



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**PROPUESTA DE UN COMIC DIDÁCTICO, SOBRE LA IMPORTANCIA
DE LA HIGIENE PERSONAL, PARA LOS NIÑOS DE LA ESCUELA
“GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ”**

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos
establecidos para optar por el título de:
Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional

Profesor Guía:
Kleber Oswaldo Moreno Flor

Autor:
Fausto Darwin Chicaiza Berrones

Año
2012

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el/la estudiante, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

Kleber Oswaldo Moreno Flor
Comunicador Social
C.I.: 120107659-1

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

Fausto Darwin Chicaiza Berrones

C.I.: 050244151-2

AGRADECIMIENTO

En primera instancia quiero agradecer a Dios por haberme dado la paciencia y la perseverancia de seguir en adelante en adelante a pesar de las adversidades de las adversidades que pudieron presentarse en el día a día como estudiante.

A mis padres a pesar que mi padre ya no está con nosotros va dedicado a él y a mis hermanos quienes han sido fieles testigos de mi sacrificio en pos de obtener mi anhelado título profesional.

A nuestros queridos profesores, quienes han sabido compartir su conocimiento de manera que pueda ser un buen profesional.

DEDICATORIA

A mis padres, hermanos, familiares, profesores
y amigos que han servido de inspiración.

RESUMEN

Este trabajo se realizó en el tiempo de ocho meses con la ayuda del profesor guía que me supo comentar los pasos que debía seguir mientras ese iba avanzando con el trabajo se tomó un tiempo prudencial para la investigación, en la escuela de cómo estaba la higiene en los niños en eso llegamos a una conclusión de que se necesita un material diferente a todos ya que otros métodos ya estaban siendo probados y no daban los resultados que se esperaban entonces se tomó la resolución de la propuesta de hacer un comic que baya dirigido asía los niños directamente desde ese momento empecé a realizar los bocetos, de cómo se vería mejor los personajes en primera instancia, ya cuando estaban los personajes listos le tocó el turno los escenarios llegando a la conclusión de que todos tienen que ser en el día y solo en las horas de clase es el tiempo que se va realizar la historia con la intervención de cuatro personajes dos principales y un secundario los principales se llaman Kike, Paco el secundario Felipe.

Kike es un niño que no es atento con su aseo tanto que lleva las manos sucias a la escuela.

Paco por el contrario es un niño que se preocupa por estar siempre limpio y cuidar su imagen.

Felipe juega con Kike en el recreo y conversa en el recreo.

Entonces el comic empieza, con los dos personajes principales dirigiéndose a la escuela desde sus casas, con imágenes diferentes, Kike se ve con la ropa arrugada despeinado y las manos sucias es lo contrario de Paco, que se le dibuja con la ropa planchada peinado y muy limpio para darle la composición a la historia gráfica, Paco se encuentra a Kike en la puerta de la escuela y saludan, Kike como va con las manos sucias al momento de saludar le e esa manera, su aseo entonces le lleva a que se lave en la escuela estado limpio

ingresan los dos a la clase, saliendo a recreo Kike jugando futbol con Paco y Felipe se ensucia de nuevo y no se lava las manos antes de irse al bar a comer algo, entonces Paco nuevamente le dice que está mal lo que seta haciendo que no se olvide de su aseo que es muy importante, Kike se molesta y no le dice nada pasa un poco la molestia de Kike y le da la razón a Paco, al final Kike termina entendiendo lo que está haciendo, está muy mal y termina dando unas recomendaciones de la importancia de la higiene personal para todos sus compañeros.

ABSTRACT

This work was performed in eight months, with the teacher's help who told me the steps to be follow, while the work progressed, it was adequate time for school's research of how was the children's hygiene, the investigation is concluded, that a different material is needed for all the children, since other methods were being tested and them were not achieving the expected, then took the resolution of the proposal, to make a comic that is directed towards children, from that moment I began to make sketches of how the characters would be better in first instance, when the characters were ready, it was the stage's turn, reaching the conclusion that the story has to be during the day and just takes place in school hours with the intervention of four characters, two major characters and only one secondary character, the major ones are called Kike and Paco, the secondary one is called Philip.

Kike is a careless child with his cleanliness and he also goes with dirty hands to school.

On the contrary Paco is a child who always cares of being clean and also cares about its image.

Kike and Felipe were playing and talking at recess time.

Then the comic begins with the two main characters walking to school from home, with different images, Kike is with the rumpled cloths, disheveled and dirty hands, the opposite of Paco, who is drawn with the ironed clothes, combed and very clean, to give the composition to the history graph.

Paco and Kike meet to greet at the school door. Kike's greet to Paco with his dirty hands and Paco which has clean hands seeing the dirty hands of his friend reminds him that he must washed his hands when he come to school, Kike and Paco played soccer with Philip at recess, Kike gets his hands dirty again and he

didn't washed his hands before going to the bar to eat something, then Paco told him that is wrong what his doing, that he does not have to forget his cleanliness because its very important, Kike was upset and did not answer, gets out of trouble and Kike gives the reason to Paco, finally Kike realizes of how important it is to take care of personal hygiene and the projected image in front of his friends and gives some recommendations about personal hygiene for all his classmates.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1 CAPÍTULO I	2
1.1 EL CÓMIC	2
1.1.1 Definición del Comic	3
1.1.2 Breve Historia del Comic	5
1.1.3 El Cómic Infantil	10
1.1.4 Elementos del Cómic	16
1.1.5 El Guión del Comic	21
1.1.6 El Contenido	26
1.1.7 Imágenes	28
1.1.8 Lenguaje Verbal	29
1.1.9 El Delta o Rabillo	29
1.1.10 La Cartela	31
1.2 PLANOS	35
1.2.1 Tipos de Planos	35
1.3 ÁNGULOS	38
1.3.1 Tipos de Ángulos	38
1.4 FORMATOS	38
1.5 EL COLOR	40
2 CAPÍTULO II	46
2.1 TÉCNICAS PARA LA ELABORACIÓN DE UN CÓMIC	46
2.2 MONTAJE	48
2.3 BOCETOS	49
2.4 MODELADO	55
2.5 ESCENAS	60
3 CAPÍTULO III	64
3.1 EL CÓMIC EN EL AULA	64
3.2 EL USO DEL COMIC CON FINES PEDAGÓGICOS PODRÍA SER ÚTIL PARA...	71
3.2.1 Desarrolla la Capacidad de Síntesis	77
3.3 VENTAJAS DEL CÓMIC EN EL AULA	81
3.4 DESVENTAJAS DEL CÓMIC EN EL AULA	82
3.5 PRODUCCIÓN DE COMICS EN EL AULA	83
3.6 LOS COMICS Y LA ENSEÑANZA DE SALUD E HIGIENE	85

4	CAPÍTULO IV	93
4.1	ASPECTOS METODOLÓGICOS UTILIZADOS PARA LA REALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO	93
4.2	POR OBSERVACIÓN DIRECTA.....	95
5	CAPÍTULO V	98
5.1	DESARROLLO DEL COMIC	98
5.2	DESARROLLO DEL GUIÓN	100
6	CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	110
	Referencias	113
	Anexos	118

INTRODUCCIÓN

El Comic se a transformado en una manera más, de enseñar a los más pequeños de nuestras casas para que por medio de las imágenes y los colores, se transmitan otra manera de enseñanza a los niños de muertos país, que debería ser implementada en cada aula a las que asisten nuestros niños a estudiar y se convierta en una forma mucho más fácil de ayudarles a entender la importancia de la salud e higiene.

Que por medio de las imágenes se pueda compartir a los niños una manera nueva de enseñar no solo la higiene sino también en las materias que los niños tengan mayor dificultades de aprender.

Aprovecho la oportunidad para agradecerle a mi querida madre que aún está conmigo y a mi padre que desde el cielo me guíe, a mis hermanos que siempre han estado de una u otra manera a mi lado.

1 CAPÍTULO I

1.1 EL CÓMIC

Las manos de todos en algún momento hojearon una y otra vez las hojas gastadas de un cómic, una revista que entretenía, hacía reír, llorar, suspirar o asustarse y que generalmente ponía en acción la imaginación que revoloteaba sobre las escenas y movía a soñar a cambiar argumentos y a inventarse finales felices o a buscar que determinados personajes sean siempre los que ganaran y sobretodo mantenían la atención que obligaba a esperar con ansia el próximo número.

Todos recuerdan con añoranza esas revistas o historietas que eran relatos compuestos por una serie de dibujos con texto o sin él. Que eran medios de expresión muy libres y que en la actualidad, por muy pocos, sigue siendo reconocido como un medio de comunicación y por tanto de información.

Desde su nacimiento se ha desarrollado como medio de expresión de ideas, como lenguaje narrativo y como producto cultural, histórico o personal.

El cómic como forma artística y literaria, era y es una forma de expresión que ha alcanzado y sigue manteniendo un sitio en la cultura popular de todos los tiempos y también en este siglo llamado siglo de la comunicación, los niños, jóvenes, y adultos mayores continúan utilizando al cómic como un distractor, un entretenimiento, un conector con el aprendizaje visual.

En este trabajo se quiere plasmar unas ideas generales sobre el cómic. Desde una breve explicación sobre su historia pasando por una definición, características, partes... etc., hasta llegar a unos ejercicios prácticos sobre el cómic en el aula que afiancen el aprendizaje de los alumnos.

Se intenta justificar la aplicación del cómic como recurso didáctico para combinar las imágenes con otros recursos escritos, que son de gran importancia en el mundo perceptivo, valorativo y cognitivo de niños y jóvenes.

1.1.1 Definición del Comic

Desde tiempos muy remotos varios autores han definido el comic, de acuerdo a la época y las características de la sociedad y del sistema. Se anotan aquí las que se creen de mayor importancia.

De acuerdo a la definición del diccionario el cómic es una:

“Secuencia de viñetas o representaciones gráficas que narran una historieta mediante imágenes y texto que aparece encerrado en un globo o bocadillo”

Según Javier Coma, Todo cómic es una "Narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas" Coma (1979: pg.9)

Para Humberto Eco, el comic o.

