta francesa. Esta historieta escrita por un francés ya había inventado todo sobre los elementos que debería llevar el cómic que son:

- Los “bocadillos”,
- Y el montaje de las viñetas.

Los autores de cómics de la época no comprenden estas innovaciones porque el formato de la historieta, actualmente llamada como “cómic” ha cambiado pero en cambio, el receptor de estos cómics sí que lo entiende y además lo demuestran comprando un cómic americano más “vanguardista” de mejor calidad y con un papel bien impreso.

En el año 1934 surge la primera “revista de cómics” titulada: “Le Journal de Mickey”, el contenido de este cómic es americano y está basado en los valores típicos y con los tópicos de siempre: el bien, el mal, el superhéroe que defiende al huérfano, etc... que si

nos fijamos, es un cómic como otro cualquiera que nos podemos encontrar en la actualidad. Los temas principales que dominaban son:

- Las historias policíacas.
- Las historias épicas.

En el año 1938 surge la segunda revista de cómic importante.

Con la llegada de la segunda Guerra Mundial durante los años 1939 y 1945 muchas editoriales cerraron debido a la guerra que había e incluso algunas editoriales llegan a desaparecer para reabrir tras el conflicto. Comienzan a surgir los primeros dibujos en color y los personajes secundarios de Tintín, además se escribe todo tipo de historietas como por ejemplo: humorísticas, clásicas, de estilo americano, etc... Y los artistas que escriben estos cómics son artistas más creativos e innovadores ligados a la innovación que se está dando en el mundo.

En los años 70 se le da más protagonismo al dibujo y en los años 80 la imagen acompaña el texto, ilustrándolo y a veces, en los momentos cruciales aparecen verdaderas viñetas con globos incorporados a la imagen. El cómic deja de ser para niños y niñas y nos acercamos más a un cómic dirigido a adultos. Todos estos cambios que están surgiendo relacionados con el cómic hacen que algunos críticos digan que ya no es un cómic sino una novela ilustrada.

Estos años serían buenos para el auge del cómic ya que en los años 90 ya deja de tener importancia en la sociedad y poco a poco, van teniendo menos importancia hasta la actualidad.

2.3.2. Aplicaciones didácticas del cómic

Los cómics causan efectos en las personas y vamos a ver cuáles son.

El cómic se considera “el noveno arte” debido a su gran presencia en la sociedad y es una forma de expresión y de información “ligera y agradable”, además es un medio por el cual

toda la gente, de todas las clases y status sociales pueden acceder a ellos. Los cómics describen normalmente, diversas situaciones, ya sea por dar a conocer algo o por el hecho de entretener. La gente que lee un cómic lo lee y lo observa y puede llegar a influir de manera indirecta a estas personas.

Los cómics son libros que se componen por dos elementos principales: la imagen y las palabras. Tanto la imagen como las palabras son componentes esenciales en el cómic ya que la imagen es un medio de comunicación que para tener una comprensión de ella por parte de la persona que vaya a leer el cómic conlleva tener una experiencia, es decir, poder comprender esas imágenes. Pero hay casos en el que el emisor no consigue hacer llegar el mensaje a través de las imágenes por lo tanto, la comunicación llega a ser un fracaso por lo que el autor debe facilitarle al lector de la mejor manera posible el mensaje para que este reconozca el significado y el impacto emocional de la imagen. En el caso de las palabras, son letras y las letras son símbolos las cuales con el tiempo cada vez son más esquemáticas y más abstractas.

Hombres, mujeres, niños y jóvenes dentro de una secuencia de imágenes en papel, con palabras en globos y viñetas comprendidas en su totalidad, interpretan un mensaje, incluso sin tanto esfuerzo al leer, solo con observar las viñetas pueden influir en la vida de cada persona. Por ejemplo, la televisión es un medio audiovisual que a través de la imagen se hace fuerte y ampliamente influyente en la formación de la personalidad del individuo.

La causa de todo esto depende de los temas que se tratan en los cómics, algunos tratan sobre el sexismo que es a lo que estamos acostumbrados a ver, dónde el hombre sobresale en la mujer y nunca al contrario. Se han hecho muchas investigaciones sobre los cómics para comprobar que leer cómics o solamente observando los dibujos puede causar diversas actitudes en las personas, como por ejemplo, causar alegrías, tristezas, acción, etc...

El cómic engloba una serie de elementos constituido por dibujos y diferentes situaciones con un único objetivo que es el de que el lector interprete lo que está visualizando. Cada

cómic tiene su propio objetivo, normalmente se intenta reflejar la realidad por eso, si se echa un vistazo de los diferentes cómics en las diferentes épocas del tiempo se ve una evolución. Actualmente, se habla de que el cómic ha sido denigrado, reducido a pura vulgaridad y es poco educativo y el problema de todo esto la tiene el productor; la persona que realiza este tipo de cómics pero si se analiza se ve como se realiza con un fin.

Por estas razones, el cómic es un medio del cual se ha estado investigando, trabajando en él y se ha intentado enfocarlo desde los diversos efectos “positivos” pero aun así, la sociedad está al tanto de los medios informativos o de entretenimiento y hace que al final se adentre en los pensamientos y en la forma de actuar de las personas.

Cómo hemos dicho al principio, el cómic es otra forma de leer al igual que un libro por ejemplo escrito en prosa o en verso. Los primeros cómics aparecían en una tira diaria en los periódicos en blanco y negro pero han ido evolucionando y se llegaron a publicar en color incluso en un papel mejor.

Estos han sido otro método de enseñanza para los niños como animación a la lectura. La única diferencia que podemos encontrar con otro tipo de libros es que el formato y la manera de leer han cambiado. Además, comunican a sus lectores con un “lenguaje” basado en una experiencia visual.

Por otro lado, también se les puede llamar “lectura” porque en realidad también se pueden leer como cualquier otro libro dónde las personas que lo leen deben combinar la imagen con la palabra y además, descifrar el texto que están leyendo.

Mirándolo desde otra perspectiva, los cómics, por lo general, también tienden a entretener además de ser un método de enseñanza. Existen dos clases de cómics de enseñanza que son:

- El cómic “técnico”.
- El cómic “de aptitudes”.

Vamos a explicar por encima estos tipos que hay para que el concepto quede más claro y veamos la diferencia que hay entre uno y otro.

Un cómic “técnico” está basado en un aprendizaje mostrado desde el punto de vista del lector, de los procedimientos, el modo de utilización y el método, por eso, como están situadas las viñetas, los bocadillos o los textos están calculados para captar la atención de la persona que luego lo leerá.

Por otro lado, el instructivo “de aptitudes” consiste en condicionar una actitud para un trabajo. El tiempo que tiene el lector para mirarlo, examinarlo, leerlo, digerirlo o asumir el papel de los protagonistas es ilimitado porque pueden estar el tiempo que quieran mirándolo y observándolo. La gente aprende imitando y lo hacen porque antes han observado el libro y quieren hacer lo mismo que están visualizando ahí.

La persona que dibuja los dibujos en el cómic es un dibujante que “imagina” para el lector debido a que la lectura proporciona mucha información y lo que quiere conseguir con esto es que el receptor estimule su imaginación; a esta habilidad le podemos denominar como arte secuencial.

“El arte secuencial es una habilidad estudiada y enseñable que se basa en un empleo imaginativo de ciencia y conocimiento del lenguaje, así como del talento para dibujar o hacer caricaturas y manejar los útiles necesarios para el dibujo” (Will Eisner: 1994, 147).

2.4. Estereotipos

Ya hemos hecho un pequeño recorrido por la historia del cómic, algunos aspectos que implican la enseñanza y el aprendizaje de los/as niños/as y finalmente, nos vamos a centrar en los estereotipos que fijan estos al realizar sus dibujos.

Hay veces que los/as niños/as cuando son pequeños en el colegio les enseñan una serie de estereotipos que cuando son mayores ya tienen esos ideales en su conocimiento y a la hora de realizar algún dibujo ya saben cuáles son las características físicas de un hombre o de una mujer por ejemplo. Por eso, vamos a explicar lo que son los estereotipos.

A una clase de valores se le denominan como estereotipos. La concepción que transmiten los medios audiovisuales que ven los niños y niñas de un hombre, una mujer, una familia, una sociedad, etc... se manifiestan de una manera explícita.

Los modelos que vemos reflejados por los diferentes medios audiovisuales se adaptan a una sola categorización conceptual ignorando las contradicciones económicas, sociales, política que existen en la estructura social (Roberto Aparici y Agustín García-Matilla: 2002, 58-59).

La homogeneización de gestos, de expresiones, de criterios, de entender la realidad conlleva a un objetivo final que es el de desvincular a un individuo o a un grupo de su propia historia por ejemplo.

Los estereotipos ofrecen una concepción simplificada y aceptada, desde el punto de vista sociológico, por un grupo sobre una persona, un aspecto de la estructura social, etc... Los medios de comunicación son el primer factor que transmite al individuo una visión acerca de una persona, un fenómeno o una situación.

En la sociedad, existen todo tipo de estereotipos derivado de muchas variables como es el caso del sexo, de la edad, de la ideología, de la clase social...

El estereotipo “es el relevante de un modo de captación pragmática de la realidad en la cual interviene la actitud emocional y volitiva de los individuos o grupos sociales” (Roberto Aparici y Agustín García Matilla / citado por Mattelart en Lectura de imágenes: 2002, 59).

Los conocimientos que tiene cada persona es la visión que tiene del mundo y desde donde se crean los conceptos, condicionados y orientados a los comportamientos y las actitudes de cada persona.

2.4.1. Estereotipos de género

El concepto de estereotipo de género se define como “un conjunto de ideas acerca de los géneros que favorecen el establecimiento de roles fuertemente arraigados en la sociedad. Estas ideas simplifican la realidad dando lugar a una diferenciación de los géneros que se

basa en marcar las características de cada uno, otorgándoles una identidad en función del papel social que se supone deben cumplir” (Jorge Belmonte y Silvia Guillamón: 2008, 116).

Con este citado nos queremos referir a que las personas tenemos unos estereotipos de género marcados por la sociedad y que nosotros mismos marcamos esas diferencias de género femenino y género masculino. Les asignamos una serie de rasgos que, según la cultura en la que vivamos, los definen, es decir, “construimos representaciones (imágenes) en función de dichos modelos culturales” (Nieves Febrer- Nº 9/2009).

“El problema de la identidad (o identificación) que enmarca el sujeto hombre o mujer, hace que ambos se sitúen en un punto determinado de la cultura” (Nieves Febrer - Nº 9/2009).

3. ANÁLISIS DEL PROYECTO

Para poder tener toda la documentación y responder a mis preguntas iniciales, previamente he partido de una encuesta que he hecho a la tutora de 5º de Primaria preguntándole algunas cuestiones relacionadas con este proyecto. Las preguntas se centraban en el por qué el cómic como proyecto de trabajo en el colegio, otras trataban sobre el trabajo que había llevado a cabo esta docente con su curso que es la información que necesitaba para llevar a cabo este trabajo. (ANEXO I).

He ido analizando esta encuesta y he sacado algunas conclusiones que voy a redactar a continuación.

Por un lado, la elección de dedicar y trabajar el cómic durante la semana de la lectura en el colegio fue del propio colegio ya que estos querían tener distintos puntos de vista dependiendo del curso en el que nos encontraríamos. Para ello, este mismo se encargó de asignar a cada nivel un trabajo diferente según la dificultad.

Para el curso de 5º, el colegio les dijo que deberían ser los “protagonistas” con su proyecto ya que se pondría en la entrada del colegio, es decir, sería el más grande e importante que se iba a situar en primer plano y es el primero que vería la gente, por eso, deberían trabajarlo muy bien.

La propuesta consistía en coger una historia de una Unidad Didáctica del libro de Lengua y trabajarla. Después habría que transformar esa historia en forma de cómic. A las tutoras de 5º les pareció una propuesta interesante y motivadora para llevar a cabo con sus alumnos. Éstas decidieron coger un tema que habían trabajado anteriormente.

Por ello, decidieron trabajar con la Unidad Didáctica (ANEXO II) número 8 del área de lengua que tiene por título: “Los dos gigantes”. Ésta reunía tanto componentes de lecto-escritura como componentes plásticos y además, era una manera de trabajar en un mismo proyecto diferentes competencias. A las profesoras les pareció un temario atractivo y que probablemente, podría motivar a los alumnos por los personajes que aparecían.

La historia de “los dos gigantes” es concretamente, una leyenda porque narra hechos que les ocurrió a unos personajes hace años y con el tiempo, se ha ido transmitiendo de unas personas a otras hasta llegar a nosotros.

El transformar una leyenda en forma de cómic es un proceso complicado y que se debe seguir una serie de pasos, sobre todo, coordinarse entre todos, en este caso, todos los alumnos de las dos clases de 5º y las tutoras de estos para obtener un resultado final adecuado y con éxito.

Según ha respondido la docente en la encuesta asegura que la leyenda de “los dos gigantes” puede ser representada como un cómic ya que cuenta con unos personajes caracterizados de una manera muy concreta y con unas intervenciones que se pueden trasladar a los bocadillos.

