

## Los tebeos y sus aplicaciones en el aula (II)

Félix Cuadrado Basas y Susana Arcos Trancho  
Diseñador gráfico y Profesora de Secundaria

Cómo acercar este recurso tan flexible y atractivo a las distintas áreas didácticas.

El tebeo es un lenguaje familiar para jóvenes y adultos. Su poder de atracción y la disposición del alumno a recibir información a través del lenguaje cómico, permiten hablar del tebeo como un recurso didáctico de grandes posibilidades.

Una vez analizados los elementos más importantes de la historieta desde el punto de vista teórico (PyM, número 263), vamos a adentrarnos en su aplicación en el aula, no sin antes hacer una serie de matizaciones.

El presente trabajo parte de la premisa de que para tratar el tebeo como recurso didáctico no es necesario un dominio de las técnicas relativas a su diseño y desarrollo, sino que en la mayoría de los casos se puede utilizar como punto de partida una historieta ya existente.

Por otra parte, el tebeo no se plantea como un medio para adquirir conocimientos sino más bien para afianzarlos, desde el momento en que se trata de una alternativa original y creativa aplicable junto a los procedimientos habituales de enseñanza-aprendizaje.

Además, debemos tener en cuenta que la flexibilidad de esta forma de expresión y su capacidad para tratar temas variados, nos van a permitir extenderlo a edades propias de Educación Primaria y Secundaria y, al mismo tiempo, atender a un amplio número de áreas si cuidamos el tipo de historieta elegida y los objetivos que pretende la actividad concreta, cuya dificultad debe ser adecuada al nivel con el que se trabaja.

Las fichas que se proponen a continuación no son para uso del alumno sino como esquema orientativo para el docente. En alguna de ellas el tebeo se ofrece como un recurso meramente ilustrativo de un contenido, sin que por ello disminuya su valor pedagógico.

Teniendo en cuenta las dificultades que a menudo se plantean respecto a la consecución de los programas educativos, se han diseñado actividades para ser realizadas en el menor tiempo posible, es decir, una o dos sesiones, quedando a juicio del profesor su aplicación a contenidos diferentes.



**Actividad: Radiografía de un tebeo**

**Objetivos:**

- Conocer los elementos esenciales del tebeo
- Reconocer la importancia y el valor del lenguaje visual y escrito que utiliza
- Reproducir gestos y onomatopeyas sugeridos
- Conocer tebeos de distintos autores y géneros

**Actividades Individuales:**

Esta sesión está pensada como complemento de una exposición teórica previa.

Indicar al alumno que busque en periódicos y revistas distintas tiras e historietas a partir de las que localizará y analizará los elementos del lenguaje del tebeo: tipos de viñetas, encuadres, planos, bocadillos, líneas cinéticas, gestos, ideogramas, onomatopeyas... Asimismo, debe localizar metáforas, darles su significado y elegir alguna onomatopeya para reproducirla en el aula.

**Actividades grupales:**

En otra posible sesión, dividir la clase en grupos y pedir a cada uno de ellos que busque tebeos de un género concreto (humorístico, de superhéroes, histórico, fantástico, manga...). Posteriormente mostrarán su trabajo compartiendo ejemplares con el resto de la clase para comentar las diferencias observadas en la forma de expresar el lenguaje.