La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. "...". Así, los comics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes" Eco (1973: pg.299)

Elisabeth K. Baur define al comic como " una forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen" Baur (1978: p. 23)

M. Dahrendorf califica al comic como "Historietas en las que predomina la acción, contadas en secuencias de imágenes y con un específico repertorio de signos"

Coincidiendo con otras definiciones Rosetti sostiene que el comic es:

"Una historieta o una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas: Boom, crash, bang, etc." (Manacorda, 1976, 23)

Scott McCloud: define al cómic como «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector». (McCloud, 1995, p. 18)

Compilando a varios autores se puede decir que El cómic, tebeo o historieta es un medio narrativo de comunicación social, donde se cuentan historias y sucesos, combinando generalmente imágenes y textos en un mensaje global. Los textos suelen ir siempre subordinados a las imágenes, que pueden aparecer sin palabras (historietas mudas), sin por ello perder su valor comunicativo. (Aguilera, 1989, p. 12.). Generalmente, textos e imágenes se combinan, formando una unidad de comunicación sintética superior, que es más que la simple suma de ambos códigos Es un medio expresivo en que se combinan de manera integrada las imágenes fijas y el texto lingüístico que se lo denomina como una historia gráfica.

Es una historia, que el autor la comunica por medio de gráficos, de caricaturas, imágenes tanto de los personajes como de los escenarios que representan los lugares y situaciones en el que se desarrolla los acontecimientos según el guión. Y que los distribuye en una serie de recuadros ordenados previamente.

Son historias cargadas de ideología y de formas de ver el mundo, no son meros productores de humor, sino que a través de ellos se transmite la Cultura

con mayúsculas y la cultura con minúsculas de un pueblo: reflejan los cambios históricos, sociales, económicos los modos de vida y la manera de entender el mundo de sus habitantes, sus costumbres, sus hábitos, sus modos lingüísticos. (Rojas, 2004)

Las historietas suelen realizarse sobre papel, o en forma digital (e-comic, webcómic y similares). Utilizando tiras con cinco o seis viñetas, una página completa, o una revista o un libro (álbum, novela gráfica o tankōbon) en la que se narran, historias completas que se desarrollan en un volumen o son una recopilación de historietas cortas.

En fin los cómics han sido cultivadas en casi todos los países y abordan multitud de géneros, como lo afirma Aguilera. (1989, p.13.)

1.1.2 Breve Historia del Comic

Leyendo a distintos autores se deduce que el cómic desde su origen estuvo vinculado a las características y necesidades, económicas, sociales y culturales de la sociedad, de las masas y a los movimientos políticos del momento. Fue fruto de varios siglos de experimentación, y análisis de las reacciones, psicológicas y socio políticas de las distintas generaciones y en los distintos tiempos por los que ha transcurrido la humanidad, pero sobretodo nacieron de la inventiva, de la chispa, de la gracia de quienes con libertad, sin miedos, quisieron plasmar sus ideas, sus sueños, encontraron en lo cómics una manera de servir, de eternizarse.

Hoy se puede afirmar que es un producto industrial, independientemente de su valoración estética o semiótica que el ser humano ha usado desde el principio de los tiempos. Está ligado desde siempre a muchas manifestaciones del arte visual, eso sí con reglas o estructuras que han ido cambiando según las épocas o las necesidades.

Muchos autores consideran que los primeros dibujantes de tebeos fueron los hombres de la Edad de Piedra. Según ellos, uno de los primeros cómics de la historia serían los frescos de las cuevas de Altamira. En la edad Antigua y Media, también serían historietas los jeroglíficos egipcios o las vidrieras y tapices medievales, las Pinturas murales egipcias o griegas, los relieves romanos, los vitrales de varias Iglesias, los manuscritos ilustrados, pues podrían ajustarse a la definición de cómic, ya que son un conjunto de ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información, conocimientos u obtener una respuesta estética del lector.

Otros autores sostienen que las historietas nacieron con la invención de la imprenta (1446) que facilitó la producción de cómics sencillos cortos considerados como aleluyas o frases cortas que definían todo un dibujo.

Siglos después con la aparición de la litografía en 1789, se inició la reproducción de cómics o simplemente dibujos en forma masiva que buscaba llegar a todos los públicos.

En la primera mitad del siglo XIX, destacan pioneros como Rodolphe Töpffer, pero será en la prensa como primer medio de comunicación de masas, donde más evolucione la Historieta, primero en Europa y luego en Estados Unidos. Es en este país donde se implanta definitivamente el globo de diálogo, gracias a series mayoritariamente cómicas y de grafismo caricaturesco. (García, 2010, pp. 40-41)

Hacia finales del siglo XIX en Europa como en Estados Unidos, los periódicos recurrían a diferentes incentivos con el fin de atraer el mayor número de lectores y, por consiguiente, controlar el mercado. A partir de 1893 en los suplementos dominicales apareció una página en color con viñetas del dibujante Richard F. Outcault que sentó realmente, las bases de la historieta actual y presentó al cómic tal como se lo concibe hoy día:

- 1.-una secuencia de imágenes consecutivas para articular un relato.
- 2.-en la que existía al menos un personaje estable, presente y permanente, a lo largo de toda una serie.
- 3.-y se logra la Integración de distintos textos en las imágenes.

El éxito comercial de las primeras historietas fue un factor importante para que los periódicos de los Estados Unidos, incluyeran tiras cómicas en sus páginas, ya que se dieron cuenta de que los millones de emigrantes que llegaban al país y que no sabían inglés, comprendían en cambio lo que contaban las historietas.

Ya en la década del 10 y 20 la mayor parte de los cómics contaban acciones y sucesos que servían para exaltar la vida cotidiana, en historietas.

El período que se abre en 1929 y se cierra con el comienzo de la II Guerra Mundial constituyó una edad de oro para el nuevo medio de expresión, debido en parte a la considerable ampliación temática producida con la introducción de la mitología aventurera, lo que conllevó una notable ampliación de la esfera de sus lectores.

A partir de 1929, se conformó el género de aventuras y empiezan a triunfar las tiras de aventuras de grafismo realista, como Tarzán.

Como consecuencia del nacimiento del cómic de aventuras a partir de géneros en principio literarios, surge definitivamente la especialización del guionista, y con ella una revalorización de los textos en la historia que, al igual que en el cine con la adopción del sonoro, ocasiona idénticos retrocesos narrativos. En el cine se vuelve a la teatralidad de la puesta en escena, en los cómics, a la ilustración con textos al pie. (García, 2000)

En 1930 cobran un nuevo y grandioso valor los mensajes sociopolíticos de las creaciones de Walt Disney, y particularmente en las andanzas del ratón

Mickey, primer muñeco que saltó de la pantalla al papel impreso, y que en su primera fase se convirtió netamente en el símbolo del triunfo del débil sobre el poderoso. En octubre de 1931, apareció el detective Dick Tracy y se implantaron en los cómics los tres géneros mayores de la épica aventurera:

- La aventura exótica,
- La ciencia-ficción y
- La aventura policial y de intriga.

En enero de 1934, en el terreno de la ciencia-ficción se lanzó al mercado Flash Gordon y Secret Agent X-9 para cubrir el campo de aventuras de intriga, y se consolidó el género de aventuras en los cómics con una narrativa heroica.

En 1936, aparece la obra del guionista Lee Falk y el dibujante Ray Moore, Phantom (El Hombre enmascarado), que se podría incluir en el apartado de aventuras exóticas.

Junto al nacimiento de la aventura épica, aparecieron también los comic book que dieron un impulso enorme a la difusión del género, se convirtieron en lectura predilecta de los soldados en campaña e incluso llegaron a utilizarse como manuales de instrucción militar.

Surge una nueva generación de superhéroes en sus páginas, así llamados por ostentar unas capacidades físicas netamente sobrehumanas. Como Superman, Capitán Marvel, Flash, Batman. El hombre invisible, el hombre araña, el hombre plástico y otros.

Durante la postguerra, los nuevos autores orientan las historietas hacia un público cada vez menos juvenil.

Los años 40 supusieron un duro golpe para todas las artes, que acusaron la crisis desatada con la Segunda Guerra Mundial, pero significó el renacimiento

de los cómics, sobre todo en los últimos años de la década, con la consolidación de héroes y personajes nacidos en décadas anteriores, así como la expansión en Europa y América latina. Al Ecuador llegan las revistas de cómic y sobre todo las revistas de vidas ejemplares y de biografías de héroes nacionales de Argentina, México y España.

En la primera mitad del siglo XX la historieta americana ejerce un control hegemónico a nivel internacional, pero, a partir de los años 60 irrumpen en el mercado internacional las historietas provenientes de Francia, Italia, Alemania, Bélgica, España, Argentina. Los temas marginales y aquellos que denuncian una sociedad cada vez más deshumanizada y consumista, son el motivo principal de la historieta underground que, en la década de los 80, constituyen el punto de atención de los nuevos lectores del cómic. (Frattini, 1999, p. 207)

En el Ecuador tuvieron éxito las historietas norteamericanas, argentinas y españolas. Los adultos mayores recuerdan a Tarzán, superman, Dick Tracy, el Fantasma, el hombre invisible, las aventuras del Llanero Solitario, las travesuras de la pequeña Lulú, Lorenzo y Pepita, Benitín y Eneas, el gordo y el Flaco, Lassie, Rintintín, el caballo del bohero, las tiras románticas y caballerescas y las innumerables vidas ejemplares.

Luego con la llegada de la Televisión, los cómics perdieron su importancia, pero en los periódicos continuaban saliendo como Tiras y ya con otros protagonistas.

En estos momentos en el país conviven cómics tradicionales y aquellos que tratan de imponer nuevos planteamientos estéticos. "Vinculada íntimamente a los procesos sociales -dice J. Acevedo- la evolución de la historieta depende de cómo la asuman autores y editores, y de la relación que se establece con los lectores, relación definitoria, sentido último de la historieta" y "las características de guión, planificación, iluminación y tratamiento» de una historieta o cómic variarán según el género al que pertenezca. (Tubau, 1975, p. 22)

Algunos autores, como Aguilera Ricardo y Díaz, Lorenzo (1989). En su obra *Gente de cómic: De Flash Gordon a Torpedo*. Y en su suplemento de *Gente*. Reconocen la permanencia de estos géneros de cómics en la actualidad, solo que con protagonistas actualizados, y estilizados.