3.1. Metodología

A partir de la representación del cómic de esta leyenda, los alumnos han tenido que realizar unas imágenes a modo de introducción de la historia que sitúa a los protagonistas en un tiempo y en un lugar determinado; en este caso, en la costa de Irlanda. Esto nos ayuda a situarnos en un contexto.

Para ello, vamos a hablar de la metodología que han llevado a cabo las profesoras. Ha sido una mecánica en el que el alumno ha sido protagonista en todo momento de su propia producción y el papel que ha adoptado la docente ha sido el de guía y el de ayudar lo mínimo posible, solo para resolver algún problema o dificultad que tenía algún niño/a.

Aun así, en la realización de los dibujos, las profesoras tuvieron que dar algunas orientaciones e instrucciones a modo de ayuda como he dicho anteriormente, pero han respetado ante todo el trabajo individual de cada niño/a.

A cada niño/a, se le asignó una parte del texto que posteriormente tenía que transformar en un formato diferente: el del cómic. Para ello, previamente, las profesoras cogieron el texto y decidieron que había que repartir la historia en partes como niños/as había tanto

de una clase como de la otra (un total de 36 niños) y así, asignar a cada niño/a un pequeño fragmento con el que tuvo que trabajar hasta su producción final.

Antes de comenzar a dibujar, se acordó el perfil de los personajes. El perfil de los dos protagonistas principales viene dado por la imagen de la lectura de la Unidad Didáctica y el perfil del resto de los personajes lo decidieron en gran grupo (el de la mujer o el resto de los elementos que se nombran y tienen que aparecer durante la historia).

Una vez que cada niño/a tenía su parte de texto y las características que deberían cumplir los personajes, comenzaron a hacer un boceto. En todo momento, las profesoras estuvieron supervisando el trabajo que iban realizando los/as niños/as.

Éstos tenían claro lo que iban a dibujar y si el dibujo era adecuado con su parte que tenían, lo acompañaban de un bocadillo para que cumpliera los requisitos de un cómic.

Cuando todos los/as niños/as habían finalizado sus dibujos, estos fueron revisados por la docente para después ser expuestos en la cartulina grande a modo de resultado final. Este proceso se realizó con todos los/as niños/as, uno a uno, contando que algunos tuvieron más dificultad que otros.

Según la docente, explica en la encuesta que la mayor dificultad que tuvieron los/as alumnos/as no fue la del dibujo en sí ya que están acostumbrados a realizar dibujos de todo tipo y eso lo tenían claro una vez que acordaron las características de cada personaje y de los elementos del paisaje que iban a aparecer en las imágenes pero sí que tuvieron más dificultad a la hora de trabajar la idea, es decir, la parte del texto que debía aparecer en el dibujo justo encima de las imágenes.

Esta parte, la tuvieron que trabajar con más profundidad, de manera grupal y a la vez, lo expresaron mediante la lengua para que los/as niños/as tendrían claro lo que tenían que poner y así les resultara más fácil.

Lo último que hay que destacar de esta historia es el final. Los/as niños/as también representan el final ya que tiene un significado que influye a toda la historia que se ha contado. Normalmente, toda leyenda tiene un final a modo de moraleja; la moraleja de

esta leyenda acaba así: “Hay quien piensa que esta historia es algo más que una vieja leyenda irlandesa” refiriéndose a que la leyenda está inmersa en nuestra cultura nos cuenta la tutora.

El cómic es una manera de leer diferente que contiene elementos propios de este y para que sea un cómic debe cumplir todos los requisitos. Respecto a las preguntas relacionadas con el cómic, quería saber si los/as alumnos/as habían trabajado previamente con este método de lectura y la profesora respondió que en el segundo ciclo de Educación Primaria se habla en el área de Lengua sobre el cómic y sus elementos, por lo que ya conocían lo que era. Para ellos, no era nada nuevo pero la profesora comentó que tanto ella como la tutora de la otra clase tuvieron que partir de cero en su explicación debido a que algunos/as no se acordaban bien.

A modo de introducción, tuvieron que hacer una lluvia de ideas para que las profesoras pudieran partir de aquellos conocimientos que los niños y niñas conocían y de los que no, para después, reforzar lo que ya sabían y explicar aquellos nuevos conceptos detenidamente que los/as alumnos/as no recordaban.

Una vez adquirido todos los conocimientos, se pusieron a trabajar y a comenzar a hacer sus bocetos.

3.2. Explicación de la Unidad Didáctica

Cómo había dicho la tutora, la historia la sacaron de una Unidad Didáctica (ANEXO II) y vamos a analizar aquellos aspectos que les ha servido de ayuda a los/as niños/as para realizar el cómic, en que se han fijado, qué es lo que han trabajado, que les ha ayudado para después realizar sus dibujos, etc... y el qué han trabajado en el aula antes de hacer su proyecto.

La Unidad Didáctica es la número 8 y tiene como título: “Los dos gigantes”. Esta se distribuye en varias partes, concretamente la podemos dividir en siete:

- La primera parte es la de un texto sobre una lectura, en este caso, una leyenda titulada: “Los dos gigantes” seguido de unas actividades relacionadas con esta lectura para trabajar que es desde donde se ha partido para realizar el proyecto de los/as alumnos/as de 5º.
- La segunda parte está relacionada con todos los contenidos del verbo, con una pequeña explicación y ejemplos, seguido de actividades relacionadas con lo dado en ese apartado.
- Respecto a la ortografía se centra en el uso de la “h”, sus reglas y unas actividades.
- La cuarta parte está dedicada a la comunicación/expresión oral con ejercicios.
- La quinta parte se dedica a trabajar la escritura con actividades que están relacionadas con el texto inicial, concretamente, con la isla de Irlanda y las características que tiene.
- Esta Unidad nos proporciona un texto para trabajar las competencias básicas. El texto está relacionado con el apartado primero. El texto trata de cómo se creó “la Calzada de los Gigantes” y el número de visitantes que acuden hasta allí. Hace una pequeña historia contando como se ha creado esta calzada y acompañada de actividades.
- Finalmente, como en todas las Unidades Didácticas hay unas actividades donde se resumen los principales contenidos que se han visto a lo largo de esa unidad a modo de resumen para que los/as alumnos/as adquieran los conocimientos básicos.

Vamos a destacar aquellos elementos que han ayudado a los/as niños/as después de visualizar y trabajar este tema.

Para empezar, en la portada de la unidad hay una imagen de los dos gigantes, cada uno en su isla y en medio se encuentra el mar, se nota que están enfadados por algo y llevan en sus manos piedras. Muchos de los dibujos han reflejado esta imagen, es decir, se han guiado por la portada principal.

En las actividades posteriores se trabaja la lectura y de aquí los/as niños/as sacan sus conclusiones pero también hay imágenes, la de la cuna y la de uno de los gigantes pasando por el camino de piedras y volviendo, que aquí también tienen más referentes visuales para realizar sus dibujos.

También el apartado que se titula “Para comprender mejor” explica lo que es una leyenda para que los/as alumnos/as sepan en qué consiste.

La actividad que aparece consiste en que los/as niños/as localicen los rasgos propios de las leyendas en la historia sobre la Calzada de los Gigantes.

En la segunda parte, donde explican lo del verbo, en la parte superior tenemos otra imagen de uno de los gigantes diciendo: “¡Escaparé de aquí!” haciendo referencia a otra parte de la leyenda y que también lo han tomado como guía.

En el apartado de escritura se habla de la Isla de Irlanda que los/as niños/as han trabajado. Esto solo les ha ayudado a situarse en el mapa de Europa.

Por último, hay que destacar el texto para trabajar las competencias básicas en el que el objetivo de la docente es el de que los/as alumnos/as comprendan y analicen un texto informativo pero además, el texto está relacionado con la historia de la Calzada de los Gigantes. Aun así, no nos aporta ninguna imagen.

3.3. Características principales de los personajes

Antes de visualizar los dibujos que han realizado los/as niños/as uno a uno, vamos a analizar los rasgos más característicos de cada personaje que aparecen en el cómic, pero ahora solo nos centraremos en los aspectos físicos y después centraremos el tema más allá.

Los/as alumnos/as se han basado principalmente en las imágenes que tenían en la Unidad Didáctica para realizar a las personas. De algunos personajes no tenían una referencia

para poder seguir por lo que acordaron en gran grupo las características, así todos los dibujos cumplirían los mismos requisitos y así tener una producción homogénea.

El primer personaje que vamos a analizar es el de Benandonner, protagonista de la historia. Este personaje es un gigante grande y fuerte. Está representado como una persona alta y con un cuerpo bastante fuerte (incluso gordo).

Sus piernas y sus brazos también son fuertes y en los dibujos se destaca mucho los bíceps (o las bolas) de los brazos (para demostrar la fuerza que tiene). Tiene mucho vello por todo el cuerpo, cabe destacar las axilas, el pecho y las piernas, por eso en algunas de estas zonas los niños representan el pelo con más abundancia, es incluso hasta exagerado. Algunos de los dibujos lo representan en forma de rayitas y en otro con un círculo.

El pelo lo tiene corto y de color negro. La expresión de la cara es la misma para ambos gigantes, la de este gigante es siempre la de cara de enfadado y parece que está chillando porque lo dibujan con la boca abierta. Siempre tiene posición de superioridad ante el resto de personajes.

Los ojos son pequeños, la nariz alargada y delgada y la boca abierta de enfadado. Hay que destacar que este personaje no tiene orejas en la mayoría de sus dibujos.

Por otro lado, la vestimenta que lleva es: un vestido marrón de un hombro, probablemente, sea una vestimenta que se llevaría hace años, representa un poco los años de los cavernícolas y nunca lleva zapatos.

Otro de los gigantes y protagonistas se llama Finn. Las características son parecidas a las del otro gigante. Es grande, fuerte, alto (aunque menos que el anterior protagonista) y con un cuerpo esbelto y fuerte. Las piernas y los brazos son fuertes pero los/as niños/as no marcan en los brazos las bolas de que es un gigante fuerte como lo representan en el otro.

Este gigante tiene también mucho vello por todo el cuerpo incluso exageran en las zonas de las axilas, el pecho y las piernas. El pelo lo tiene corto y es de color pelirrojo. Un rasgo característico de este personaje es que tiene bigote y es pelirrojo.

La expresión de la cara como he dicho anteriormente, es la misma en ambos gigantes, como de enfadado, con la boca abierta, los ojos pequeños y la nariz alargada y delgada. Tampoco tiene orejas.

El vestido que lleva también es rojo con un pequeño cinturón en la cintura aunque en algunos dibujos lo pintan marrón pero de todas maneras, el cinturón hace que podamos diferenciar con mayor facilidad a un gigante y a otro. Tampoco lleva zapatos. Este aporta inferioridad ante el otro personaje ya que hay imágenes en las que se le ve más pequeño, se le refleja como una persona más cobarde, con miedo, etc...

En el caso de la mujer de Finn, Oonagh cumple los requisitos y las principales características de una mujer. Se le representa como una mujer delgada (en la mayoría de los dibujos), está fuerte pero no exagerada, no tiene nada de vello en ninguna parte de su cuerpo.

El pelo que tiene es rizado, largo y de color rubio, otros lo representan de color marrón e incluso de color negro dependiendo los estereotipos de cada persona.

Respecto a la cara, muestra una expresión dulce, con ojos verdes, la nariz pequeña y unos labios que se los pintan siempre de rojo (común de las mujeres). El vestido es igual que el de los gigantes pero de color gris (para diferenciar) y es más largo ya que es una chica. Aunque sea una mujer no lleva tampoco zapatos debido a la época en la que nos encontramos.

Y por último, uno de los personajes secundarios que lo podemos ver en la figura 37 es la de un chico que hace recuerdo de la leyenda que se ha contado. Las características físicas de este chico es la de un chico normal. No muy alto, delgado, con el pelo corto y negro, incluso le han hecho con un pantalón, una camiseta y unos zapatos (propio del estereotipo de la sociedad actual).

Una vez analizadas las características principales de cada personaje que forman parte de la historia vamos a mostrar cada imagen del cuento que han realizado cada niño o niña y con una breve explicación sobre lo que estamos visualizando e interpretando en ese dibujo.

3.4. Análisis de las imágenes



Figura 2. Análisis imagen 2

A modo de introducción los/as niños/as se sitúan en un contexto que es el de hace millones de años y reflejan una erupción volcánica a través de un volcán en el que está saliendo la lava y piedras. Utilizan elementos del cómic.



Figura 3. Análisis imagen 3

En la Unidad Didáctica hay un texto que hace alusión a Irlanda. Así podemos situarnos en un lugar determinado del cuento. Para ello, han decidido coger un mapa de Europa y pintar de otro color aquel territorio que tiene que destacar ante el resto de países. Esto ayuda a que los/as alumnos/as se sitúen en el mapa.