**Actividad: Contar una Historia**

**Objetivos:**

- Incentivar la imaginación
- Desarrollar habilidad para narrar situaciones

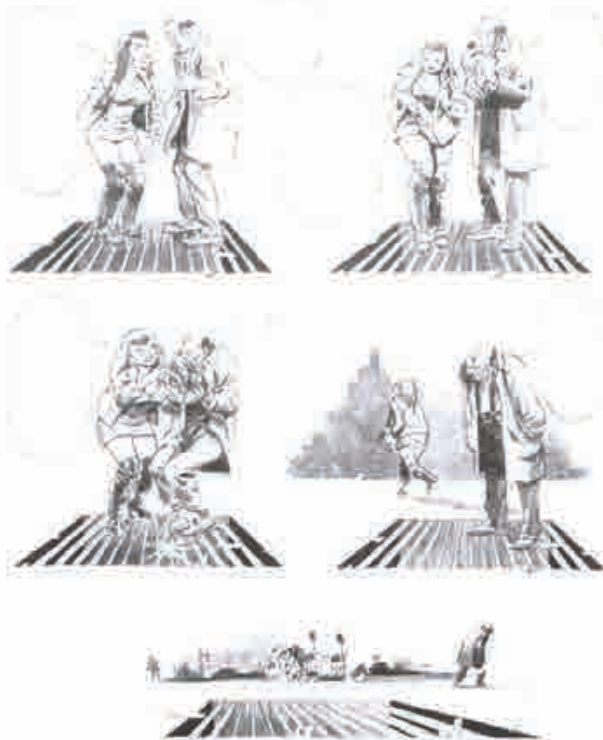
**Actividades Individuales:**

A partir de un tebeo sin palabras los alumnos van a crear una historia. Se recomienda utilizar historietas de una sola página en la que quede resuelta la acción. Son fáciles de encontrar en los suplementos de prensa dominical.

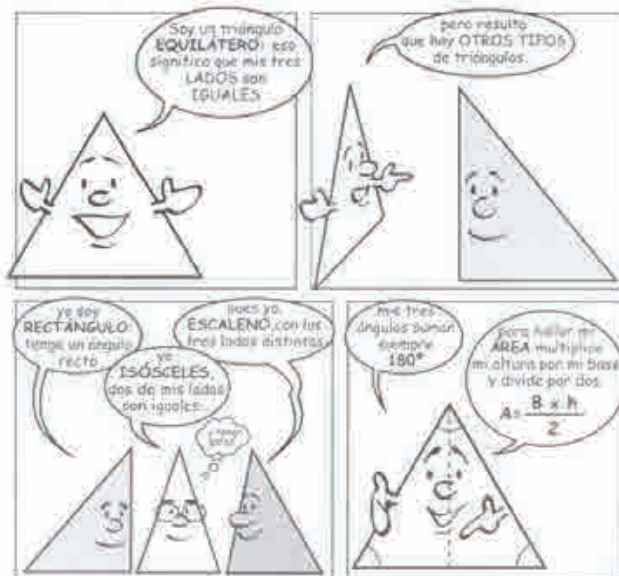
Pueden partir todos del mismo tebeo, repartir el mismo ejemplar a falta de alguna viñeta o se pueden dar la viñetas desordenadas para que sean ellos mismos los que elijan un orden determinado. Una vez colocadas las viñetas se puede narrar una historia en texto aparte o escribir un texto narrativo que incluya diálogos, situándolo debajo de cada una de las imágenes.

**Actividades grupales:**

Sería muy interesante que los compañeros pudieran comprobar cuál ha sido el resultado de cada trabajo, tanto con el orden de las imágenes como con el texto.



Actividad: Figuras geométricas.  
Ejercicios con áreas.



**Objetivos:**

- Afianzar conceptos trabajados en el aula
- Desarrollar la creatividad a través de tebeos dibujados por los propios alumnos

**Actividades Individuales:**

Indicar a los alumnos cuántas viñetas debe tener el tebeo y qué personajes, atribuyendo a cada uno de ellos por ejemplo una figura geométrica.

Se puede trabajar con todo el tebeo, pidiendo que cumpla unas medidas, que las viñetas sean redondas, para insistir en el uso del compás, con un perímetro, un radio o un área predeterminados, etc.

Los personajes pueden dialogar de modo que mencionen características propias. Por ejemplo, como son sus ángulos, áreas, lados, volúmenes...etc.

**Actividades grupales:**

En grupos de dos, cada miembro dejará textos sin escribir, para que el compañero resuelva cuestiones relativas a los temas anteriores.

Todas las propuestas mencionadas se podrán montar en paneles para exponer dentro del aula.