- Aventuras;
- Bélico,
- Ciencia ficción o futurista:
- Superhéroes;
- Cómico y satírico;
- Costumbrista;
- Deportivo, de artes marciales o juegos de mesa,
- Erótico o pornográfico, distinguiéndose en la tradición japonesa::;
- Fantástico y legendario, incluyendo la fantasía heroica;
- Histórico, que cuenta con un subgénero consolidado, el de la historieta del Oeste o western;
- Policíaco o criminal;
- Sentimental y romántico, y
- De terror.

1.1.3 El Cómic Infantil

El cómic infantil tiene más de un siglo de historia. Fue en Estados Unidos, en 1779, donde se publicó en un periódico, el primer suplemento infantil con historietas ilustradas, cuyos temas cómicos, de ciencia ficción, de aventuras, y policíacas se desarrollan en series de dibujos.

Desde los años veinte se destacan las de mayor difusión como: Pulgarcito, Pinocho, y las aventuras de Mickey.

Los años cincuenta traen, los famosos Penekas con títulos como: La Pequeña Lulú, Pepita y Lorenzo, Pelopincho y Cachirula, Tarzán, la Perikita, el gordo y el flaco, el Enmascarado de plata, el Llanero Solitario, Bat-Man.

En los años sesenta aparecen los cómics críticos y de los que se puede deducir alguna enseñanza como Mafalda, el Condorito, y las vidas de los santos y de personajes de ciencias de esos años. Además al Ecuador llegaron las primeras novelas, que contenían en una cara el texto con abundante literatura y en la otra cara la historia gráfica, y los cuentos clásicos graficados como Blanca Nieves, La cenicienta, Caperucita Roja, Pinocho, Bamby y las obras clásicas de Walt Disney casi totalmente dibujados.

Las siguientes décadas fueron las del declive del tebeo o cómic infantil, por el aparecimiento y la universalidad con una amplia aceptación entre los niños de la televisión y los videojuegos. Y el aparecimiento de los nuevos personajes sobre todo de origen japonés. (Rodríguez, 1991, pp. 87-36)

Actualmente y en el país, entre la población infantil y juvenil, el cómic casi ha perdido su vigencia ya no es un medio de comunicación aceptable. Primero porque ya no se editan revistas o tebeos o libros de cómics. Segundo, porque la televisión realmente le quitó casi toda su influencia. Los niños prefieren ver los dibujos animados o las historietas y cuentos televisados y terceros, por la poca importancia que los adultos y profesores dan a este medio de información e instrucción.

Sin embargo existen en menor número, niños que todavía compran los cómics que se distribuyen en algunos puestos de revistas, por iniciativa propia y encuentran en ellos un medio de ocio, evasión y aprendizaje. Para algunos adultos mayores los cómics son un recuerdo, un volver a soñar en los tiempos pasados en los que las revistas eran el medio de distracción, de comunicación y hasta de reunión familiar. El Gordo y el Flaco, Pelo pincho y Cachirula, Lorenzo y Pepita, Zipi y Zape, Súper López, el Capitán Trueno...Éstos fueron

quizás los cómics más leídos en la infancia, y que hicieron pasar un buen rato riéndose sanamente, con sus alocadas aventuras o irse a la cama con más miedo de lo normal. Se cree que en la actualidad es hora volver a una cultura de la sencillez del cómic, convertirle o devolverle su papel protagónico como material e instrumento didáctico de las escuelas.

Muchos docentes, según Cuadrado, rechazan el cómic como medio de aprendizaje, por las temáticas que se han asociado a este medio audiovisual-, considerándolo como modelos de una cultura pobre, con clichés preestablecidos, tipos antisociales, con presencia de personajes marginados, violentos, con repetición constante de esquemas de argumentación, aventuras poco «instructivas», violencia, sexo, afianzamiento de roles tradicionales (hombre valiente/mujer bella...), etc.; en definitiva, una pobreza cultural que lo ha relegado como «subgénero» de poca estima social. (Cuadrado, 2001).

Pero no se puede olvidar que dentro de este género, cabe una amplia multiplicidad de propuestas que recogen no sólo temas violentos, marginales y antisociales, sino también fino humor, aventuras novelescas, divertidas historietas, mensajes responsables de interés social, etc. Mediante el cómic se pueden narrar historias y explicar procesos de producción, haciendo más atractivo cualquier mensaje. El cómic tiene la ventaja sobre cualquier otro medio en que todo vale en cuanto a posibilidades creativas y estilos de producción. Las potencialidades expresivas y comunicativas del cómic no han sido totalmente aprovechadas. (Altarriba, 2001, p. 464)

Ante la importancia de este medio gráfico visual, en este proyecto, se ve la necesidad de integrarlos en el aula, intentando explotar sus vertientes más positivas para el proceso de aprendizaje. Analizarlos críticamente en el aula, dando espacios para su lectura e interpretación y buscando pautas individuales y colectivas para la comprensión global de sus mensajes, es sin duda también una labor trascendental en cualquier acción formativa. (Aguaded, Martínez, Salanova, 1998, 13)

CARACTERÍSTICAS DEL COMIC

EL comic es un mensaje predominantemente narrativo

El cómic, según todos los expertos, comparado con otros medios como la ilustración o la publicidad, tiene un predominio narrativo y presupone un soporte temporal, un "antes" y un "después" de la viñeta que se lee, que generalmente se refiere a un presente.

El antes/después en la historieta se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y su secuencia. (Rodríguez, 1991, pp. 87-136)

En el momento de leer una viñeta, la anterior se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro. La secuencia temporal es claramente dominante en el cómic. La línea que marca entre progresión temporal, la pauta de lectura, viene señalada por el seguimiento izquierda-derecha, coordinado con la lectura de arriba-abajo como complementario. A esto se le llama **vector de lectura**.

El cómic: Una historia en imágenes

En el cómic la imagen se apoya en el texto, lo verbal se interacciona con lo icónico. Se representa el transcurso del tiempo a través de una sucesión de imágenes que forman una secuencia con significado.

El cómic utiliza una serie bien definida de códigos y convenciones

1. El Cómic usa como su lenguaje: La viñeta

- La viñeta representa un espacio y un tiempo a los que el lector da continuidad narrativa. La viñeta por sí sola no tiene significado.

- Así, la acción se representa en imágenes sucesivas o viñetas que se entienden siguiendo siempre un orden de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
- En el interior de las viñetas se encuentran una serie de elementos característicos del cómic: personajes, texto, decorados, etc.
- La forma de la viñeta influye decisivamente en el carácter y el ambiente de la narración.
- En general, las viñetas rectangulares e iguales consiguen un ritmo de narración monótono.
- Por el contrario, si se quiere expresar movimiento y dinamismo, se utilizarán viñetas de formas irregulares, transmitan la acción y el movimiento.
- Siguiendo siempre un orden de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
- En el interior de las viñetas se encuentran una serie de elementos característicos del cómic: personajes, texto, decorados, etc.
- La forma de la viñeta influye decisivamente en el carácter y el ambiente de la narración.

2. El cómic usa: El globo o bocadillo

Los bocadillos son diferentes según el sentimiento que expresan:

- El delta hacia fuera indica que el personaje no aparece en escena.

- Un bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que hace el personaje.
- Cuando aparecen varios deltas el texto es dicho por varios personajes.
- La cartelera es la voz del narrador y su forma es rectangular.
- El cartucho es una cartelera que enlaza dos viñetas consecutivas.

3. El cómic: y Las metáforas visuales

Se las utilizan para expresar situaciones determinadas a través de una imagen. Por ejemplo, un signo de interrogación expresa la sorpresa o la duda. Una bombilla, indica que el personaje ha tenido una idea brillante. Un tronco de sierra, indica que el personaje está profundamente dormido. Un corazón indica que el personaje está enamorado, etc.

4. La onomatopeya y el cómic

La onomatopeya es la palabra que imita el sonido de la cosa, y aparece dentro o fuera del globo por ejemplo, zzz..., paf, runrún, rechinar, etc.

Con la influencia del cómic norteamericano, se amplían e inventan nuevas onomatopeyas, la mayoría tienen su origen en los verbos ingleses: sniff (olfatear, suspirar), glup (tragar), boing (botar), tronch o croing (golpear), splash (salpicar), etc. La onomatopeya aumenta el valor expresivo de la viñeta. La forma y el color de esta palabra completan el sentido del sonido.

5. El cómic y los movimientos cinéticos

Son signos gráficos en forma de rectas o comillas, que indican la trayectoria o el movimiento de personajes y objetos. Estas líneas describen el movimiento y aportan el dinamismo y la acción a la viñeta.

6. El cómic: utiliza un amplio e importante El lenguaje de los gestos

Los sentimientos y estados de ánimo se expresan principalmente a través del rostro del personaje: alegría, tristeza, enfado, preocupación, ira, alegría etc. pero también a través del cuerpo y de las manos.

7. El cómic está orientado a una difusión masiva.-

Su realización se efectúa atendiendo a una amplia difusión, a la cual se suele subordinar su creación.

8. El cómic tiene una finalidad distractiva.

El cómic surge como instrumento hacia el entretenimiento y diversión, como una función distractiva casi exclusiva. Pero las necesidades sociales por una parte, y de otra necesidad de prestigio social, obliga a una derivación progresiva hacia el campo instructivo y hoy es utilizado aún dentro del aula.

1.1.4 Elementos del Cómic

Desde sus comienzos, el cómic se apropió de numerosos recursos y elementos del cine. Posteriormente, fue la industria cinematográfica, la que se benefició del mundo de la historieta convirtiendo a muchos de sus héroes en protagonistas de las películas.

Todos los autores coinciden en anotar como elementos mínimos los siguientes:

LOS SIGNOS

Los signos son el medio a través del cual se hace posible la transmisión de los pensamientos, significados e ideas. Se extrae de ellos lo que hace posible, una situación significa, y que favorece la comunicación entre dos o más personas.

Los signos pueden ser naturales o artificiales. Los naturales se conocen también como indicativos ya que significan, siempre un algo. Como por ejemplo el humo se dibuja para indicar fuego, las nubes para indicar lluvia, las arrugas para denotar vejez, la curva mayor en la boca para indicar risa, etc.