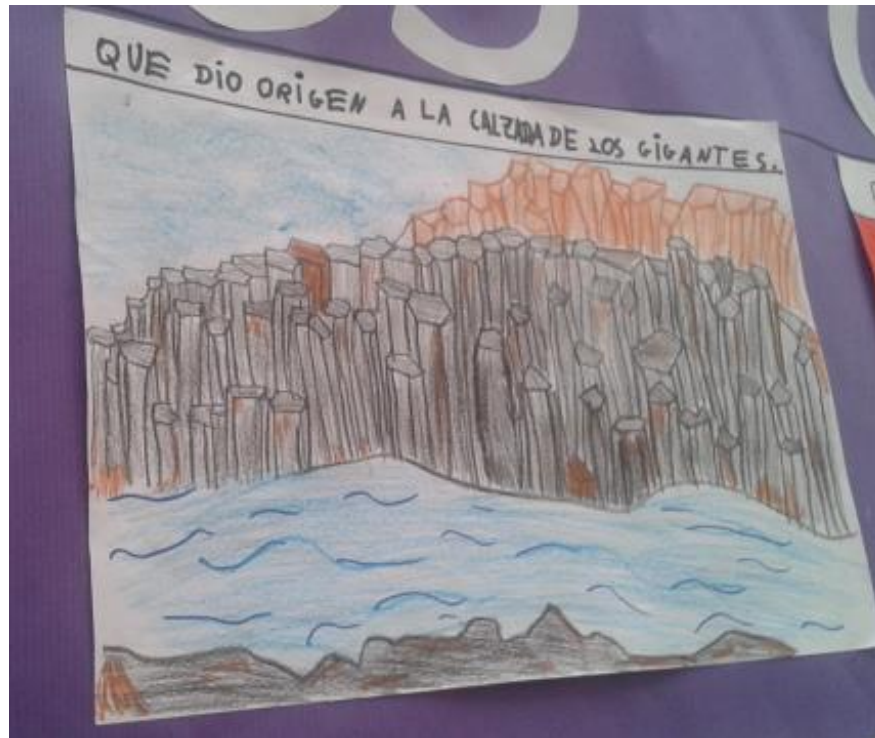


Figura 4. Análisis imagen 4

En esta imagen quieren reflejar como se ha creado la calzada de los gigantes. Aparece el mar, las piedras y atrás están las rocas de color marrón que son las del volcán. Para esta imagen tuvieron que tener ayuda por parte de las profesoras porque era difícil representar esta parte de texto según nos comentó la docente.

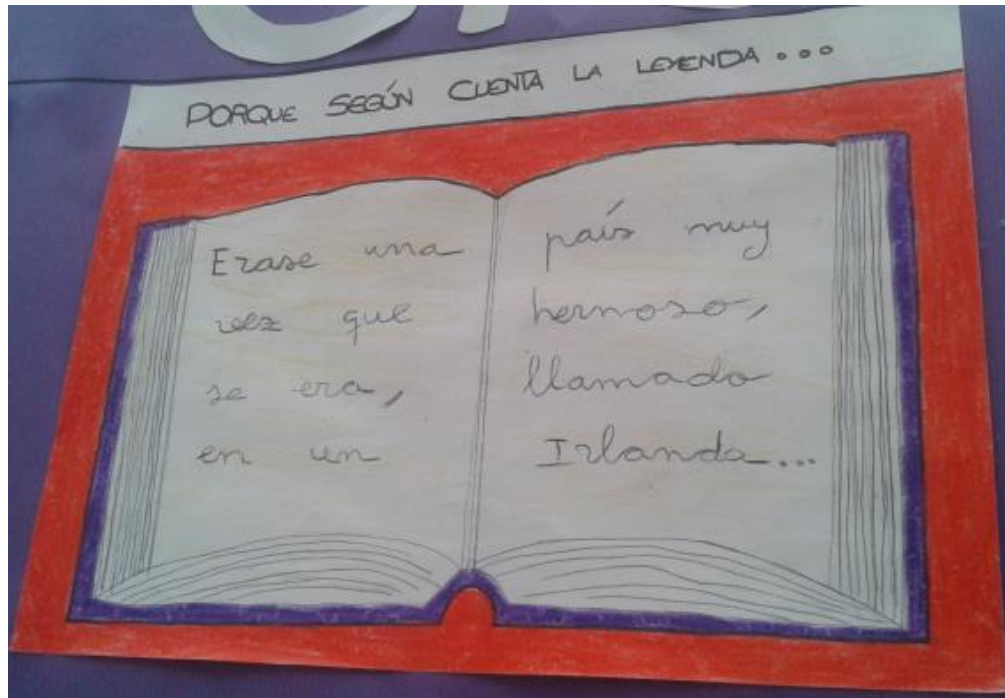


Figura 5. Análisis imagen 5

Esta es una buena idea de representar esta parte con un libro porque parece que vamos a leer la historia desde aquí, así los alumnos también asocian el dibujo al texto.



Figura 6. Análisis imagen 6

Esta es la primera imagen en la que aparecen los gigantes de la historia. Para realizar este dibujo, los/as alumnos/as se han fijado en la portada de la Unidad Didáctica, por lo que las características de los gigantes están bien marcadas. Se representa a cada gigante viviendo en una isla. El texto que les acompaña en los bocadillos hace referencia al hombre como una persona fuerte. Para representar que son gigantes han tenido que hacer la isla más pequeña que los propios protagonistas porque los/as niños/as tienen unos estereotipos que si una persona es gigante tiene que superar (en tamaño) al resto de los elementos que aparezcan y así lo hacen.

El alumno o alumna que ha realizado este dibujo, ha intentado reflejar a los gigantes con un cuerpo grande y fuerte según sus ideales. “Construimos representaciones (imágenes) en función de dichos modelos culturales” (Nieves Febrer - Nº 9/2009).

Se ha ayudado de las imágenes que ha visto anteriormente, con los brazos levantados refiriéndose a que tienen mucha fuerza, representando al hombre fuerte, con poder, superioridad, etc... Por otro lado, le ha dibujado con muchos pelos, sobre todo, en el pecho y en las axilas. A cada gigante le ha pintado el vestido de diferente color para

distinguirlos. Estas características fueron acordadas para que el cómic fuera igual según comentó en la entrevista la docente.



Figura 7. Análisis imagen 7

Quiero comentar que los estereotipos de género en esta imagen han cambiado. El gigante ya no es tan gigante, ya va a más proporción con la isla y los demás elementos. Este alumno o alumna representa el cuerpo fuerte pero las piernas no están a proporción con el resto del cuerpo. Uno de los gigantes (el que sale en la esquina) lo dibuja mucho más pequeño demostrando que es más débil, que tiene más miedo y que realmente, quiere enfrentarse al otro gigante pero no se le representa de esa manera.



Figura 8. Análisis imagen 8

En este dibujo, el alumno o alumna que lo haya realizado ha dibujado a los gigantes más pequeños. El vestido ya no es tan vestido, sino que lo ha hecho tipo pantalones porque son hombres, es decir, siempre se le ha atribuido a los hombres los pantalones y a las mujeres los vestidos, esta es la idea que adopta el dibujante.

El cuerpo lo ha hecho fuerte y gordo pero los brazos y las piernas no. Y en el caso del vello, solo lo ha dibujado en un gigante con rayitas y en el otro gigante no le ha puesto más que en el pecho. A partir de este dibujo, se ve claramente quien es el que quiere luchar y quién no.



Figura 9. Análisis imagen 9

En este dibujo no aparece ningún protagonista de la historia. Es un paisaje donde se representa el camino que llegaron a construir los gigantes de tantas piedras que se tiraban uno al otro. Este dibujo ayuda a entender mejor el contenido.



Figura 10. Análisis imagen 10

El siguiente dibujo es una clara representación del gigante como un héroe. Normalmente, los héroes se les atribuyen a personas guerreras, que luchan por algo y suelen ser hombres con gran corpulencia y fuerza. Y así es como se ha reflejado aquí, con los bíceps de los brazos más abultados, con los brazos hacia arriba y el texto que utiliza en el bocadillo. Este estereotipo lo refleja en el personaje de Benandonner hasta el final de la historia.

Se le ha dibujado el pelo característico de este personaje. Los pelos también se ven en todo su cuerpo y destacando algunas partes en forma de círculos (rasgos propios de masculinidad).



Figura 11. Análisis imagen 11

Aquí se ve al gigante enfadado preparado para luchar contra su contrincante. Representa al hombre guerrero.



Figura 12. Análisis imagen 12

En la siguiente imagen se visualizan a los dos gigantes, cada uno en una isla. Hay que fijarse bien en el físico. Benandonner que es el que va vestido de marrón quiere demostrar la fuerza ante su compañero y los/as alumnos/as le dibujan con el brazo enseñando bíceps para que se vea la fuerza que tiene. Pero podemos destacar una cosa, al otro gigante lo han dibujado como triste, no demuestra fuerza y además no tiene pelo ya que quieren representar que es pequeño y débil. Se ve una diferencia entre ambos, es decir, a cada uno se le ha atribuido un estereotipo.



Figura 13. Análisis imagen 13

La figura 13 se sale del marco del resto de las imágenes con las que nos podemos encontrar durante todo el cómic y la cual quiero destacar. Parece que lo haya realizado un niño más pequeño, solo hay que fijarse en la manera de dibujar los elementos paisajísticos incluidos el gigante. Solo se ha centrado en destacar las características que han acordado entre todos los niños (vestimenta, pelo, vello en el cuerpo).

Le ha hecho como una persona feliz, que va andando por el camino de piedras pero que realmente parece un camino normal y las islas deben estar rodeadas de agua, por lo tanto, este concepto no lo tiene bien interiorizado.

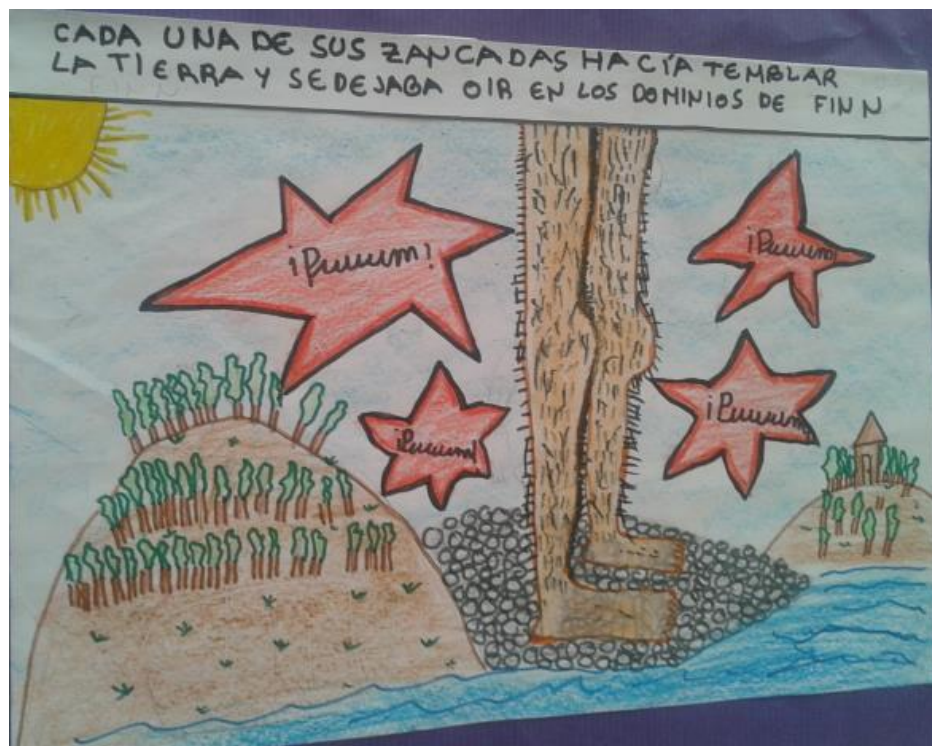


Figura 14. Análisis imagen 14

La imagen va acorde con el texto de la parte superior donde se refleja la gran fuerza que tiene Benandonner.



Figura 15. Análisis imagen 15

Por fin en la figura 15 aparece una mujer. Corresponde a la mujer de Finn (uno de los gigantes). Ésta está muy estereotipada y dependiendo de los dibujos adopta unas características u otras. Generalmente son parecidas debido a que la mujer adquiere un tipo de rol en la sociedad, pero no se la ve que vaya a luchar con nadie, demuestra paz y tranquilidad.

Le han puesto el pelo rubio, rizado y largo, los ojos verdes y lo que más destaca, son los labios rojos propios de las mujeres y no de los hombres. La cara es más fina y más delgada que la de los protagonistas de la historia.



Figura 16. Análisis imagen 16

El alumno o alumna que haya realizado este dibujo tiene los estereotipos bien marcados e interiorizados. La mujer tiene el pelo largo y rubio, incluso le ha querido resaltar el contorno de los ojos de negro y los labios de color rojo propio de una mujer (cómo si fuera maquillada) probablemente, un hombre no saldría con los labios pintados de rojo.