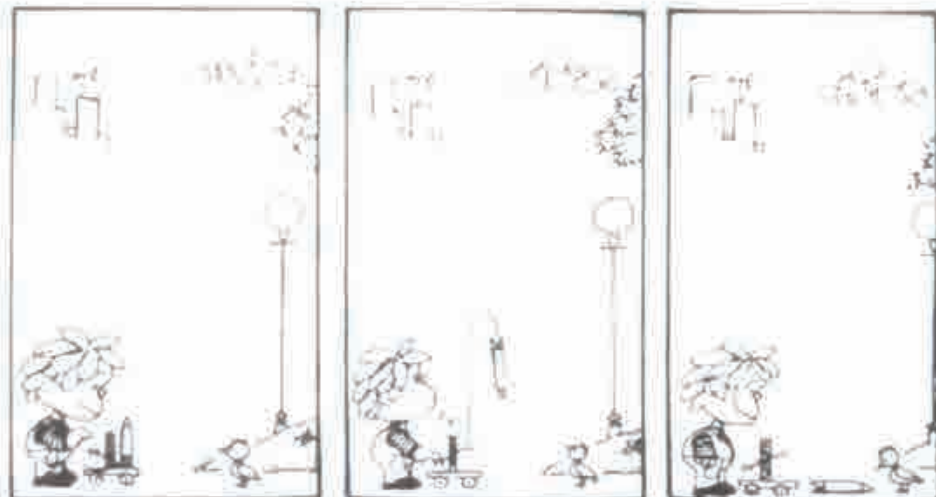
Actividad: Historieta Natural

**Objetivos:**

- Aprender a representar detalles significativos de diferentes recursos naturales
- Aprender a explicar de forma animada sus características más importantes

**Actividades Individuales:**

Se indica a cada alumno que elija un objeto estudiado recientemente en clase. Con un dibujo sencillo pero cuidando lo que caracteriza a ese objeto (color, contorno), deben crear una historia en la que el personaje elegido (el corazón, una hoja, una piedra, el agua, la energía, la tabla periódica...) va a contar una especie de autobiografía general (origen, función, reproducción, crecimiento) o centrada en un aspecto concreto. Puede establecer un monólogo o hablar con otros objetos que en la realidad le sean cercanos. En esencia, es una aplicación similar a la propuesta para el área de Matemáticas.



Por otro lado, cabe escoger viñetas que ilustren los enunciados de problemas de Física, con el único fin de hacerlos más amenos y comprensibles.

**Actividades grupales:**

Dividir la clase en grupos de tres personas para que presenten el tebeo en una cartulina que será expuesta posteriormente en el aula.

*Miguelito lanza su cohete con trayectoria vertical a una velocidad inicial de 15 m/s ¿qué distancia habrá recorrido pasado un segundo? ¿qué altura alcanzará antes de empezar a caer? ¿cuánto tiempo tardará en tocar de nuevo el suelo? ¿con qué velocidad impactará?*

## Área: Historia

### Actividad: *Cómic Anacronismos*

#### Objetivos:

- Desarrollar la capacidad para situar correctamente hechos en su contexto histórico

#### Actividades grupales:

Sugerimos escoger una historieta que trate aspectos históricos con un toque de humor. Astérix es un excelente ejemplo.

Se reparte un episodio a los alumnos divididos por grupos. Se les indica que localicen objetos, comentarios o situaciones que no pueden corresponder a esa época y explicar por qué. A veces se trata de anacronismos irónicos o muy finos, que requerirán la explicación del profesor.



## Área: Ciencias Sociales

### Actividad: *Geografía en Tintín*

#### Objetivos:

- Analizar los elementos propios de una cultura o de un país

- Apreciar la importancia de los detalles como recurso para definir un entorno

#### Actividades grupales:

En este caso remitimos a un tebeo tan apropiado y fácil de encontrar como Tintín por dos razones: cada álbum se ambienta en un entorno geográfico particular, y por el rigor con el que están recreados los escenarios

Se elige una historieta cuyo contexto geográfico se relacione con la unidad didáctica en que se está trabajando. Se divide la clase en grupos, indicándoles que deben comentar todo lo que sepan sobre los lugares que aparecen en el tebeo: clima, vegetación, arte, tradiciones, sistema político, religión, vestimentas...