Para la elaboración del cómic se utiliza como recurso los siguientes signos:

- Los signos que se emiten a través del habla, letras, números, fotografías, etc.
- Signos simbólicos Se llaman también signos artificiales y se dividen a su vez en **lingüísticos** y **no lingüísticos**,
- Los no lingüísticos o signos no verbales, se dividen en, señales, símbolos e iconos.

Las señales son signos que influyen, según la teoría de Schaf (2000) de una forma o de otra sobre la voluntad de los individuos.

Los símbolos son objetos materiales que representan ideas abstractas. Funcionan por alegorías o metáforas, y van dirigidos a los sentidos. Su representación ha de tener un cierto significado para que puedan interpretarse bien.

Los signos icónicos son toda clase de imágenes, dibujos, pinturas, fotografías o esculturas. Peirce, los definía como signos que tienen cierta semejanza con el objeto a que se refieren. Así, el retrato de una persona o un diagrama son signos icónicos por reproducir la forma de las relaciones reales a que se refieren, Y posee algunas de las propiedades del objeto representado, es decir, de su denotado.

Se encuentra formada por una serie de puntos unidos entre sí, sucesivamente, asimilando la trayectoria de la misma, seguida por un punto en movimiento, por

lo que tiene mucha energía y dinamismo. Su presencia crea tensión y afecta al resto de elementos juntos a ella podemos implementar a los siguientes pasos.

LAS LÍNEAS

Son elementos del diseño que se pueden utilizar de muchas maneras y según su disposición:

Ayudan a organizar la información.

Pueden dirigir el ojo de sus lectores en cuanto a la organización de la disposición.

Pueden crear humor y el ritmo de un movimiento.

Por ejemplo, las líneas pueden organizar la información y los límites en una página. Las líneas verticales u horizontales se pueden también utilizar para dirigir a los lectores.

- Por su trazo las líneas pueden:
- Transportar un humor o una emoción.
- Organizar un diseño.
- Establecer las columnas del texto.
- Crear una textura.
- Crear el movimiento.
- Definir una forma.
- Llamar la atención sobre una palabra.
- Conectar trozos de información en su disposición.
- Capitular una imagen o una palabra.

LÍNEAS CINÉTICAS

- Son signos gráficos que indican trayectoria o movimiento de personajes y objetos. Son rayas que salen del cuerpo del personaje, aparato u objeto que se desplazan hacia atrás indicando el sentido del movimiento. Sin ellas sería complicado explicar al lector que el elemento en cuestión está trazando una trayectoria Pueden ser en forma de rectas o comillas, curvas o quebradas, y aportan el dinamismo y la acción a la viñeta.
- Líneas cinéticas paralelas.
 - Se utilizan para expresar velocidad. A mayor densidad de líneas representan más velocidad.
- Líneas Cinéticas Curvas.-
 - Presentan movimientos circulares
- Líneas Cinéticas de Énfasis
 - Hacen hincapié en el significado

LA FORMA

Forma es cualquier elemento que se utiliza para dar o determinar una figura La forma de las viñetas o globos, o de los objetos y cosas, comunican ideas por ellos mismos, llaman la atención del receptor e inducen a la gente a continuar con la lectura.

En un cómic hay tres maneras de que la forma realce su disposición. Primero, la forma ayuda a sostener interés del lector. Las formas se pueden utilizar para romper hacia arriba una página que contenga mucho texto. En segundo lugar, la forma se utiliza para organizar y para separarse. Una parte del texto se puede poner en una forma con un fondo colorido y agregará variedad a la página. Se puede utilizar la forma para conducir el ojo del lector con el diseño y guardar la atención...

LA TEXTURA como elemento básico

El tercer elemento básico, es la textura, aporta al diseño, una mirada o una sensación, o una superficie, ayuda a crear un humor particular y una adaptación personalizada de la realidad añadiendo dimensión y riqueza al diseño.

Existen dos tipos de textura: táctil y visual.

Textura táctil: Por ejemplo la de una superficie rugosa, con relieve o la de otra más fina como la de un papel, o la suavidad del terciopelo. Son todas aquellas perceptibles al tacto.

Textura Visual: Aquellas texturas impresas que se parecen a la realidad, como la arena, las piedras, rocas. Entre esta clase de textura, pueden surgir texturas que realmente existen y otras que son irreales.

Textura mosaico o patrón

Un patrón o mosaico sería un tipo de textura visual. Cuando una imagen o una línea, del tipo que sea, se repite muchas veces, acaba creando una textura visual. Un ejemplo de ello serían los patrones de luces, que en de la oscuridad agregan dimensión a una superficie.

EI ESPACIO

Es la distancia o el área entre o alrededor de las cosas. Se puede considerar como el cuarto elemento fundamental del diseño. Cuando se está diseñando, se debe pensar dónde se va a colocar todos los elementos y a qué distancia unos de los otros. Qué tipo de imágenes se van a colocar, la dimensión de éstas, el texto y lo que habrá alrededor de ellas, etc. Con el fin de crear relaciones espaciales y focales de gran interés para el lector y de acuerdo a

cómo se combinen estos elementos se puede conseguir efectos interesantes y variados en una composición o cómic. Compilando a varios diseñadores expertos:

- Al utilizar espacio en blanco en una composición, el ojo descansa.
- Utilizando una pequeña cantidad de espacio se crean lazos entre los elementos.
- Si se superpone un elemento con otro se logra una mayor profundidad en el diseño.
- Si se utiliza mucho espacio en blanco, alrededor de un objeto, imagen o texto, se consigue que sobresalga y destaque del resto de la composición.
- Los grandes márgenes ayudan a seguir un diseño una de forma más fácil.
- Si se utiliza un espaciamiento desigual entre los elementos, se logra una página dinámica.

EI TAMAÑO

El quinto elemento básico del diseño, es el tamaño. Cómo es grande o pequeño es algo. En diseño, el tamaño puede funcionar como caracterizador, el tamaño puede atraer o el tamaño puede organizar.

1.1.5 El Guión del Comic

Un guión según la definición de la Real Academia de la Lengua, es un texto en que se expone, con los detalles necesarios para la realización, el contenido, o la idea de una historieta o cómic. Es decir, es un escrito que contiene las indicaciones de todo aquello que la obra requiere para su puesta en escena.

Abarca tanto los aspectos literarios como los técnicos, con una descripción de las escenas que serán dibujadas en cada viñeta, recreando, en la medida de lo posible, la ambientación que deberá plasmar el dibujante. También deben ser incluidos los diálogos y textos de apoyo, que saldrán por boca de los personajes o narrador. Se indica el número aproximado de páginas y el de las viñetas. El guión de cómic ha sido comparado en muchas ocasiones con el guión técnico de cine, pudiendo diferenciarse "porque en cada plano o viñeta nuestra cámara permanece inmóvil" (Rivera, 1991, p. 84). Éste incluye la acción, los personajes, los lugares y los ambientes en los que se desarrollan los hechos. Los personajes son **los protagonistas** de la historia, muchos de los cuales se han convertido en auténticos mitos: Superman, Batman, Astérix, Mafalda, Rin Tintín...

Un guión de cómic debe ser lo suficientemente evocador, sugerente conciso, que diga lo que quiere decir con el menor número de palabras, de modo más exacto, con la mayor propiedad y sin perder el sabor la fuerza, interés vida, concreto y completo. (Rodríguez, 2005, p. 210-211). Una buena historia es aquella que crea un sueño vívido y continuo y que puede ser interpretado por cualquier dibujante. O si va a ser dibujado por uno mismo, el guión permite tener una clara visualización en la mente de lo que será la historia, En cualquier caso, nunca debe faltar una mínima descripción de la viñeta y, por supuesto, los diálogos de los personajes que se habrán de incluir en los globos o bocadillos.

El guión varía, sin embargo, enormemente según los autores, presiones editoriales, y otros factores. Puede responder a la clásica estructura "Número de viñeta", "Plano", "Descripción de la escena" y "Texto". (Blasco y Parramón, 1996, p. 55-56) dividiéndose así en dos partes: Una dedicada al dibujante, donde se le indica el plano necesario para cada viñeta (desde Panorámica General a Primer Plano, según el caso), se describen personajes, edificios, ambientes, expresiones y, en muchas ocasiones, también el encuadre (si

Fulanito está de perfil o de cara al enfoque, p. ej.). La otra parte es la del diálogo, que aparecerá impresa en los "bocadillos".

Cuando el guionista sea el propio dibujante, puede utilizarse una estructura mucho más somera, en la que sólo se mencione el número de viñeta y el texto que contiene. Como lo indica Paramó. Algunos autores no llegan a escribirlo, pasando directamente al dibujo o abocetando una primera aproximación. En otros casos, puede llegar a dividirse en varias partes, cada una con un autor:

- Argumento (idea de la historia).
- Guión (historia ya desarrollada, indicando los personajes y la acción, para el dibujante).
- Diálogos y cajas de narración, para rotulado.

Lo más habitual es tener un único guionista, o técnico que redacte el guión, adaptando la forma de relato a un cómic, que cuente en función de la imagen y luego lo pasa al dibujante (si es que no son una misma persona) para que la imagen cuente la historia y logre que todas las viñetas del cómic trasmitan alguna idea, enseñanza o sentimiento...

Para la elaboración de un buen guión es necesario también escoger una apropiada **documentación** si se quiere acercar al guión en mayor o menor grado a la realidad.

La documentación gráfica y escrita del guión es fundamental en el caso que se aborde la realización de una historieta realista, o científica. Cualquier objeto que se dibuje debe parecerlo mínimamente. Jaime Martín (2009). No siempre se podrá dibujar de memoria, en esos casos es mejor recurrir a libros o buscar información en internet. Lo mismo ocurre al realizar un guión de época, habrá que documentarse para poder reflejar con veracidad la situación del momento.

En resumen el guión debe producir: Información, placer en su lectura y reacción favorable. (Funkhouser y Maccaby, 2000, p. 225)

LA VIÑETA

Es cada cuadro de la historieta, es el espacio, en el que se coloca todo el contenido de la historieta. “Es una composición quieta, pero también es un fragmento de tiempo, siempre variable y ajustable a los designios del autor”. (Rodríguez, 1991, pp. 87-136). Es la unidad mínima de la significación de la historieta., la «viñeta es la representación gráfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo Es la unidad espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje; y al mismo tiempo, es la unidad de percepción diferencial.