Otra característica es el vestido, parecido a la del hombre pero al ser una mujer el vestido tiene que ser más largo y el del chico corto. A la mujer no se le dibuja con ningún pelo en su cuerpo, en cambio, el hombre tiene muchos ya que no es muy normal ver a una mujer con vello en las piernas, en los brazos y menos en las axilas. Aquí se ve como que la mujer forma parte de esta historia pero adopta el papel de la que piensa e idea los planes y busca soluciones a los problemas.



Figura 17. Análisis imagen 17

Se mantienen los mismos estereotipos que en la mayoría de los dibujos. El hombre aparece enfadado y la mujer tranquila ya que siempre la persona que se suele enfadar, chilla y lleva el mando de la casa corresponde a los chicos o por lo menos es lo que más abunda en la sociedad. Aunque en el texto ponga que Oonagh estaba muy asustada, el alumno o alumna no la llega a representar así.



Figura 18. Análisis imagen 18

La figura 18 la podemos destacar como diferente al del resto de las producciones. Parece que está realizado por niños menos de 10 de años pero se sigue respetando los mismos roles de género. Lo único que cambia son las características físicas de los personajes. Los ha dibujado como el alumno o alumna tiene en sus conocimientos, cómo de normal suele dibujar a cualquier persona, es decir, no tiene adquirido el concepto de que un gigante es una persona grande y fuerte por ejemplo, que la mujer tiene que tener el cuerpo estilizado; da impresión de que lleva pantalones debajo de un vestido y que incluso lleva zapatos (cuando en ningún dibujo los personajes llevan zapatos).



Figura 19. Análisis imagen 19

Los modelos que vemos reflejados por los diferentes medios audiovisuales se adaptan a una sola categorización conceptual (Roberto Aparici y Agustín García-Matilla: 2002, 58-59).

Con esta cita podemos comentar el siguiente dibujo que ha realizado un alumno de 5º. Para él o para ella, su concepto de persona fuerte es la misma que la del resto de sus compañeros pero las piernas y brazos no van acordes con el resto del cuerpo (que también les pasa lo mismo a otros niños) Se puede ver en las figuras 13, 21, 23, 26 y 31.

¿Por qué ocurre esto? Porque tienen un estereotipo del cuerpo diferente que al del resto de los/as niños/as. De hecho, el personaje que aparece con el vestido gris puede que sea la mujer y ese cuerpo no es muy habitual en una mujer.

El pelo no va acorde con su imagen y el conjunto de todo ella parece la de un chico, más que la de una mujer. ¿Se le quiere representar a la mujer como una heroína?, ¿cómo si se enfrentara a Benandonner en vez de su marido?

El otro personaje que se encuentra en la zona de color azul, está bien hecho pero se ha dejado de dibujar los pelos. Últimamente, en los medios audiovisuales vemos cada vez más chicos que no tienen pelos.



Figura 20. Análisis imagen 20

Aquí ya vemos como uno de los gigantes demuestra que es un hombre débil y decide no luchar contra el otro gigante. Prefiere aceptar la idea de su mujer y hacerse pasar por su hijo. Mientras el otro gigante sigue esperándole en la puerta porque no se da por vencido (cualidad del hombre) y la mujer le invita a pasar. A Oonagh le han pintado el pelo marrón (ya no es rubio).



Figura 21. Análisis imagen 21

El siguiente dibujo transmite superioridad (al igual que en la figura 22) del hombre ante la mujer. El hombre está enfadado, por eso, se le ha hecho con los brazos levantados, en cambio, la mujer aparece en un rincón, más abajo que el hombre y con cara de preocupada, incluso, le han dibujado gotas de sudor en la frente.

A partir de esta imagen, se le dibuja al hombre con los pelos en forma de círculos y el cuerpo gordo y fuerte pero se sigue haciendo las piernas delgadas. El pelo de ella ya no es rubio ni marrón, sino negro pero sigue siendo largo.



Figura 22. Análisis imagen 22

Esta imagen sigue representando lo mismo que la anterior, la de superioridad del hombre ante la mujer pero ésta ha cambiado la expresión de su cara y ya no está preocupada. Está más tranquila ante la situación.



Figura 23. Análisis imagen 23

La figura 23 y 24 representan lo mismo. Benandonner está esperando a Finn en su casa para luchar contra él.



Figura 24. Análisis imagen 24



Figura 25. Análisis imagen 25

Realmente, este dibujo si no está acompañado del texto no concuerda con el resto de dibujos que hemos visto hasta ahora. Lo ha pintado de color amarillo, como si llevara pañales, etc... esta es una imagen que rompe totalmente con el estereotipo de héroe.



Figura 26. Análisis imagen 26

No se ve ninguna característica que trabajamos en este proyecto al igual que la figura 27.



Figura 27. Análisis imagen 27



Figura 28. Análisis imagen 28

En la figura 28 el estereotipo que se tenía hasta ahora de uno de los protagonistas de la historia se rompe. A partir de aquí vemos a un hombre con miedo, que huye del problema. Esta escena se representa desde esta figura hasta la 34.



Figura 29. Análisis imagen 29



Figura 30. Análisis imagen 30



Figura 31. Análisis imagen 31



Figura 32. Análisis imagen 32



Figura 33. Análisis imagen 33



Figura 34. Análisis imagen 34

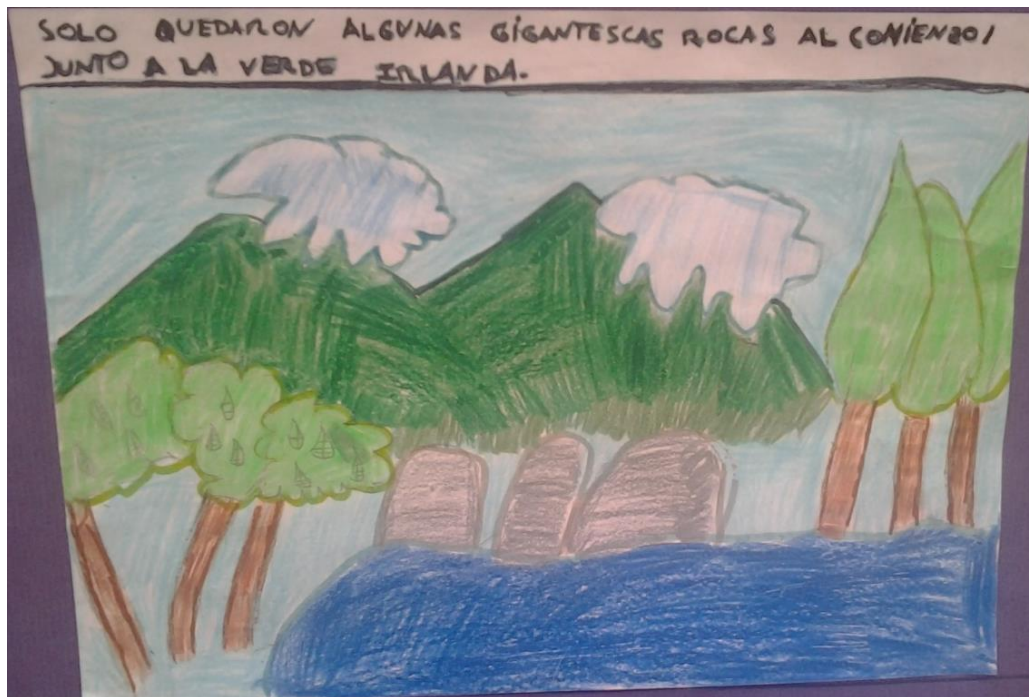


Figura 35. Análisis imagen 35

Esta figura y la 36 corresponden a paisajes, las cuales corresponden al texto de la parte superior.

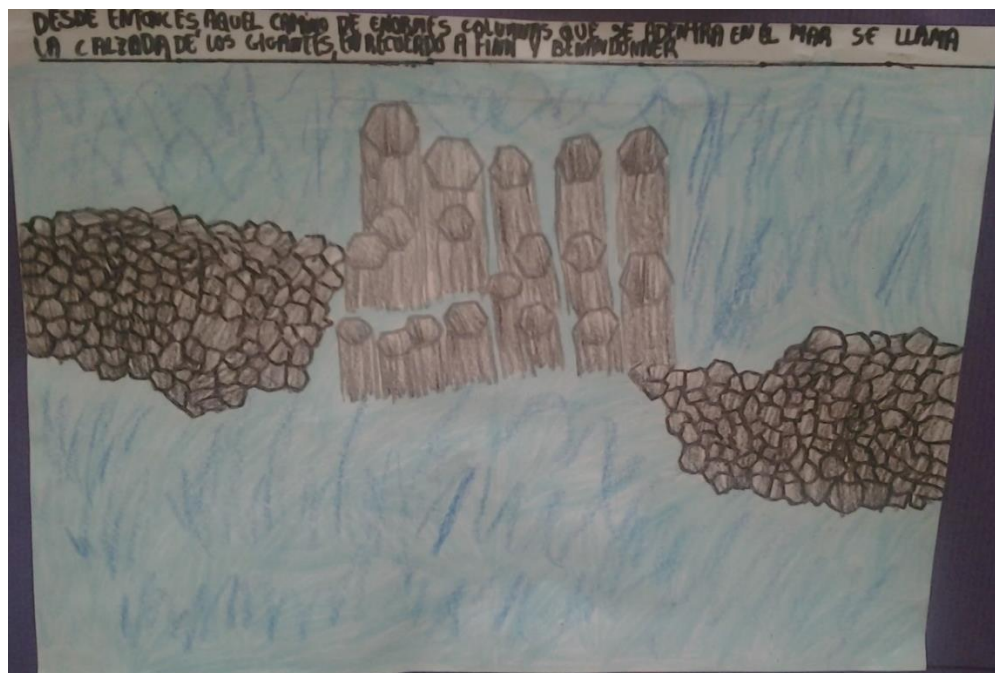


Figura 36. Análisis imagen 36



Figura 37. Análisis imagen 37

Sobre esta figura podemos comentar que intenta hacer referencia a que la leyenda está inmersa en nuestra cultura como nos comenta la tutora en la entrevista. Para ello, al personaje secundario se le ha dibujo como cualquier chico de la sociedad recordando la historia que se ha contado anteriormente donde se ve representados a los gigantes tirándose piedras. No se ven reflejados los estereotipos como en el resto de las figuras.

3.5. Análisis de las preguntas iniciales

Tras analizar todas las partes del proyecto, nos centramos en el siguiente cuadro propuesto como un resumen de todo lo que he trabajado a lo largo de este trabajo. El cuadro ya ha sido expuesto en uno de los apartados iniciales (la tabla 1 de la página 4), pero tras haber obtenido y recopilado toda la información vamos a intentar solucionar algunas de las cuestiones que son la base de este trabajo.

Para dar respuesta a todas estas preguntas nos ayudaremos de la información que tenemos y que hemos estado observando a lo largo de todo el trabajo y finalmente, sacado unas conclusiones.

Respecto a la cultura visual, los/as alumnos/as de este proyecto han creado cultura visual gracias a las imágenes que han realizado, por lo tanto, son productores de cultura visual.

Y nos preguntamos: ¿Qué es lo que han aportado? En este caso, estos alumnos y alumnas han demostrado que detrás de cada imagen hay unos estereotipos relacionados específicamente en los de género.

Los estereotipos que reflejan concretamente, son el del hombre cómo un héroe; una persona que lucha, que se enfada y quiere pelear, en cambio, la mujer es la que está en casa y la que idea un plan, es decir, la que piensa en buscar una solución en vez de pelearse.

El método que han querido utilizar estos niños para presentar su cultura visual ha sido el de la realización de un cómic a partir de una historia trabajada en clase.

La manera en la que llegan a expresar los conocimientos que tienen sobre una cosa o persona y lo muestran en sus dibujos es gracias a una serie de factores.

Los niños y niñas se han ayudado de la Unidad Didáctica que han trabajado en clase y sobre todo, en los dibujos que aparecen en esta misma, especialmente el de la portada.

Han recibido ayuda de las docentes (cómo indica una de ellas en la encuesta) y entre los propios compañeros se han ayudado ya que ellos mismos querían que saldría un proyecto homogéneo y con un buen resultado final.

Además, los/as alumnos/as se han llegado a basar en las propias vivencias o experiencia que tienen, es decir, cada niño o niña tiene una concepción de estereotipos en su mente que ha querido reflejar. Podemos ver que hay dibujos muy bien realizados y otros que no reflejan bien la idea de estereotipo y que el resto de compañeros sí que lo demuestra.

Son muy importantes las experiencias que hayan tenido cuando eran pequeños porque esto les ha ayudado a trabajar su proyecto, a algunos les habrá sido más fácil y a otros más difícil porque parten de cero y les parece más complicado mostrarlo al resto de la gente.

Pasamos al segundo apartado del cuadro superior que trata del cómic; éste es un material que han utilizado para representar su cultura visual. La idea de escoger el cómic para representar una historia fue idea del colegio.