Posteriormente, mostrarán sus conclusiones al grupo entero.

Heige. Los Cigarreros del Faraón



## Área: Cultura Clásica

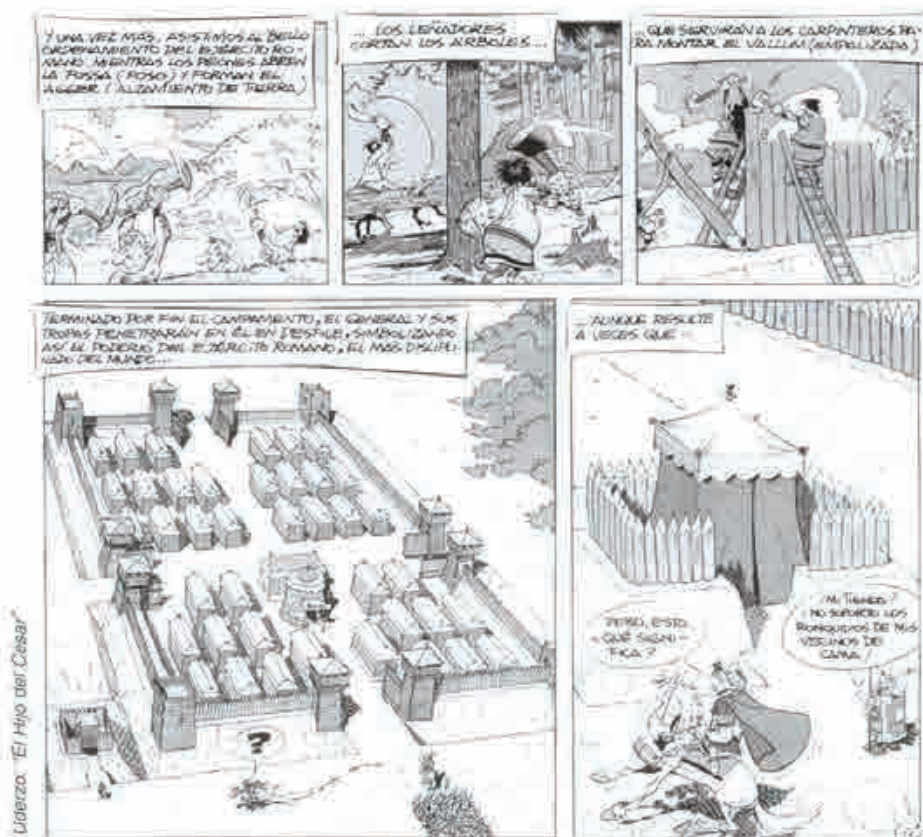
### Actividad: Otras Civilizaciones

#### Objetivos:

- Reconocer formas de organización de los diferentes pueblos griegos y romanos.
- Distinguir fantasía y realidad en estas representaciones.

#### Actividades grupales:

Se reparte alguno de los tebeos que tengan a romanos o griegos como protagonistas. Se divide la clase en grupos y se les pide que encuentren aspectos comentados previamente en el aula: ritos, organización militar, atuendos, estructura social, arquitectura, arte, personajes históricos o legendarios... Se elige un representante que expondrá el resultado ante sus compañeros.



Uderzo: "El Hijo del César"

## Área: Ética / Tutorías

### Actividad: Actitudes, Situaciones Sociales

#### Objetivos:

- Discriminar información que se quiere transmitir a través de la imagen
- Reflexionar sobre situaciones y actitudes que nos rodean.
- Fomentar la crítica como opción positiva.

#### Actividades Individuales:

Se elegirá una historieta acorde con el contenido

que se quiere tratar (relaciones afectivas, consumo, compañerismo, egoísmo, influencia de los medios de comunicación...) con preguntas que deberá reflexionar individualmente cada alumno:

#### Actividades grupales:

Se divide la clase en grupos con el fin de aunar respuestas. Un representante de cada grupo leerá las conclusiones en alto, tras lo que el profesor fomentará un debate.



B Watterson: "Memorias de un Seisafiero"