Como composición plástica según los expertos, le son aplicables todas las reglas clásicas de la morfología. Cada cuadro es una representación, un lugar único donde las líneas directrices juegan y tensionan.

Como el cómic es una historia para contar. Se le divide en fragmentos visuales, los necesarios para que pueda ser decodificada. Cada una de esas partes que son instantes, retazos de tiempo que se agrupan uno tras otro, se enmarca, se coloca en una viñeta. La viñeta, por otro lado, suele estar limitada por una línea. A veces esa delimitación sólo es virtual.

Al espacio que separa las viñetas se le conoce como calle» (García, 2010, pp. 40-41) y al proceso por el que el lector suple ese vacío se le denomina clausura. McCloud distingue 5 tipos de transiciones entre viñetas: (Mc Cloud, 1995, p. 18)

- 1 Momento a momento.
- 2. Acción a acción.
- 3. Tema a tema.
- 4. Escena a escena.
- 5. Non-sequitur.

1. **Viñetas significativas:** Son aquellas que presentan una situación que permite captar los motivos por los que actúa un determinado personaje.

Dentro de la viñeta se encuentra:

El **Continente**.- Está formado, normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página. Cabe destacar tres aspectos del continente de la viñeta:

- 1.- Las características de las líneas constitutivas, rectas, curvas, ligeramente onduladas, etc.
- 2.- La forma de la viñeta, la más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, etc.
- 3.- Dimensiones de la viñeta.

La primera viñeta, la de presentación, es generalmente más grande que el resto, pudiendo llegar incluso a ocupar la página entera. Tiene la finalidad de dar el mayor número de datos posibles para comprender la historia.

En una misma viñeta pueden combinarse además varios estilos. Mc Cloud denomina efecto máscara a la combinación de unos personajes caricaturescos con un entorno realista. (Mc Cloud, 1995, pp. 51-52 y 63.)

Escenas Como en el cine, la suma de viñetas situadas en los mismos escenarios, constituyen una escena. **Secuencia**. Una secuencia es un grupo de viñetas, en una o más escenas, que tienen relación entre sí. Con frecuencia, las secuencias, van a su vez agrupadas en páginas.

1.1.6 El Contenido

Es el conjunto de las imágenes y palabras que aparecen dentro de cada viñeta. Recoge el diálogo pero también pensamientos o palabras del narrador, si lo hay e incluso representaciones de ruidos de la realidad.

Se puede especificar como contenido icono y verbal.

El icono puede estudiarse en su definición sustantiva y adjetiva.

La sustantiva significa todo lo que se ha ilustrado en el comic. Las imágenes, los escenarios, las letras, los colores.

La adjetiva son las características del movimiento la expresividad derivada de la información icónica,

En el contenido temático tenemos:

Contenido temático natural. Aquí básicamente se trata de los elementos comunes que se encuentran en el cómic.

El contenido secundario: Se trata de la identificación e interpretación que se hace de los elementos que intervienen en el cómic, la forma en que están hechos los dibujos, si tienen rasgos distintivos que lo hacen resaltar más, etc.

El significado intrínseco. Son las características naturales que por ejemplo puede tener cierto personaje, su personalidad, su ideología, que no está propiamente insertada por el autor, pero que el lector interpreta al analizar el movimiento, la expresividad derivada del cómic. (Rodríguez, 1991, p. 87-136).

El contenido verbal se puede dividir en; contextual o de transferencia, globos y onomatopeyas.

EL DIÁLOGO

Es la conversación entre dos personajes con pregunta, respuesta o comentario. Los diálogos de los personajes, las frases de los personajes, pueden recogerse en las viñetas mediante los bocadillos. Que adquieren formas diversas, de acuerdo al significado que tenga la expresión y que el dibujante quiera darlo.

EL BOCADILLO

El bocadillo: Es el espacio donde se coloca el texto, es decir qué piensan o dicen los personajes. Constan de dos partes: la superior que se denomina globo y el rabillo o delta que señala al personaje que está pensando o hablando. (López, 2009)

- Los bocadillos son diferentes según el sentimiento que expresan: así, según diversos expertos:
- El contorno en forma de nubes significa palabras pensadas por el personaje.
- El contorno delineado con tornas temblorosas, significa voz temblorosa y expresa debilidad, temor, frío, etc.
- El contorno en forma de dientes de serrucho, expresa un grito, irritación, estallido, etc.
- El contorno de un Globo que chorrea - Indica "frío" o "miedo", "terror".
- El contorno con líneas discontinuas indica que los personajes hablan en voz baja para expresar secretos, confidencias, etc.
- El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza el personaje en su conversación.

- Una sucesión de globos que envuelven a los personajes expresa pelea, actos agresivos.
- Si el personaje se encuentra en estado normal, se utiliza el típico globo redondo o cuadrado de toda la vida.
- Cuando alguien pega un grito, el bocadillo viene representado por una figura estrellada.

1.1.7 Imágenes

Son dibujos icónico-gráficos destinados normalmente a la difusión masiva en copias mecánicas idénticas entre sí sobre soporte plano y estático, según la definición de Diccionario enciclopédico popular ilustrado Salvat, (1906 a 1914).

Son ilustraciones que imponen con fuerza su carácter de inmediatez, su apariencia de reflejo especular de la realidad o la duplicación de la misma y prolongan el curso del tiempo. (Rojas, 2004).

Las imágenes en general y las imágenes de un cómic en particular desempeñan las siguientes funciones, según lo expresado por expertos en el arte de producción de imágenes.

Función Documental, las imágenes se incluyen para añadir al mensaje escrito el complemento necesario que haga más real la información, más verdadera o más comprensible, (periódicos o revistas). O aclaran conceptos dados.

Función pedagógica, las imágenes colaboran con el texto para dar a conocer conceptos y contenidos que ayudan a la correcta comprensión del mensaje de la publicación.

Función narrativa, las imágenes hablan por sí mismas, casi sin palabras, y transmiten por si solas el mensaje necesario. Es muy importante la

secuenciación, ordenación y correcta elección de las imágenes para no fracasar.

Función comercial, las imágenes son utilizadas con fines comerciales o publicitarios.

Función ornamental, las imágenes tienen como única función hacer el impreso más atractivo.

1.1.8 Lenguaje Verbal

Es el texto que se utiliza en el cómic para representar todo tipo de sonido debe tener fuerza, plasticidad, debe preparar los efectos para sorprender al lector, sosteniendo la curiosidad y la expectativa, debe tener las palabras exactas y sugestivas y ordenar los rasgos en el conjunto de una descripción. Este lenguaje cumple las siguientes funciones:

Expresar los diálogos y pensamientos de los personajes.

Introducir información de apoyo en la cartelera.

Evocar los ruidos de la realidad a través de onomatopeya.

1.1.9 El Delta o Rabillo

Es la extensión o terminación del bocadillo y señala al personaje que habla o piensa.

- El rabillo "varía si se trata de una reflexión del personaje, un pensamiento secreto (lenguaje interior), o si se trata de palabras dichas. (Massota, 1967, p. 8)

- Cuando el rabillo del bocadillo señala un lugar fuera del cuadro, indica que el personaje que habla no aparece en la viñeta.
- Si, por ejemplo, corresponde a un personaje que piensa algo sin llegar a decirlo, "el rabo indicador del bocadillo es sustituido por pequeños círculos en forma de burbujas". (Blasco y Parramón, 1966, p. 54)
- Finalmente, el rabillo puede no apuntar a un personaje, sino a un espacio fuera de la viñeta, con lo que equivaldría a la voz en off, acercándose a la cartela.
- El globo con varios deltas indica que el texto es dicho por varios personajes.
- Cuando aparecen varios deltas el texto es dicho por varios personajes.
- Como los bocadillos son de color blanco (por lo general) se deben situarlos en un lugar que no molesten. No se debe caer en la tentación de utilizar grandes bocadillos si sólo contendrán una frase breve o emplear mucho texto en uno pequeño. Tampoco se tiene que ocultar caras o personajes principales.

TIPOS DE GLOBOS

Cuando en una misma viñeta aparecen dos o más globos, su orden de lectura es el mismo que el de las viñetas y por lo tanto está vinculado con el sistema de escritura, de tal manera que en Occidente se leerían normalmente de izquierda a derecha y de arriba abajo, mientras que en países con la escritura de derecha a izquierda (por ejemplo Japón) los globos se leen de derecha a izquierda y de arriba abajo. Como indica José María Parramón:

Este orden de relación obliga normalmente a dibujar en el lado izquierdo al personaje que inicia el diálogo. En algunos casos, sin embargo, por

exigencias de la viñeta, se altera el orden mencionado, recurriendo entonces a cruzar los rabos indicadores. (Blasco, y Parramón, 1966, p. 54)

1.1.10 La Cartela

Además de los globos, en los cómics, se pueden encontrar textos aclaratorios o ampliatorios de la historia y que se llaman **cartelas** o **cartuchos** y que actúan como si fuera la voz en off.

La voz en off se escribe dentro de (cartuchos o cartelas) y describe lo que está pasando. Es un recurso más para enfatizar donde transcurre la acción y en qué tiempo. Es como el narrador de una película. Puede explicar los hechos en voz pasiva o transcribirlos como si sucediesen en ese mismo instante.

La **cartela**, Es la voz del narrador. Por lo general tienen formas geométricas, frecuentemente rectangulares, se sitúan en los extremos de las viñetas, en la parte superior y el texto no se integra en la imagen.

Los **cartuchos** son un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas. También de este elemento puede haber versiones distintas, así, por ejemplo, si nos narra un acontecimiento muy lejano en el tiempo, la cartela puede tener forma de pergamino.

LA ONOMATOPEYA

Son representaciones verbales de ruidos. Son palabras que a pesar de no conocerlas todos entienden. Son transcripciones más o menos fieles de sonidos que sugieren con efectos visuales como la forma, el tamaño o el color con incorporación de texto. Son transcripciones fonéticas de elementos sonoros que permiten, hacer entender al lector que se está produciendo un sonido sin necesidad de que éste lo escuche.