Es un método de lectura en el que se expresa mucho con solo ver los dibujos, es decir, no hace falta el texto en la mayoría de los casos. Depende en la edad en la que se encuentren los/as niños/as prefieren leer libros con poca letra y más imagen que mucha letra y poca imagen, pero en realidad, no se dan cuenta que con la imagen se está expresando mucho más que con las palabras.

Es una manera de que los/as niños/as sean creadores de sus propias producciones, que sean creativos pero también, deben partir de una historia que les motive para que su producción final tenga éxito. Es todo un conjunto que debe relacionarse unos con otros para un objetivo final.

Por último, la columna con las cuestiones relacionadas con los estereotipos de género se basan en los tipos de estereotipos que tienen los niños y niñas esta edad, concretamente, 10-11 años. Los/as niños/as ya tienen unos ideales creados a causa de la sociedad en la que vivimos.

Actualmente, nos encontramos rodeados de un mundo lleno de imágenes que nos influyen en nuestra vida diaria aunque no nos demos cuenta. Adoptamos una serie de

estereotipos gracias a la televisión, a los carteles que vemos por la calle, a las películas, etc... en nuestro día a día recibimos todo tipo de información que almacenamos y la procesamos en nuestra mente para después exponerla al mundo exterior de diferentes formas.

En concreto, para el concepto de estereotipo de género, los/as niños/as reflejan en sus dibujos al hombre como un héroe, una persona fuerte, luchador, etc..., en cambio, la mujer es la que está en casa y no cumple ninguno de estos requisitos o por lo menos no se demuestra estas cualidades.

Están mostrando estos referentes visuales al crear ese tipo de imágenes que hemos podido ver anteriormente y no por ejemplo, a la mujer como si fuera ella la heroína, la persona fuerte y luchadora que quiere pelearse con otra persona por algún problema y no solucionarlo de otra manera, pero ¿por qué?

¿Solo los hombres pueden ser héroes o también lo pueden ser las mujeres?

Para ello, vamos a ofrecer una propuesta didáctica intentando dar respuesta a esta pregunta para verlo desde otro punto de vista y cambiar el tipo de estereotipos que tenemos asignados en la sociedad.

4. RESULTADOS Y PROPUESTA DIDÁCTICA

Tras analizar y explicar las diferentes partes del proyecto, como futura educadora y con los conocimientos que he ido adquiriendo, desde la educación plástica, he decidido realizar una propuesta didáctica vista desde otra perspectiva trabajando en todo momento, la cultura visual.

La propuesta didáctica consiste en cuestionar la idea de héroe-heroína a través de un taller que realizaremos con los/as alumnos/as.

Esta propuesta se finalizará con la creación de un cómic de manera individual basándonos en la idea principal trabajada anteriormente.

Constará de 6 sesiones, una por semana. Todas las sesiones se harán en la clase de educación plástica ya que se trabajan los elementos propios de esta área.

Para ello, se han marcado unos objetivos que estarán presentes a lo largo de las diferentes sesiones, que son estos:

OBJETIVOS:

- Trabajar los roles de género.
- Trabajar con la cultura visual.
- Producir sus propios cómics basados en el ideal de la mujer como heroína.

SESIÓN 1:

El tema que queremos trabajar durante todas las sesiones es el de los roles de género y más concretamente, la idea de que la mujer también puede ser una heroína y no siempre el hombre.

En la primera sesión, como introducción al tema haremos una lluvia de ideas para saber los conocimientos previos que tienen los/as alumnos/as y así, el docente conoce que entienden por rol de género y que ideas tienen.

En la primera actividad, se pondrá en la pizarra: “Roles de género”. Los/as alumnos/as deberán exponer cualquier idea que tengan sobre eso. Una vez que la docente tenga suficiente información apuntará aquello que le interese para trabajar a lo largo del resto de las sesiones.

Para la siguiente actividad de esta primera sesión, el docente pegará en la pizarra varios folios (habrá uno para cada niño o niña).

En cada papel estará escrito la acción principal que realiza una persona en su oficio o trabajo.

Los/as alumnos/as deberán dibujar a una persona donde pueda verse con total claridad el oficio que quieren representar, es decir, vamos a poner un ejemplo para verlo más claro.

Si en el papel pone “hacer fotos”, el alumno o alumna tendrá que pensar que oficio es este y además dibujarlo. En este caso, puede hacer a un fotógrafo o una fotógrafa. Después, irá saliendo cada niño o niña por orden de lista a coger un papel y comenzarán a trabajar para realizar su producción.

Los dibujos deberán estar acabados para la próxima sesión porque tenemos que trabajar con ellos ya que partiremos de la propia producción que han hecho.

Algunas acciones que aparecerán en los papeles son las siguientes:

Tabla 3. Acciones de oficios o trabajos

Pescar	Enseñar	Hacer fotos	Coser la ropa
Apagar el fuego	Hacer pan	Arreglar bombillas	Hacer comidas
Arreglar armarios	Echar las cartas en los buzones	Arreglar coches	Pintar
Operar	Construir edificios	Poner inyecciones	Diseñar edificios
Saber de leyes	Arreglar los dientes	Bailar	Matar a un toro

Tocar un instrumento	Robar cuadros	Llevar la dirección de una empresa	Servir copas en un bar
----------------------	---------------	------------------------------------	------------------------

SESIÓN 2:

Cada alumno o alumna presentará el trabajo que ha realizado en la anterior sesión al resto de la clase y explicará que acción tenía en su hoja y lo que ha dibujado. Además, deberá decir porque lo ha dibujado cómo un chico o cómo una chica y colocará su dibujo de nuevo en la pizarra para que todos los podamos ver una vez que finalice esta actividad.

Con todos los dibujos en la pizarra y las explicaciones de los/as niños/as, abriremos un pequeño debate con algunas preguntas que ofrecerá el docente. Estas son algunas que dependerán de los dibujos que los/as alumnos/as hayan realizado:

- ¿Por qué habéis dibujado en “construir edificios” a un hombre?
- ¿Por qué una mujer no puede construir un edificio?

Se harán varias preguntas como estas para que al final lleguen a una conclusión:

- ¿Por qué hay oficios o trabajos que solo lo pueden desempeñar los hombres o trabajos que solo lo pueden realizar las mujeres?

En esta actividad se trabajará con los roles de género a partir de las producciones que hemos obtenido.

SESIÓN 3:

En la siguiente sesión seguiremos hablando de los roles de género pero nos vamos a centrar en asignar una serie de roles a hombres, a mujeres o a ambos.

Para ello, la docente escribirá varias cualidades en la pizarra, mientras los/as alumnos/as harán una tabla dónde tendrán que atribuir cada palabra a una de las tres columnas. La

tabla estará dividida en tres partes donde pondrán: mujer, hombre o ambos. Todo dependerá del criterio de cada niño o niña.

Éstas son con las que trabajaremos:

Tabla 4. Cualidades

Dulce	Sensible	Seguridad	Inseguridad	Dependencia	Decisión
Observador	Creatividad	Pasividad	Actividad	Agresividad	Valentía
Dominación	Poder	Fuerte	Autonomía	Afectividad	Indecisión

Si algún término no se entiende, será explicada por el docente.

Cuando todos los/as alumnos/as hayan realizado la tabla, iremos palabra por palabra y preguntando a los niños y niñas dónde han colocado las diferentes cualidades.

Las palabras que queremos trabajar en esta sesión para que los/as alumnos/as reflexionen, son las siguientes: valentía, poder, fuerte, dominación y agresividad.

Probablemente, la mayoría de ellos asignen estos adjetivos al hombre, por lo que el docente les hará varias preguntas que estarán encaminadas hacia un objetivo:

- ¿Por qué habéis asignado estas cualidades al hombre y no a la mujer?
- ¿Por qué habéis asignado estas cualidades a ambos?

Luego, deberán aportar ejemplos reales y por lo tanto, justificar su respuesta.

SESIÓN 4:

Con todos los conocimientos que han adquirido a lo largo de las sesiones anteriores y con la información que ha podido recopilar el docente, este les va a proponer realizar un “Taller de heroínas”.

El objetivo es el de cuestionar desde otro punto de vista la idea de héroe-heroína que tienen los/as alumnos/as a partir de la cultura visual que les vamos a presentar a través de videos e imágenes.

Comenzaremos viendo en gran grupo unos videos (ANEXO III).

El docente dividirá la clase en 7 grupos y a cada uno se le dará una imagen (ANEXO IV) (el número de personas dependerá del número de alumnado que tengamos, como mínimo contaremos con 3-4 personas en cada grupo).

Cuando tengan la imagen deberán apuntar en un papel lo que están visualizando sin ayuda del docente.

Cuando acaben de escribir lo que ven, el docente recopilará todas las imágenes que han utilizado los alumnos e irá mostrando una a una en gran grupo. Los/as alumnos/as deberán comentar lo que han puesto en el papel al resto del grupo correspondiente con su imagen.

Mientras, el docente pondrá en la pizarra las ideas que vayan diciendo los/as alumnos/as y a lo que ésta les hará otras preguntas como estas:

- ¿Puede un héroe llorar?
- ¿Puede ser un héroe débil?
- ¿Puede ser un héroe papá?
- ¿Puede ser una heroína mamá?
- ¿Puede una heroína llorar?
- ¿Puede ser una heroína débil?

Éstos intentarán responder a estas preguntas con las que llegaremos a una conclusión: la diferencia de héroe o heroína viene dado con los roles de género que tenemos atribuidos en la sociedad.

Para finalizar, el docente les indicará que van a realizar un cómic pero se ayudarán de una página de internet para su realización. La página es la siguiente: "Pixton".

Pixton es una herramienta online que pueden utilizar tanto profesores como alumnos y alumnas y además permite crear cómics. Se puede utilizar las figuras que hay disponibles y crear solamente los diálogos o dibujar directamente nuevas viñetas.

Se pueden caracterizar los personajes, sus gestos, los fondos y los elementos de cada viñeta. Pixton permite crear contenidos educativos que combinan el código visual y el lingüístico. Al final, los resultados pueden ser compartidos en la propia web o pueden ser impresos.

El objetivo de esta actividad es crear cómics donde la protagonista sea una heroína y no un hombre que es a lo que estamos acostumbrados a ver, dónde aparezcan las cualidades trabajadas durante esta sesión.

Antes de comenzar con esta actividad, se les mostrará el enlace y se les enseñará cómo la pueden utilizar para que en la próxima sesión los/as alumnos/as ya sepan manejar este enlace y se pongan a trabajar en cuanto comience la clase.

SESIÓN 5:

Al comenzar la sesión, iremos a la sala de ordenadores para la realización del cómic a través de la página “Pixton”.

Enlace: <http://www.pixton.com/es/schools/overview>

SESIÓN 6:

Para finalizar con este taller, la docente elegirá algunos cómics que comentaremos entre todos.

Como conclusión de esta propuesta didáctica, se hará algunas anotaciones en la pizarra sobre lo que han aprendido de los roles de género y lo que han trabajado.

La evaluación se hará continua y final. En la evaluación continua se verá la evolución que llevan los niños y niñas durante esta propuesta didáctica y como evaluación final se utilizará la producción de los cómic que realicen.

CONCLUSIONES

Para resaltar aquellos puntos más destacados durante la producción de este mismo realizaremos estas conclusiones a modo de resumen de lo trabajado anteriormente, así como una breve valoración personal sobre el proceso que se ha llevado a cabo.

Dentro de los puntos que se consideran más importantes en este proyecto se pueden detectar cuáles requieren mayor protagonismo.

El Trabajo Fin de Grado se ha basado en la lectura e interpretación de imágenes enfocada desde la perspectiva de los roles de género. Esta ha sido la idea principal desde la que hemos partido y la cual hemos ido desarrollando. Como “cierre” de este proyecto se ha realizado una propuesta didáctica.

El siguiente proyecto se centra el ámbito de la educación artística, partiendo de los análisis de las producciones que han realizado a través de un cómic común unos alumnos de un colegio.

En cada dibujo que han realizado podemos encontrar una historia con unas características comunes: los estereotipos de género.

En primer lugar, haré referencia a la tabla 1 de la página 4, la cual podemos resumir en los siguientes puntos:

- Los niños y niñas generan cultura visual y son productores de imágenes a través de las producciones o dibujos.
- Para entender la cultura visual que crean los/as niños/as no solo hay que mirar al mundo que nos rodea, sino a las personas que miran ese mundo.
- El cómic deja un papel importante en este trabajo ya que es un método de lectura diferente donde predomina la imagen sobre el dibujo (que es lo que nos interesa, trabajar la imagen).
- Los dibujos representan unos estereotipos de género donde se le atribuye al hombre como un héroe, esto es debido a que los/as niños/as desde que son

pequeños están influenciados por la sociedad y adquieren unos roles que después reflejan en sus producciones.

Para cerrar este proyecto, se ha realizado una propuesta didáctica donde se cuestiona la idea de héroe-heroína a través de un taller. En esta propuesta se trabajan los valores y la idea principal. Para finalizar con esta unidad, se creará un cómic individual.