Son onomatopeyas por lo tanto: ¡Tan, tan! Para describir el tañer de la campana, ¡Boom! Para una explosión. Son muy abundantes en las viñetas; pueden estar o no dentro de globos y frecuentemente, van acompañadas de líneas cinéticas. Muchas de ellas provienen del inglés: Crack: quebrar, crujir. Splash: salpicar, chapotear. Click: sonar con uno o más golpes. Sniff: olfatear. Glup: engullir, tragar.

A veces la onomatopeya se convierte en protagonista del relato.

Éstas para poder resaltar mejor la intensidad de los sonidos cambian de tamaño, forma, o ubicación en el cómic. Si se quiere relatar sonidos cortos y de baja potencia bastará con colocar algunas letras pequeñas que lo transcriban. En cambio, para resaltar un estruendo se dibujarán grandes letras que representen dicho sonido. Eso sí, en ningún caso se las debe escribir dentro de bocadillos. Es importante recordar que las onomatopeyas van libres por la viñeta.

CÓDIGOS GESTUALES.-

Los gestos constituyen para los personajes del cómic, junto con los diálogos, el modo primordial de expresión y admite muchas variantes. Algunos de los elementos de dicho código pueden ser: Cabello erizado: terror, ira, cólera. Cejas altas: Sorpresa. Cejas fruncidas: enfado, preocupación. Ojos muy abiertos: sorpresa. Ojos cerrados: sueño, confianza. Ojos desorbitados: cólera, terror. Nariz oscura: borrachera, frío. Boca muy abierta: sorpresa. Boca sonriente: complacencia, confianza. Comisura de labios hacia abajo: pesadumbre. Comisura de labios hacia abajo mostrando dientes: cólera... Los gestos pueden lógicamente no indicarse solo en el rostro sino también en la postura del cuerpo.

SIGNOS CONVENCIONALES.-

Los signos de apoyo (lágrimas, admiración, etc.) sirven para enriquecer la expresión de los personajes. Por ejemplo: ¡!!!! Asombro, o ¿????? Incertidumbre...

El lenguaje del cómic dispone de otros recursos simbólicos, recursos fundamentalmente plásticos para expresar movimiento líneas cinéticas se sugiere movimiento y aportan gran dinamismo a la viñeta.

METÁFORA VISUAL.-

Es una convención gráfica que expresa una idea a través de una imagen. Traducen al lenguaje plástico las expresiones que por lo general ya constan verbalizadas. Las metáforas visuales se emplean para expresar ideas fundamentalmente de carácter simbólico, por ejemplo: amor o enfado.

Por ejemplo, tener una idea luminosa, sentimientos destructivos, recibir un golpe, Una bombilla dibujada sobre la cabeza de un personaje indica que acaba de tener una buena idea. Sapos y culebras o rayos y centellas saliendo de la boca de un personaje significa que está muy enfadado. Las 2 tibias cruzadas y la calavera representan veneno, la letra zzzz repetida indica que alguien duerme, las ovejitas saltando la valla representa alguien que intenta dormirse el serrucho cortando un tronco indica alguien que duerme profundamente, las estrellitas alrededor de la cabeza representan golpe.

SÍMBOLOS CINÉTICOS.-

Se utilizan para dar, a través de un dibujo convencional, la sensación de movimiento a los personajes y los diferentes objetos. Fueron inventados para poder representar gráficamente movimientos, dado que las imágenes son estáticas.

FIGURAS CINÉTICAS.-

Son las respuestas gráficas a la naturaleza inmóvil de las imágenes fijas que tratan de reflejar una realidad dinámica. Expresan movimiento o la trayectoria seguida por los personajes del cómic. Se trata de una serie de líneas auxiliares que son totalmente imaginarias, que ayudan a mostrar qué parte del dibujo se está moviendo y hacia qué dirección.

TIPOGRAFÍA.-

La palabra escrita no es sino la representación visual de lo que se habla y eso en el cómic cobra gran importancia. La tipografía, es decir, el tipo de letra escogido puede adquirir también un significado. Si la situación a contar lo requiere, la tipografía se endurece, o se agranda, se hace minúscula porque se está hablando despacio, o se desgarran porque el mensaje es sangriento. Puede haber un tipo de letra para cada personaje, o puede hablar con el subconsciente del personaje sonando del mismo el mensaje.

El tipo de letra más usado es el de imprenta. Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usarán letras de otro tipo. Por ejemplo, si grita el personaje, se usará letras mayores, si canta, las letras tienen un ritmo ondulante, etc. Hay también convenciones relacionadas con la tipografía: el tipo de letra usado a veces señala variaciones en la intensidad de la voz y otras veces movimientos y distancias especiales.

Cuando se resalta el trazo de la letra, se indica que la palabra es importante. El aumento del tamaño de las letras puede indicar terror o asombro.

El rotulado es importante que sea limpio, legible. Generalmente, en la historieta, se usan tipografías de "palo seco". Conviene que no se ajusten en exceso al contorno del globo o bocadillo. Si se va a rotular infográficamente, un buen programa para crear fuentes es Fontographer. Las páginas

coloreadas se las montará en un programa de maquetación (QuarkXPress o PageMaker) e insertará los diálogos en sus correspondientes bocadillos, ajustando el cuerpo del texto para que no quede excesivamente apretado en los globos.

Además es importante tener en cuenta que todos los textos suelen estar escritos en mayúsculas y que se utilizarán las diferencias tipográficas de tamaño y grosor para destacar una palabra o frase, y matizar intensidades de voz. Masotta establece a este respecto un esquema con 7 oposiciones:

- Diálogo - "off"
- Lenguaje interior - lenguaje proferido.
- Lenguaje normal - lenguaje excepcional.
- Cerca - lejos
- Globo - Extra-globo.
- Línea recta - línea sinuosa (o en zig-zag, o estrellada, etc.)
- Tipografía normal - tipografía excepcional. Massota (2009, pp. 9 a 10)

1.2 PLANOS

1.2.1 Tipos de Planos

Los Comics Precisan de planos para poder visualizar la acción y poder dar sensación de movimiento.

El plano es la distancia con la que se mira en objetivo es como si estuviese el enfoque de una cámara dirigiéndole al lector a que mire y se informe de lo que está sucediendo en la historia gráfica.

El **Gran Plano General** (GPG) describe el ambiente donde transcurre la acción. En este tipo de plano los personajes apenas se perciben pierden su importancia a favor del fondo, Se ve el entorno que les rodea y muestra la

acción en su conjunto. El GPG ofrece la información sobre el contexto donde transcurre la acción con más amplitud y en un espacio más abierto... Es un plano lento. Suele utilizarse para localización, ambientación, y comenzar o terminar la historia.

El **Plano General** (PG) tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el contexto, aunque las referencias al ambiente son menores que en el caso anterior. La figura humana cobra protagonismo, sobre todo, en las viñetas de acción física. Se utiliza para definir la acción donde transcurre la historia. Es un plano con gran abertura en donde se muestra el escenario, principalmente paisajes.

Las viñetas del plano general son grandes para lograr capturar todo el escenario y todos los detalles y hacerlas visibles al lector.

Plano Entero.

En este plano se visualiza principalmente el personaje, este personaje no importa de qué tipo sea. Puede ser el protagonista o el secundario.

El **Plano Americano** o $\frac{3}{4}$ (PA) encuadra la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes así como los rasgos de sus rostros. Se puede distinguir el gesto y su movimiento.

EL **Plano Detalle** (PD) selecciona una parte de la figura humana o un objeto que, de otra manera, hubiese pasado desapercibido. Es un plano muy cercano que muestra un detalle concreto del rostro del personaje o de una parte de algún objeto, para que el lector se fije en este elemento que es esencial para la comprensión de la secuencia. En algunas viñetas, un detalle puede ocupar toda la imagen.

El **Plano Medio** (PM) recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje. Se destaca más la acción que el ambiente y, a su vez, cobra importancia la expresión del personaje.

El **Primer Plano** (PP) selecciona el espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sobresalen los rasgos expresivos y da a conocer el estado psicológico, emocional, etc., del personaje.

Algunos cómics contienen también

Plano en Picado: El objeto está visto desde arriba. Suele emplearse a veces para destacar aspectos psicológicos, de poder, etc.

Plano en contrapicado: Al contrario que el anterior, el objeto se enfoca desde abajo, destacando este por su altura.

Plano frontal: Cuando está en el mismo plano que el objeto y se lo mira de frente.

Plano aberrante: El encuadre está ligeramente inclinado, no es un plano común y por eso se usa cuando queremos darle un toque diferente a una acción. Por ejemplo una pelea, la locura de un personaje, etc.

Contra plano. Es un plano que se caracteriza por mostrar el lugar de la acción. Funciona de la siguiente manera primero se toma un ángulo que se quiere mostrar para luego mostrar su reflejo es decir lo opuesto de ese ángulo.

La elección del tamaño del plano y del punto de vista contribuye decisivamente a la consecución de una rica gama de elementos expresivos. Una de las características más originales de una historieta es la inclusión de texto en el mismo dibujo.

1.3 ÁNGULOS

El ángulo de visión es el punto de vista desde el que se observa la acción. El ángulo de visión permite dar profundidad y volumen a la viñeta, así como sensación de grandeza o pequeñez según el punto de vista adoptado.

1.3.1 Tipos de Ángulos

En el ángulo de visión normal o ángulo medio, la acción ocurre a la altura de los ojos.

Ángulo picado, si la cámara se sitúa arriba y la acción es representada de arriba hacia abajo.

Este tipo de ángulo ofrece la sensación de pequeñez.

En el **ángulo de visión en contrapicado** la acción es representada de abajo hacia arriba. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de superioridad.

El ángulo cenital es el ángulo picado absoluto y ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad.

El ángulo nadir es el ángulo contrapicado absoluto.

Ángulo con inclinación lateral, para reforzar más la sensación de movimiento.

Es importante la elección correcta de un plano o de un ángulo de visión ya que ello va a producir efectos expresivos determinados.

1.4 FORMATOS

Se llama formato al modo de representar el encuadre en el papel. El formato puede ser rectangular (horizontal o vertical), circular, triangular, cuadrado, etc.