Los materiales que he utilizado en esta propuesta me han servido para que los/as alumnos/as vean esta idea desde otra perspectiva, es decir, ¿por qué una mujer no puede ser una heroína? o ¿puede una heroína ser mamá?

La diferencia de héroe o heroína viene dado con los roles de género que tenemos atribuidos de la sociedad en la que vivimos. Para ello, se han creado unos materiales desde la educación plástica y desde la cultura visual aportándoles imágenes reales dónde tienen que reflexionar.

Creo que esta propuesta ayuda a conseguir mi objetivo final de todo el desarrollo que he llevado a cabo y como conclusión de todo el proyecto.

En segundo lugar, quiero destacar la metodología de las docentes del colegio que ha sido correcta ya que en todo momento han dejado a los/as alumnos/as que sean los productores y creadores de su propia cultura. Por eso, he decidido adoptar la misma metodología dejando al docente en segundo plano.

Por otro lado, quiero destacar los recursos de los que he hecho uso durante todo el Trabajo Fin de Grado incluso desde los que he partido. Han sido unos materiales que me han servido de mucho porque he aprendido que a través de la imagen se puede representar diversas historias.

Saber cómo los/as niños/as aunque sean pequeños y no sean unos “artistas” pueden crear su propia cultura visual desde diferentes perspectivas.

Estos son aquellos puntos que quería destacar de toda la realización del proyecto. Ahora, voy a centrarme más en dar una breve valoración personal de este mismo.

El trabajo me ha servido para aprender aquellos conceptos sobre la educación plástica, para ver las imágenes desde otra perspectiva y para ser capaz de crear unos materiales relacionados con la idea con la que he trabajado.

También quiero añadir que he encontrado algunas dificultades, sobre todo, a la hora de enfocar el proyecto una vez recopiladas las imágenes del colegio. A lo primero, no veía lo que los niños querían transmitir con esos dibujos, solo me centraba en lo que se podía apreciar a primera vista, no era consciente que detrás de cada dibujo podía encontrar una historia basada en los estereotipos (que ha sido este caso).

Con esa historia tuve que analizarla y sacar unas conclusiones para que cómo futura docente poder crear un material didáctico que sirviera para llevar a cabo en el aula y que además, se centrara en la idea principal pero vista de diferente manera a la que habíamos trabajado durante el resto del proyecto.

Tras la realización de este trabajo me supone evaluar todos los años como estudiante de magisterio y saber si realmente, he llegado a adquirir los conocimientos necesarios para que en un futuro pueda ejercer mi profesión.

Para finalizar, me ha parecido un trabajo duro pero a la vez bonito, es decir, ha sido complicado el unir y complementar todas las partes del trabajo para obtener un objetivo pero que una vez obtenido el resultado, podemos ver un proyecto donde concuerdan todas sus partes y se ve cumplido con éxito el objetivo al que se quiere llegar.

En conclusión, como futura docente espero crear con mi trabajo a seres humanos que sepan desenvolverse de la mejor manera posible en la sociedad, inculcándoles unos valores y unos conocimientos relevantes para su realidad que puedan abrirles puertas en la sociedad hacia un futuro.

REFERENCIAS

Libros:

Aparici, R.; García-Matilla, A. (2012). *Lectura de imágenes*. Proyecto Didáctico Quirón. Ciencias aplicadas y tecnología. Madrid: Ediciones de la Torre.

Ballesteros, A.; Duée, C. (2000). *Cuatro lecciones sobre el cómic*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha: Estudios.

Belmonte, J.; Guillamón, S. (2008). *Co-educar la mirada contra los estereotipos de género en TV*. Huelva: Grupo Comunicar.

Coma, J. (1977). *Los cómics: un arte del siglo XX*. Madrid: Guadarrama, D.L.

Educación plástica y visual: recursos didácticos. Proyecto Conecta 2.0. Madrid: SM: 2010.

Efland (2004). *Infancia y cultura visual*.

Eisner, Will. (1994). *El cómic y el arte secuencial*. Comics & secuencial art. Español. Barcelona: Norma

(2011) *Didáctica de las artes y la cultura visual*. Tres Cantos: AKAL.

Revistas:

Arte, Ilustración y Cultura Visual: imaginando el mundo en educación infantil y primaria. *Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educaçao, cultura e artes*. Bianual. ISSN 1647-0508.

Caja, J; Berrocal, M; González Ramos, José M. (2002). Un mundo lleno de imágenes. *Aula de innovación educativa*. ISSN 1131-995X, Nº 116.

Dra. Nieves Febrer. Arte de género: cuerpos profanados y fenómenos andróginos. *Revista Observaciones Filosóficas* – Nº 9/2009.

Freedman, K. (2002). Cultura visual e identidad. *Cuadernos de pedagogía*. Nº 312.

Gòrriz, N. (2002). La imagen como herramienta de formación. Lenguaje formal. *Revista Aula de Innovación Educativa*. Nº 116.

Hernández, F. (2002). Educación y cultura visual: repensar la educación de las artes visuales. *Revista Aula de Innovación Educativa*. Nº 116.

Ricart Masip, M. (2004). Imaginar otras realidades, representar diferentes roles. *Revista Aula de Innovación Educativa*. Nº 133-134.

Páginas web:

<http://web.educastur.princast.es/ies/arzobisp/centro%20educativo/bibliote/Comic2009/EL%20ORIGEN%20DE%20LOS%20COMICS%20EN%20EL%20MUNDO%20bis.pdf>

Blog sobre cómics y género: <http://comicsygenero.blogspot.com.es/>

<http://www.wisis.ufg.edu.sv/wwwisis/documentos/TE/372.52-A385a/372.52-A385a-CAPITULO%20II.pdf>

Centro de Ciencias Humanas y Sociales en el CSIC (Centro Superior de Investigaciones Científicas): <http://www.cchs.csic.es/es/content/cultura-visual>

Blog sobre arte hezkuntza, educación artística: <http://artehezkuntza-educacionartistica.blogspot.com.es/search/label/arte>

Enlace de la Wikipedia sobre los Cómics: <https://en.wikipedia.org/wiki/Comics>

Lectura de imágenes: <http://es.scribd.com/doc/45681048/Lectura-de-imagenes>

Páginas web – imágenes:

Las imágenes del Anexo IV las he sacado del siguiente enlace: www.google.com

ANEXOS

A. Anexo I: Encuesta profesora 5º primaria.

1. *¿Por qué decidisteis escoger el cómic para trabajar durante la semana de la lectura?*

Fue una propuesta de centro que al tercer ciclo nos pareció interesante y motivadora. Forma parte de nuestro temario y reúne componentes de lecto-escritura y componentes plásticos que son atractivos para los alumnos.

- *Si lo decidió el colegio. ¿Por qué decidió dedicarlo todo a los cómics?*

Para tener distintos puntos de vista en función de cada nivel de un mismo tema.

2. *¿Crees que el cómic es una buena manera de representar una historia cómo la que habéis trabajado?*

Esta leyenda se presta a ser representada como un comic ya que cuenta con unos personajes caracterizados de una manera muy concreta y con unas intervenciones que se pueden trasladar a los bocadillos.

3. *¿Quién tuvo la idea de hacer los dibujos iniciales de la historia? Es decir, el dibujo situando Irlanda en un plano de Europa, poner un libro que haga referencia a: cómo cuenta la leyenda..., el final, etc...*

La leyenda empieza con una introducción que sitúa a los personajes en el tiempo y en un lugar. Las profesoras dimos unas orientaciones e instrucciones, pero se ha respetado o reconducido el trabajo de cada niño.

- *Si lo crearon los niños, ¿cómo lo hicieron (en grupo, etc...)?*

Fue un trabajo individual de cada niño. La historia está pensada y distribuida en tantas partes como niños tenemos en las clases.

4. *¿Cómo acordasteis el perfil de los personajes?*

a. *¿lo decidieron los niños?*

b. *¿aportaban ideas los niños?*

c. *¿fueron las profesoras las que dijeron cómo debía ser el perfil de los personajes?*

El perfil de dos de los protagonistas venía dado por la imagen de la lectura y el perfil del resto de los personajes lo decidimos en grupo (mismos rasgos físicos, colores utilizados...)

d. *¿Ponía en la Unidad Didáctica el perfil que debía cumplir cada personaje?*

5. *¿Se había trabajado con el cómic antes (durante este curso u otro curso)? es decir, ¿los alumnos conocían cuál eran los elementos de los que debía constar un cómic?*

En el segundo ciclo se habla del comic y sí conocían los elementos del mismo.

- *O ¿explicasteis los elementos del cómic y luego realizasteis los dibujos?*

Partimos de cero. Volvimos a hacer una lluvia de ideas para refrescar lo que sabían y explicar de nuevo las lagunas que tenían del tema. Posteriormente dibujamos.

6. *¿Necesitaron ayuda para hacer los dibujos o tenían previamente un guion de cómo lo tenían que hacer? O ¿con la información que tenían de la unidad didáctica fueron ellos mismos los que sabían cómo tenían que hacerlo? Con las explicaciones dadas y el perfil de cada personaje, ellos realizaron sus dibujos. La supervisión de las profesoras fue continua y hubo que rehacer trabajos.*

La mayor dificultad no fue tanto el dibujo en sí, como el trabajar la idea (parte del texto) que tenían que representar. Eso sí que lo trabajamos y en grupo y verbalizamos.

Es decir, tenían que tener claro lo que iban a dibujar y sí era adecuado o no acompañarlo de un bocadillo.

7. *¿Por qué se decidió ese final? (El del niño pensando: “Hay quien piensa que esta historia es una vieja leyenda Irlandesa”) ¿Quién decidió esa conclusión?*

El final exacto es: “Hay quien piensa que esta historia es algo más que una vieja leyenda irlandesa”. El final venía dado. Intenta explicar que la leyenda está inmersa en esa cultura.

8

Los dos gigantes



VAS A APRENDER

- 1. Lectura**
Los dos gigantes
- 2. Gramática**
 - El verbo
 - Raíz y desinencia
 - Los modelos de conjugación
- 3. Ortografía**
Palabras con h intercalada
- 4. Comunicación oral**
 - Dar instrucciones
 - Una receta de cocina
- 5. Escritura**
Suprimir lo irrelevante
- 6. Texto para trabajar las competencias básicas**
Competencia matemática

Hace millones de años se produjo una gran erupción volcánica que dio origen a la famosa Calzada de los Gigantes, en la actual Irlanda del Norte. La Calzada es una de las formaciones naturales más espectaculares que existen en el mundo.

Se trata de una especie de camino de piedra que, desde la falda de verdes y suaves montañas, baja hacia el mar. Las colosales dimensiones de la Calzada despertaron desde el principio la imaginación popular e inspiraron esta fantástica leyenda:

Según cuentan, en las húmedas y bellas tierras de Irlanda del Norte, en el condado de Antrim, vivía el gigante Finn, enemigo acérrimo de Benandonner, otro terrible gigante que habitaba frente a él en la isla de Staffa, cerca de Escocia.

Aunque nunca se habían encontrado, los dos gigantes solían pelear con frecuencia: cada uno lanzaba enormes y pesadas rocas a la isla del otro, con el propósito de alcanzar a su rival. Tantas y tantas rocas se lanzaron que se formó un camino de piedra en el mar que unía las dos islas.

Un día, Benandonner, que era muy alto y tenía una impresionante corpulencia, decidió que había llegado la hora de enfrentarse cara a cara con su odiado enemigo.

Benandonner estaba seguro de ganar, pues, desde la distancia, Finn parecía mucho más pequeño y **enclenque** que él. ¡Ya era hora de darle su merecido a aquel **fanfarrón**!

El gigante cruzó el largo camino de rocas sobre las aguas. Cada una de sus zancadas hacía temblar la tierra y se dejaba oír en los dominios del gigante Finn.

Aquel estrepitoso ruido **alertó** a la esposa de Finn, Oonagh, quien rápidamente tuvo una idea para espantar a Benandonner.

-¡Rápido, Finn, Benandonner se acerca! -dijo Oonagh asustada-. ¡Acuéstate en esa cuna y hazte el dormido!

A continuación, Oonagh abrigó a Finn con ropas de bebé. Poco después, Benandonner llamó a la puerta. Los golpes retumbaron en el interior de la vivienda como los ruidosos truenos de una descomunal tormenta.

-¡Finn, cobarde! -**bramaba** el gigantón-. ¡Atrévete a salir!

Entonces, Oonagh abrió la puerta y dijo con fingida calma:

-Por favor, deja de gritar: vas a despertar a mi hijito. Mi marido no está en casa ahora. Si quieres, pasa y espera a que vuelva, pero no chilles más. Cuando Finn regrese, podréis arreglar vuestras **diferencias**. Mientras tanto, te prepararé una taza de té.

Benandonner, desconcertado ante aquella mujer, entró en la casa sin saber qué decir:

-Yo...

-¡Chisssss! ¡Habla bajo! El bebé tiene un sueño muy ligero y no quiero que se despierte. ¡Se levanta de muy mal genio!

Sin hacer ruido, Benandonner se acercó con curiosidad a la enorme cuna. Oonagh comprendió que aquel era el momento que esperaba y destapó un poco al falso bebé. Entonces, Benandonner vio a una criatura de tamaño colosal, apenas un poco más pequeña que él. ¡Menuda sorpresa!

El robusto Benandonner sintió pánico. Si el hijo de Finn era así, no quería imaginar cómo sería el padre... ¡Había calculado mal las fuerzas de su enemigo! Sin duda, el gigante del condado de Antrim era muy superior a él. ¡Y estaba a punto de llegar!

Benandonner decidió que era el momento de escapar de allí. Así que retrocedió de puntillas para no hacer ruido y, sin despedirse de Oonagh, echó a correr como alma que lleva el diablo.

En su veloz huida, Benandonner destruyó con la fuerza de sus pisadas el camino de piedras que cruzaba el mar. Solo quedaron algunas gigantes rocas al comienzo, junto a la orilla de la verde Irlanda. Desde entonces, aquel camino de enormes columnas que se adentra en el mar se llama la Calzada de los Gigantes, en recuerdo de Finn y de Benandonner.

Y todavía hoy hay quien piensa que esta historia es algo más que una vieja leyenda irlandesa.

LEYENDA IRLANDESA

acérrimo: muy firme.

enclenque: débil, con pocas fuerzas.

fanfarrón: el que presume mucho aunque no tenga motivo.

alertó: avisó para que estuviera atento.

bramaba: gritaba furiosamente.

diferencias: falta de acuerdo sobre algún asunto.

VOCABULARIO ORTOGRÁFICO

húmedas	robusto
rival	allí
ahora	veloz

Trabajo sobre la lectura

Vocabulario

- 1.** Busca en las intervenciones de los personajes una onomatopeya, es decir, la imitación de un sonido.

Luego, explica quién utiliza esa onomatopeya y qué quiere decir con ella.

Los personajes

- 2.** Contesta sobre los personajes del relato.

- ¿Qué tenían de especial?
- ¿Dónde vivía cada uno?
- ¿Qué relación había entre Oonagh y Finn?

- 3.** ¿Con qué afirmación estás de acuerdo? Explica por qué.

- La auténtica protagonista de este relato es Oonagh, la mujer de Finn.
- Los auténticos protagonistas de este relato son Benandonner y Finn.

El marco

- 4.** Contesta teniendo en cuenta lo que se dice en la historia.

- ¿Cómo es el clima en Irlanda del Norte?
- ¿Cómo te imaginas su paisaje?

Las acciones

- 5.** Explica cómo, según la leyenda, se formó la Calzada de los Gigantes.

Debes responder a estas preguntas:

- ¿Quiénes la hicieron?
- ¿Cómo la hicieron?

- 6.** Explica todo lo que ocurre en la historia en relación con esta cuna.

Debes decir de quién era, qué papel tiene en la leyenda...



Las causas

- 7.** Explica a qué momento de la historia corresponde cada escena.

En tu explicación debes dar respuesta a estas preguntas:

- ¿Por qué cruzó Benandonner la Calzada al principio?
- ¿Por qué la cruzó corriendo al final?
- ¿Qué pasó con la Calzada?



La estructura

- 8.** ¿Forman parte de la leyenda los dos primeros párrafos del texto? ¿Por qué? Explica.

Tu opinión

- 9.** ¿Crees que alguien puede pensar que lo que se cuenta ocurrió realmente? ¿Por qué?
- 10.** ¿Te ha gustado la leyenda? ¿Por qué?

Tu aportación

- 11.** Imagina que tienes que transformar esta leyenda irlandesa en una leyenda japonesa. Escribe el comienzo.

Debes redactar un nuevo marco y dar otros nombres a los personajes.

Registro de lectura

- 12. ESTUDIO EFICAZ.** Haz una ficha sobre la lectura con estos datos y guárdala en un fichero con el resto de las fichas de lectura.

Título:.....
Autor:.....
Resumen:.....
Opinión:.....

Otras actividades

- 13. Copia de la lectura.**

- Tres palabras con la letra v.
- Tres palabras con la letra b.
- Tres palabras con la letra g (sonido J).

- 14. Elige un párrafo del texto y dítaselo a tus compañeros.**

Después, debéis corregirlo entre todos. También debéis comentar si las palabras en las que más habéis fallado responden a alguna norma ortográfica. Si es así, repasad la regla.

PARA COMPRENDER MEJOR

La leyenda

La leyenda es un relato tradicional en el que se recogen acciones o sucesos extraordinarios que son ficticios, pero que se presentan como si realmente hubieran sucedido. Las leyendas están presentes en la tradición literaria de muchos pueblos.

Generalmente nacieron como relatos orales y fueron difundiéndose así entre las gentes de un lugar. Solían incluir elementos fantásticos que producían asombro y admiración en quienes las escuchaban.

Muchas leyendas se crearon para dar respuesta a cuestiones como el origen de una determinada costumbre o la formación de elementos naturales (montañas, ríos...).



- 15. Identifica los rasgos propios de las leyendas en la historia que has leído sobre la Calzada de los Gigantes.**

PARA SABER MÁS



Un héroe irlandés

El gigante Finn MacCool es uno de los más famosos héroes irlandeses, ya que protagoniza buena parte de las antiguas leyendas celtas. Según esas leyendas, Finn era el jefe de un clan de guerreros llamados *fianna*, cuyas hazañas se narran en cuentos y poemas tradicionales. Es un personaje muy conocido en Irlanda y en Escocia.

Sobre él se dice que era un guerrero de gran fuerza e inteligencia. Cuentan las leyendas que, de niño, Finn probó accidentalmente un trozo de salmón al que se atribuía el poder del conocimiento, y, por eso, el gigante irlandés adquirió el don de la sabiduría.



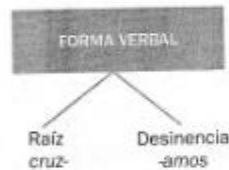
El verbo

Hay palabras que expresan acciones. Por ejemplo, en la oración *Escaparé de aquí* la palabra *escaparé* expresa una acción. Esas palabras que expresan acciones son **verbos**. La palabra *escaparé* es un verbo.

Cada verbo tiene diferentes formas. Así, *escaparé*, *escapas*, *escapé*, *escaparás*... son formas del verbo *escapar*. El conjunto de las formas de un verbo es su **conjugación**. Conjuguar un verbo es decir sus diferentes formas.

Las formas verbales pueden ser simples o compuestas.

- Las **formas verbales simples** son las que constan de una palabra. Por ejemplo: *escapó*.
- Las **formas verbales compuestas** son las que constan de más de una palabra, y una de esas palabras es una forma del verbo *haber*. Por ejemplo: *ha escapado*.



Raíz y desinencia

La forma que usamos para nombrar el verbo es el **infinitivo**. Las palabras *cruzar*, *correr*, *vivir*... son infinitivos. Todos los infinitivos terminan en *-ar*, *-er* o *-ir*.

Si a un infinitivo, como *cruzar*, le quitamos la terminación (*-ar*), obtenemos la **raíz**: *cruz-*. Todas las formas de un verbo tienen en común la raíz. Las terminaciones que se añaden a la raíz son las **desinencias**. Por ejemplo: *cruzo*, *cruzas*, *cruzaremos*, *cruzaste*...



Los modelos de conjugación

Las desinencias que tienen los verbos en sus diferentes formas varían según la terminación del infinitivo (*-ar*, *-er* o *-ir*). Por eso, decimos que existen tres modelos de conjugación:

- Pertenecen a la **primera conjugación** los verbos acabados en *-ar*.
- Pertenecen a la **segunda conjugación** los verbos acabados en *-er*.
- Pertenecen a la **tercera conjugación** los verbos acabados en *-ir*.

Los verbos son palabras que expresan acciones. Cada verbo tiene diferentes formas. La conjugación es el conjunto de las formas de un verbo. Las formas verbales pueden ser simples o compuestas.

Cada forma verbal tiene raíz y desinencia.

Hay tres conjugaciones: primera, segunda y tercera.

1. Escribe las definiciones de los siguientes términos sin mirar el libro.

- verbo
- infinitivo
- conjugación

2. Copia los verbos.

Luego, analiza morfológicamente las palabras que no son verbos.

- isla
- mar
- lavar
- enorme
- vencer
- dormir
- caminar
- las
- ellos

3. Copia las oraciones y subraya los verbos.

- Los viernes juega al baloncesto.
- ¿Has traído ya las macetas de Inés?
- Nosotros siempre subimos por las escaleras.
- He salido muy temprano esta mañana.
- Luis ha llamado por teléfono ahora mismo.
- Hoy comeremos todos en tu casa.

4. Clasifica las formas verbales de la actividad anterior.

FORMAS SIMPLES FORMAS COMPUESTAS

5. Copia las seis formas verbales del texto y clasifícalas en simples y compuestas.

Mi tía Ana

Mi tía Ana ha viajado mucho por todo el mundo y ha recorrido un montón de lugares. Ayer me enseñó fotos de un lago muy famoso de Escocia. ¡Un monstruo vive en ese lago! Hoy, mi tía me ha contado cosas de su viaje a Irlanda. ¡Siempre aprendo algo con la tía Ana!

6. Escribe cada una de las siguientes formas verbales debajo de su infinitivo.

Añade dos formas verbales más a cada grupo.

- he hablado
- hablaremos
- prohibirá
- coses
- coserá
- hablan
- prohíben
- ha prohibido
- cosí

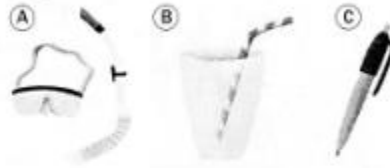
HABLAR

COSER

PROHIBIR

7. ¿Para qué sirven? Escribe los infinitivos y di a qué conjugación pertenece cada uno.

Luego, escribe tres formas de cada verbo.



8. Escribe el infinitivo que corresponde a cada forma verbal.

Luego, clasifica los infinitivos según la conjugación a la que pertenecen.

- regaremos
- recibís
- han recogido
- aprendes
- borran
- sentirían

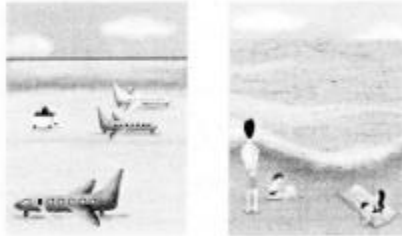
9. Separa la raíz y la desinencia de estas formas verbales:

- soplaron
- concedió
- partirán
- compones
- remo
- arreglarías
- subí
- crecáis
- meciste

Hazlo así:

- Escribe al lado de cada forma verbal su infinitivo.
- Luego, suprime la terminación del infinitivo (-ar, -er o -ir) y obtén la raíz.
- Busca esa raíz en la forma verbal. El resto de la palabra es la desinencia.

10. Escribe listas lo más largas posible con los verbos que te sugieren estos lugares:



11. Piensa y comenta con tus compañeros.

¿Qué verbo es el que utilizas con más frecuencia al hablar?

Ortografía Palabras con *h* intercalada



Algunas palabras llevan una *h* en su interior. Se dice entonces que llevan *h* intercalada. Esa *h* puede ir tanto entre dos vocales como entre una consonante y una vocal. Se escriben con *h* intercalada, entre otras, las siguientes palabras:

- Las palabras en las que el diptongo *ue* va precedido de una vocal. Por ejemplo: *aldehuela*.
- Las palabras que se han formado a partir de otras que empiezan por *h*. Por ejemplo: *prehistórica*, *deshabitada*.

1. Busca entre las líneas 10 y 30 del texto *Los dos gigantes* y copia lo siguiente:

- Tres palabras que comiencen por *h*.
- Una palabra con *h* intercalada.

2. ¿Por qué se escriben con *h* intercalada estas palabras? Explica.

aldehuela cacahuete vihuela

deshielo antihéroe ahijado

Ahora, elige una palabra de cada grupo y forma una oración con ellas.

3. Escribe sus nombres teniendo en cuenta que tienen *h* intercalada.



4. Completa las oraciones con una forma de cada verbo.

ahuecar rehogar ahorrar

- Juan coció las verduras y luego las
- El año pasado doscientos euros.
- Andrés todos los cojines del sofá.

5. ¿Qué indica cada señal? Escribe.



Ejemplo: (A) > Prohibido fumar.

6. Forma y escribe los verbos antónimos.

des- • hacer
 • hinchar
 • hidratar
 • heredar

7. Escribe una oración con cada una de las siguientes palabras.

Busca en el diccionario aquellas cuyo significado desconozcas.

- buhardilla • alhajas • búho
- dehesa • azahar • bahía

8. Escribe oraciones con estas palabras de la familia de *hora*:

ahora deshora enhorabuena

9. Agrupa las palabras según la familia a la que pertenecen.

- humareda
- malhumorado
- ahumar
- humorista
- humear
- humorístico

HUMO

HUMOR

10. Escribe una oración con cada una de las palabras con *h* intercalada de la actividad anterior.

11. Descubre la palabra intrusa en esta familia:

hoja	
hojear	hojarasca
hojaldre	milhojas
deshojar	rejojo

12. Escribe *h* intercalada en las palabras que deban llevarla.

Si tienes dudas, consulta el diccionario.