El formato implica una elección bien diferente del tamaño. Saber utilizar el tamaño adecuado, para atraer a la clase de público o personas receptoras de nuestro diseño. Se puede colocar elementos grandes y pequeños, contrastando entre ellos, o hacer una imagen más grande y trabajarla de una manera interesante. Si se quiere atraer la atención de los espectadores, se debe destacar el elemento más importante diseñándolo, más grande y el menos importante, se lo colocará más pequeño.

Los títulos son generalmente el elemento más grande en una página, mientras que los subtítulos y el texto del cuerpo, son más pequeños. Objetos más grandes parecen estar más cerca de la página que los más pequeños, y eso se puede utilizar para reforzar la importancia del elemento que se quiere destacar y para crear relaciones espacio - artificiales.

Dentro de los formatos de papel, se encuentra los tamaños ISO, que son una serie de formatos establecidos por el ISO (International Organización Ford Estandarizar). Estas normas también se las encuentra en tamaños DIN.

En los formatos DIN, existen los siguientes tamaños que nos ayudan a dar:

DIN A4 (de 297 x 210 mm), es igual que un folio y el papel de uso más corriente.

DIN A3 (de 420 x 297 mm), se usa normalmente para dibujos, pequeños posters, etc. Este formato es el doble, de un folio, en lo que se refiere a la anchura.

Existen otros formatos de papel, por ejemplo, para un diseño de carteles y trabajos de dimensiones grandes, se puede usar un 4 A0 (2378 x 1682 mm, esto es igual a 4 m²), en otros diseños más pequeños un DIN C10 (de 28 x 40 mm).

La relación entre el espacio, la viñeta y el tiempo real que se requiere para leerla es de gran importancia para crear el ritmo en la historieta.

1.5 EL COLOR

El color es una experiencia sensorial que se produce gracias a tres factores:

- Una emisión de energía luminosa,
- Una interacción entre la luz recibida y la superficie de los objetos que por su composición física, absorben unas radiaciones y emiten otras, y
- La precepción de la retina. Que contiene tres tipos distintos de receptores del color, que son sensibles a la luz roja, verde y azul RGB.

Cada color, según varios autores, está cargado de información tiene un significado y expresa una sensación agradable o desagradable, fría o cálida, positiva o negativa, cercanía o lejanía. etc. según la intensidad, y el ambiente en el que se encuentre.

Además el color tiene como función la de atraer la atención para despertar el interés y actuar como un elemento dinamizador de la composición, a través sobre todo del contraste por eso es que son muy utilizados en la elaboración de cómics o historietas para niños.

Los colores fríos, azul, blanco, verde, gris y plata tienden a tener un efecto calmante y dan la sensación de pequeñez.

Los colores cálidos. Rojo, amarillo o naranja pueden crear excitación e incluso ira.

Se cree que los colores cálidos transmiten emociones fuertes van desde el optimismo hasta la violencia. Los neutrales de negro y marrón también tienen

atributos caliente. Los colores cálidos parecen más grandes de los colores fríos.

El color neutro:

Los colores neutros sirven para bajar el tono de los colores que podrían ser abrumadores por su cuenta.

En cierta medida los negros, marrones, tostados, dorados y tonos beige son considerados cálidos. Mientras que el blanco, marfil, plata y gris son los colores algo más frescos.

En definitiva el color es un elemento que juega un papel importante en la composición de la viñeta, de la página, etc. El color puede cumplir diferentes funciones:

- Figurativa, y estética, dando realismo a la imagen.
- Psicológica provocando distintos sentimientos.
- Y significativa o significativa dando a cada color diversos significados según el lugar donde se encuentra y la intensidad que posea.

El significado del color no está estandarizado y en cada situación puede realizarse combinaciones que den lugar a nuevas interpretaciones. Un mismo color puede utilizarse para significar cosas distintas.

El color puede ser directo (sobre el original) o icnográfico (sobre una página escaneada en blanco y negro,. Es importante elegir las pinturas en función del tipo de trabajo que se realice, (las acuarelas y anilinas dan colores más transparentes y luminosos, mientras que el gouache y acrílicos dan un aspecto más opaco a la ilustración). Mediante el color icnográfico se podrá ejercer un

mayor control sobre los porcentajes de color y las posibles rectificaciones siempre serán menos traumáticas.

En el diseño de un cómic se buscará siempre armonizar los colores, lo que significa coordinar los diferentes valores que el color adquiere en una composición, utilizar modulaciones de un mismo tono, o también de diferentes tonos, pero que en su mezcla mantengan los unos parte de los mismos pigmentos.

En todas las armonías cromáticas se pueden observar tres colores: uno dominante y el otro es de tónico y el que va al último es de mediación.

Dominante: Es el más neutro y de mayor extensión, sirve para destacar todos los otros colores que conforman la composición de la historia gráfica.

El tónico: Es el complementario del color de dominio, es el más potente en color y valor, y el que se utiliza como nota de animación o audacia en cualquier elemento

El de mediación: Actúa como transición entre cada uno de los dos anteriores, de acuerdo a la sensación que se quiera transmitir. Suele tener una situación en el círculo cromático cercano a la de color tónico.

EI CONTRASTE.-

El Contraste se produce cuando en una composición los colores no tienen nada en común no guardan ninguna similitud. Existen diferentes tipos de contraste:

De tono: Cuando se utilizan diversos tonos cromáticos, es el mismo color de base pero en distinto nivel de luminosidad y saturación.

Contraste de claro/oscuro o contraste de grises: El punto extremo está representado por blanco y negro, observándose la proporción de cada uno.

Contraste de color: Se produce por la modulación de saturación de un tono puro con blanco, con negro, con gris, o con un color complementario).

Contraste de cantidad: Consiste en poner mucha cantidad de un color y otra más pequeña de otro.

Contraste simultáneo: Dos elementos con el mismo color producen el mismo contraste dependiendo del color que exista en su fondo.

Contraste entre complementarios: Se colocan un color primario y otro secundario opuesto en el triángulo de color. Para conseguir algo más armónico, se aconseja que uno de ellos sea un color puro y el otro esté modulado con blanco o con negro.

Contraste entre tonos cálidos y fríos: Es la unión de un color frío y otro cálido.

Transparencia: Se visualiza el efecto de transparencia por la aparente mezcla de tonos.

El color se utiliza también para caracterizar el peso y la masa de una composición así: Los tonos fríos y claros parecen más livianos y menos sustanciales, los cálidos y oscuros parecen más pesados y densos.

Mediante la iluminación del color se puede recrear un ambiente, un volumen y una expresión. El color debe ser utilizado como una herramienta narrativa (al igual que el guión o el dibujo). Se debe utilizarlo también como elemento clarificador a la hora de organizar la composición de una viñeta, acercando o alejando planos."El color, aunque no es imprescindible, ayuda a reforzar la ambientación. Bien tratado puede considerarse como un elemento narrativo más. Jaime Martín (2009)

En definitiva En cuanto al color, el lector idéntica los colores con mucha más rapidez que cualquier otro atributo, acepta o rechaza determinados colores muy fácilmente. Aplicar el color con cierta discreción en algunas partes del texto, puede mejorar mucho su captación y aportar distinción. Incluso puede crear la impresión de mayor variedad de fuentes. Pero el color, usado inadecuadamente, puede tener un impacto negativo, actuar como distracción y dar un aspecto vulgar.

MONTAJE.-

Es una selección tanto del espacio como del tiempo con el fin de crear un ritmo determinado. Es una ordenación y distribución lógicas de viñetas en el espacio disponible.

El montaje analítico presenta una misma acción en varias viñetas jugando con diversos puntos de vista o con planos diferentes.

Los recursos que utiliza el montaje son:

- La panorámica, movimiento de rotación de cámaras sobre su eje. En el cómic consiste en dibujar en viñetas sucesivas los diversos momentos significativos de ese movimiento.
- La sensación de travelling en el cómic se logra cuando se representa en viñetas sucesivas un mismo personaje, bien acercándolo o bien alejándolo.
- El fundido consiste en la alteración progresiva de los tonos de imagen.
- En el encadenado se produce una degradación de la imagen al mismo tiempo que va apareciendo otra con un valor semejante

EL ENCUADRE.-

Es la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta y representa una acción o un tiempo en concreto. Se distinguen diferentes tipos de encuadre de acuerdo al espacio que se seleccione de la realidad (planos), al ángulo de visión adoptado ó al espacio que ocupe en el papel (formato). Pueden ser de toda una hoja, media hoja, o todo el espacio que el ilustrador crea necesario para que la historia gráfica no se vea muy comprimida o muy dispersa.

2 CAPÍTULO II

2.1 TÉCNICAS PARA LA ELABORACIÓN DE UN CÓMIC

Diseñar un cómic se puede considerar un arte, que se crea para una función especial y específica la de comunicar, entretener, instruir, formar. Debe conservar siempre lo que algunos autores consideran elementos básicos de un diseño.

Un **método** para diseñar,
Un **objetivo** que comunicar
Y un **campo visual**.

Los elementos básicos que se deben dominar y tener en cuenta en cualquier diseño y sobre todo en el diseño de cómics son:

Lenguaje Visual: Saber comunicar el mensaje adecuado, con los recursos oportunos, dependiendo del grupo de personas o público al que vaya dirigido el mensaje.

Comunicación: Conocer los procesos de comunicación, para poder captar los mensajes que el diseño ha de comunicar.

Percepción Visual: Estar informados, la manera en que las personas ven y perciben lo que ven. Aspectos tan importantes, como el campo visual, el recorrido de la vista, el contraste, la percepción de las figuras, fondos, trayectoria.

Recursos: Conocer todos los recursos de los que se dispone, junto con la imaginación, experiencia, buen gusto y el sentido común necesarios para combinarlos de forma correcta y adecuada y aplicarlos lo mejor posible.

Una vez conocidos estos elementos, se debe buscar la idea, el argumento, lo que se quiere contar.

En esa búsqueda se caracteriza a los personajes que van a intervenir (principales y secundarios), los lugares y ambientes donde transcurre la historia así como la época en la que se va a desarrollar la acción.