- a*f
- va*o
- mal*echor
- ve*fculo
- al*elf
- reta*fla
- alco*ol
- a*ogo
- almo*ada

13. Escribe una lista de palabras con *h* intercalada y dictasela a tu compañero.

14. DICTADO. Prepara los dictados.

Fíjate bien en las palabras con *h* intercalada y en las palabras que preceden a cada texto.

- gigantes
- hacer
- vería

¡Ahí estaba!

En aquellas deshabitadas islas, los dos gigantes, con gran ahínco, se habían estado lanzando durante años y años enormes rocas como si fuesen cacahuetes. Entre los dos, sin tener que hacer ningún esfuerzo sobrehumano, formaron un impresionante camino de piedra. Desde la bahía de su isla, uno de los gigantes decidió recorrer esa larga senda para enfrentarse a su enemigo. Así, ni siquiera corría peligro de ahogarse. ¡Ahora vería ese mequetrefe!

- hombretón
- amabilidad
- echada

¡Enhorabuena!

La mujer del gigante tenía que ahuyentar, como fuese, a aquel terrible hombretón que se acercaba a grandes zancadas. Sin perder tiempo, ahuecó la almohada de la cuna, puso ropas de bebé a su marido y lo acostó allí. Luego, exhausta, permaneció a la espera. Cuando llegó el horrible malhechor, no le prohibió la entrada, sino que lo recibió con amabilidad. ¡La suerte estaba echada!

ORTOGRAFÍA VISUAL

15. Realiza estas actividades con cada una de las tres palabras destacadas.

está	estoy	estuvimos
día	tío	tenía
iban	bien	también
llegué	allá	allí
viene	vamos	voy
había	hubo	hemos
conmigo	contigo	alrededor

- Escribe correctamente la palabra en tu cuaderno.
- Cierra los ojos e imagina que vas escribiendo esa palabra letra a letra en la arena de la playa.
- Deletrea la palabra; primero, al derecho; después, al revés.
- Escribe una oración en la que aparezca esa palabra. Procura utilizar otro color para destacar esa palabra del resto.

Comunicación oral

Expresión oral



Muchas veces tenemos que dar instrucciones a los demás por diversos motivos; por ejemplo, para explicar cómo se hace algo, cómo funciona un aparato o cómo se va a algún sitio.

Las instrucciones siempre hay que darlas de forma clara y precisa y explicarlas paso a paso y en orden.

- 1. Lee lo que hay que hacer en el huerto de Oonagh para cultivar patatas. Después, copia en orden y numera todas las instrucciones.**

- Durante la época de germinación se riega la tierra con frecuencia y se eliminan las malas hierbas.
- Se hacen pequeños hoyos, a unos 8 cm de profundidad, y se introducen las patatas de siembra.
- Se labra el terreno y se prepara la tierra para la siembra, de tal manera que haya suficiente humedad.
- Entre tres o cinco meses después, las plantas comienzan a amarillear: es el momento de recolectar las patatas.

- 2. Da las instrucciones necesarias para jugar a algo o para realizar un trabajo manual.**

Comprensión oral



Vas a escuchar un programa en el que se dan dos recetas de cocina muy diferentes: una es un plato clásico y otra es una receta moderna. Escucha con atención y resuelve las actividades.

- 3. Completa esta ficha sobre la receta del guiso de patatas.**

Guiso de patatas		
Ingredientes		
- 1 kg de patatas	- 1/2 kg de	-
- Laurel	-	-
Elaboración		
• Primero, pelar y		
• Después,		
• Luego, cuando esté bien frito		

- 4. Realiza estas dos actividades a partir de la segunda receta.**
- Intenta retener el nombre completo del plato.
 - Intenta anotar el mayor número posible de ingredientes.

Escritura Suprimir lo irrelevante

1. Observa cómo se ha corregido este texto y se ha marcado la información que debe ser eliminada.



La isla de Irlanda

La isla de Irlanda es la tercera isla de Europa en cuanto a tamaño. La isla más grande de África es Madagascar. Irlanda se encuentra rodeada de muchas otras pequeñas islas.

El nombre de Irlanda proviene del irlandés antiguo y significa «tierra fértil». La diosa de la fertilidad se llamaba Deméter para los griegos y para los romanos, Ceres. La fertilidad de las tierras irlandesas ha hecho desde siempre que la agricultura fuera una de sus fuentes de riqueza.

La isla fue habitada hace más de 8.000 años; así lo demuestran los yacimientos prehistóricos encontrados en ella. Los primeros habitantes eran cazadores y recolectores de frutos silvestres. En Francia se han encontrado restos de hace más de 25.000 años.

A la hora de escribir un texto hay que evitar incluir datos irrelevantes, es decir, datos que no están relacionados directamente con el tema o que no tienen importancia.

2. ¿Cuáles de estos datos incluirías en el texto anterior? ¿Cuál te parece irrelevante?

- Qué extensión tiene la isla.
- Cuáles son sus ríos y montañas más importantes.
- Qué compañías aéreas vuelan a Irlanda.

3. Lee estos datos y escribe un breve texto con el título *Montañas de leyenda*.

Ten en cuenta estos consejos:

- Debes utilizar únicamente la información que consideres relevante.
- Debes ordenar la información.
- No copies, utiliza tus propias palabras para conectar las ideas.



- ✓ Algunas montañas han inspirado leyendas que han llegado hasta nosotros.
- ✓ El monte Olimpo, en Grecia, era el lugar donde vivían los dioses.
- ✓ En el monte Parnaso, en Grecia, vivían las musas, que eran las diosas de las artes.
- ✓ El pico más alto de Grecia es el Mitikas, que mide 2.917 metros.
- ✓ Clío, Calíope y Talía eran tres musas que vivían en el monte Parnaso.
- ✓ En el monte Olimpo estaba el trono de Zeus, el rey de todos los dioses.
- ✓ El pico más alto del mundo es el Everest.

La Calzada de los Gigantes

La Calzada de los Gigantes es uno de los enclaves naturales más espectaculares de Irlanda del Norte. Este peculiar camino de piedra, que arranca del pie de una montaña y se pierde en el mar, fue declarado Patrimonio de la Humanidad en 1986. La Calzada logró este reconocimiento internacional debido a que es uno de los pocos lugares del mundo donde es posible imaginar lo que ocurrió en la Tierra en épocas prehistóricas.

Retrocedamos unos 60 millones de años. En la Tierra hay una intensa actividad volcánica. Las erupciones son frecuentes. Tras cada erupción, un gran río de lava desciende desde el cráter hasta el pie del volcán. Una vez en el exterior, el ardiente magma procedente del interior de la Tierra puede enfriarse en poco tiempo. Cuando la lava cambia de temperatura con rapidez, se contrae y se solidifica convirtiéndose en piedra. En la costa irlandesa, en el condado de Antrim, como resultado de todo ese proceso se formaron las columnas de basalto de la Calzada de los Gigantes.

La Calzada de los Gigantes es gigantesca: se extiende a lo largo de 5 kilómetros de costa. En esa franja, se disponen nada más y nada menos que unas 40.000 columnas de basalto, una roca volcánica de color gris oscuro o negro. Algunas de esas columnas son muy altas y llegan a alcanzar hasta 12 metros; otras pueden tener hasta 25 metros de ancho. Pero lo que más suele sorprender de estas columnas son sus formas geométricas: la mayoría son hexagonales, pero también las hay que forman pentágonos y octógonos. La persona que camina sobre ellas no puede ocultar su admiración ante esta asombrosa característica. Por ello, para muchos, la Calzada de los Gigantes es una de las mejores obras de la naturaleza.



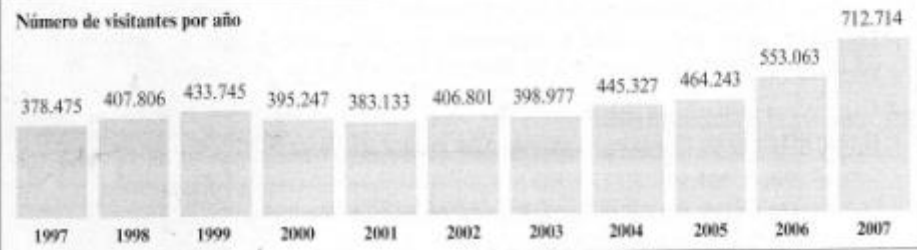
Cómo llegar

El aeropuerto más cercano es el de Belfast. Desde esta ciudad irlandesa, se llega a la Calzada fácilmente por carretera.

Cuándo ir

La época estival es la preferida por los turistas debido a que en esa época el clima es mucho más benigno.

Número de visitantes por año



Análisis y comprensión

1. ¿Dónde está la Calzada? Completa.

La Calzada de los Gigantes está en, en el condado de, cerca de la ciudad de

2. Contesta.

- ¿De qué tema trata el texto?
- ¿Qué párrafo trata sobre qué es la Calzada de los Gigantes?
- ¿De qué tratan los otros dos párrafos del texto?

3. Explica el proceso de transformación del magma en basalto.



4. Escribe un pie de foto para la fotografía que acompaña al texto.

5. Escribe un resumen del texto *La Calzada de los Gigantes*.

6. ¿Cuál de estos libros consultarías para buscar información sobre la época en la que se formó la Calzada? Copia el título y explica.



7. ¿Qué condiciones crees que debe reunir un lugar para ser declarado Patrimonio de la Humanidad?

Después, puedes consultar en Internet esas condiciones visitando, por ejemplo, Wikipedia.

8. Piensa en un lugar de tu Comunidad que te guste y escribe razones para que sea declarado Patrimonio de la Humanidad.

COMPETENCIA MATEMÁTICA

9. Copia los números que aparecen en el texto. Después, escríbelos con letra.

Luego, del gráfico que aparece al final de la página, elige un año y escribe con letra el número de visitantes que le corresponde.

10. ¿Qué cifra expresa 60 millones? Copia.

• 600.000.000 • 60.000.000.000 • 60.000.000

11. Contesta.

- ¿Qué figura geométrica presenta la mayoría de las columnas de la Calzada? ¿Cuántos lados tiene esa figura? Dibújala.
- ¿Qué otras formas geométricas pueden presentar las columnas? ¿Cuántos lados tiene cada una de esas formas? Dibújalas.

12. Observa el gráfico y contesta.

- ¿En qué año se registró el mayor número de visitas? ¿Y en qué año, el menor?
- ¿En qué meses de qué año estará, posiblemente, el récord de visitas? ¿Por qué lo crees?



Actividades

1. ESTUDIO EFICAZ. Copia y completa el resumen de estos contenidos de la unidad:

- Una leyenda es
- Los verbos son La conjugación es Las formas verbales simples son Las formas verbales compuestas son El infinitivo es La raíz de un verbo es Las desinencias son
- Se escriben con *h* intercalada las palabras que y las palabras que

2. ESTUDIO EFICAZ. Copia y completa el esquema.



3. Transforma las oraciones.

Debes sustituir la palabra *ayer* por la palabra *hoy* y cambiar la forma simple del verbo por otra compuesta.

- Ayer fui con mis primos al zoo.
- Ayer me levanté a las ocho.
- Ayer comimos paella.
- Ayer celebraste tu cumpleaños.

Ejemplo: Ayer fui con mis primos al zoo. ► Hoy he ido con mis primos al zoo.

4. Escribe dos formas verbales de cada tipo del verbo *caminar*.

FORMAS SIMPLES FORMAS COMPUESTAS

5. Escribe tres verbos de cada conjugación.

PRIMERA SEGUNDA TERCERA

6. Separa la raíz y la desinencia de cada forma.

- atrapaste • cené • rompes
- cantaremos • bebió • sonrías

7. Completa con las palabras adecuadas.

- infinitivos • verbos
- simples • compuestas

Los son formas verbales

8. ¿Cuál de estas palabras tiene *h* intercalada? Copia.

Luego, escribe una oración con cada una de ellas.

hay

ahí

9. Explica por qué estos nombres tienen *h* intercalada.



cacahuetes



vihuela

10. Escribe una palabra con *h* intercalada de la familia de *humo*.

A. Anexo III: Videos de la Propuesta Didáctica

<http://www.youtube.com/watch?v=3bG6OfjgSos>

<http://www.youtube.com/watch?v=K3arNat71K4>

<http://www.youtube.com/watch?v=qALGV0ZZ4PA>

http://www.youtube.com/watch?v=Zv1ZqI_9ExY

A. Anexo IV: Imágenes de la Propuesta Didáctica



Figura 1. Brave



Figura 2. Invisible Woman



Figura 3. Mujer guerrera



Figura 4. Mujer con espada



Figura 5. Protagonistas de “La Guerra de Troya”



Figura 6. Protagonistas de la película "Salvar al soldado Ryan"



Figura 7. Superman