Una vez que se ha definido estos elementos, hay que establecer la forma cómo se va a contar esa historia, teniendo en cuenta los recursos narrativos:

- 1.- Acción lineal, es decir aquella que sigue un orden cronológico de los hechos.
- 2.- Acción paralela, es aquella que permite alternar dos o más acciones que ocurren simultáneamente en dos espacios.
- 3.- Acción cortada, es aquella en que la acción se puede cortar para evocar el pasado o anticipar el futuro (flash back o forward).

DIVISIÓN DEL ARGUMENTO.-

Una vez que se tiene el argumento rico en detalles de personajes y ambientes, se procede a la división del argumento en pequeñas unidades que contengan los momentos más representativos para su comprensión.

La unidad introductoria es para despertar todo el interés posible, motivar, concentrar la atención, e inducir al lector a continuar en la lectura del texto.

Las unidades de transición, son las frases. Que relacionan la idea central del anterior globo con la del siguiente para establecer una buena conexión.

Unidades de desarrollo. Son las frases o acciones que sustentan los argumentos, el contenido o el tema en sí.

Unidades de conclusión, que sirven para cerrar el texto.

Los episodios accesorios pueden eliminarse porque entre una y otra viñeta el lector complementa ese proceso. Cada una de esas unidades en las que se divide el argumento constituye el número de viñetas a dibujar siguiendo uno de los tres tipos de acciones. (APARACI, 1992).

PLANIFICACIÓN.-

Se eligen luego, el tipo de plano y ángulo que va a corresponder a cada una de las viñetas.

2.2 MONTAJE

Se establecen los recursos que se van a utilizar para unir las viñetas: cartela, cartucho, fundidos, encadenados, espacios contiguos, tipo y tamaño de formato, etc.

REALIZACIÓN DEL GUIÓN

Cada uno de los elementos que descritos va a constituir el guión propiamente dicho. La estructura del guión puede ser la siguiente:

- 1.- Se pone el número de la página, ejemplo. **Página N° 1.**
- 2.- Después se pone el número de viñeta, ejemplo. **Viñeta N° 1.**
- 3.- Se pone el tipo de plano, ejemplo: **Plano General.**
- 4.- La descripción de la escena.
- 5.- Y por último el texto de la viñeta.

Una vez terminada esta viñeta, se continua con la siguiente y así sucesivamente con el resto de las páginas.

LA CREACIÓN DE PERSONAJES.-

Los personajes que se crean son los encargados de desarrollar una historia. Para inventar un personaje se pueden recurrir a diversas técnicas:

- a.- La creación de personajes a partir de figuras geométricas.
- b.- La creación de figuras a partir de formas isomorfas, sobre todo, a la hora de concretar conceptos abstractos que quieran visualizarse.
- c.- La creación de personajes a partir de la figura humana o de animales.
- d.- La creación de figuras a partir de la utilización de técnicas mixtas.
(Cenoz, 2009, p. 98)

2.3 BOCETOS

Un **boceto**, también llamado esbozo o borrador, en Inglés: Sketch en Francés: Esquisse en Italiano: Bozzetto, es un dibujo rápido, sencillo y sin preocuparse de los detalles o terminaciones que se hace para representar las líneas generales de una obra, una idea o un plan. Es un apunte general previo a la ejecución que sirve como un estudio previo de otro tipo de trabajos.

Un boceto es un dibujo hecho a mano alzado, utilizando lápiz, papel y borrador, realizado generalmente sin instrumentos de dibujo auxiliares. Puede ser un primer apunte del objeto ideado que aún no está totalmente definido. Se pueden utilizar tanto técnicas de perspectiva como vistas ortogonales. Es un dibujo rápido de lo que luego llegará a ser un dibujo definido o la obra de arte final en sí.

Al hacer un boceto se intenta plasmar la esencia de lo que se dibuja para ver si se puede capturar su imagen o ver si lo que se va a hacer es viable y cómo. De ese modo, un boceto puede ser un apunte que un dibujante hace de forma rápida de algo para "capturar" lo que considera esencial y, si viene al caso, desarrollarlo posteriormente en un dibujo o cómicas.

En el cómic, el bosquejo es el inicio de lo que sería su fase gráfica de producción: El dibujante recibe el guión del guionista y, siguiendo las anotaciones escritas en este, dibuja las páginas del cómic. Sin embargo, antes de dibujar las páginas definitivas de la obra, el propio dibujante debe reflexionar varias veces sobre la historia y sobre como reflejarla. En ocasiones este trabajo depende enteramente del dibujante, otras veces, sin embargo, también es posible que el guionista deseara una interpretación concreta, en cuyo caso, esto se refleja en el propio guión.

En cualquier caso, el dibujante sigue teniendo libertad suficiente a la hora de plasmar gráficamente el guión como para no ser capaz de sacar el mayor partido posible a sus habilidades a la primera. Para ello, el artista debe realizar una serie de bocetos que reflejen la historia. Normalmente, son representaciones gráficas burdas, llenas de anotaciones a mano, flechas de movimiento, líneas y símbolos que solo tienen sentido para el propio dibujante.

Un buen proceso de bocetar, con diversas remesas de borradores, es clave para obtener un buen resultado a la hora de dibujar un cómic final. El borrador final que el dibujante considere el mejor o el más apropiado, no solo le permite esquematizar su trabajo, también le permite no trabajar de memoria y centrarse más en obtener un buen acabado en la obra a la hora de realizar la página definitiva que se denomina "lápiz final", ya mencionado anteriormente. (Delgado, 2004)

Existen tres grandes tipos de bocetos: el **burdo**, el **comprensivo** y el **dummy**.

El boceto burdo supone la representación en papel de una primera idea, sin ningún contenido técnico. Y sirve para plasmar las ideas que se tienen en la mente.

El boceto comprensivo incluye ciertos ajustes a dicha idea, para mejorar su calidad y hacerla más comprensible. Para eso, se utilizan diferentes instrumentos técnicos. Que ayudan a delimitar espacios que ocuparán más tarde los textos y las ilustraciones.

Por último, el boceto dummy ya alcanza un alto nivel de calidad de todos los elementos visuales que se utilizarán en la reproducción final.

Cabe destacar que un boceto también puede ser un **borrador de un documento escrito**, con palabras sueltas o frases que, más adelante, permitirán constituir un texto desarrollado.

EXPRESIONES ANÍMICAS Y FACIALES.-

La variedad de posturas y gestos permite dar toda la expresividad a un rostro y a partir de ciertos elementos se podrá incluso determinar los sentimientos de los personajes. Es por eso que un buen dibujante pone mucho interés en la elaboración de expresiones anímicas y faciales que son los elementos más importantes dentro de una historieta. Son elementos mudos, pero claves para la correcta comprensión. Por ejemplo el cabello erizado da sensación de miedo, terror, cólera. Las cejas atas dan sensación de sorpresa; la boca sonriente, alegría, los ojos muy abiertos indican susto etc. Además se tomará en cuenta lo que históricamente, se reconoce como los personajes tipos que han sido muy importantes para el medio, ya que el lector "desea, quiere y espera que el "bueno" ponga cara de bueno, y el "malo" tenga cara de malo". (Majo, 2011, p. 43)

EL LENGUAJE.-

Se escogerá exhaustivamente el lenguaje y la ideología a utilizarse en el cómic, para ello se estudiará la manera de pensar y de hablar de los niños a los que va dirigido este cómic y se aplicará en cada personaje.

El lenguaje complementa la información que se está ofreciendo a través de la imagen hasta tal punto que conforman una unidad indisoluble entre sí, es decir, que las imágenes requieren ese texto y viceversa. El lenguaje en el cómic debe ser claro, concreto, sencillo, conciso, universalmente conocido.

Pero hay historietas mudas que no requieren el lenguaje, a través de una serie de viñetas pueden mostrarse procesos, situaciones o determinadas actitudes.

En el cómic de este proyecto el lenguaje además utilizará los términos científicos del área de estudio.

EL TAMAÑO

Se dibuja a un tamaño mayor del que se va a reproducir porque resulta más fácil y porque al reducir los dibujos ganan en calidad.

Se escogerá un tamaño asimétrico ya que si se dispusieran todas las viñetas simétricamente y del mismo tamaño, un cómic tendría problemas de ritmo y sería sumamente aburrido.

Es aconsejable variar el tamaño y la disposición de los cuadros conservando la armonía de cada página.

Una vez realizado el guión se realizan los siguientes pasos:

Distribución de la página con el formato más apropiado para cada viñeta.

Dibujar con lápiz las viñetas teniendo presente que la expresión anímica del rostro de los personajes va a condicionar el significado de la historia.

El espacio que va a ocupar el bocadillo se deja en blanco calculando de antemano su lugar.

4.- Se rotulan los dibujos, se trazan las onomatopeyas y las figuras cinéticas.

5.- Se procede a pintar, es conveniente usar rotuladores para los personajes y lápices de colores para los fondos, de esta forma se logra que las figuras se destaquen.

6.- Se rotulan los textos de los globos, las cartelas y los cartuchos. A la hora de escribir el texto en los globos se sugiere:

a.- Trazar previamente las líneas horizontales con lápiz que van a servir de guía para el tamaño de las letras.

b.- Escribir el texto teniendo en cuenta los espacios entre letra y letra, palabra y palabra, línea y línea.

c.- Delinear el contorno del globo.

Este procedimiento evita un resultado frecuente cuando se produce a la inversa: que el texto sea excesivo para el espacio que habíamos delineado.

Otro error usual es cambiar el orden de los globos alternando el diálogo. El afán de rellenar todo el espacio con imagen y/o texto sin dejar nada en blanco asfixia a la página.

La búsqueda de formatos originales, a veces, provoca confusión al lector. Un maestro como Rius enuncia un principio que es aconsejable tener en cuenta. "Lo más sencillo es lo más legible".

En la actualidad se cuenta con una serie de programas para la elaboración de los cómics. Se anotan los que según expertos entre las que se destacan Dolores Reig, (2009) y López Rafael (2009) creen que tienen mayor importancia.

LOS CÓMICS Y LA ANIMACIÓN EN 3D

La animación digital es un tipo especial de programa informático que busca modelar y obtener un efecto en tres dimensiones de cada uno de los elementos, actores, escenarios e imágenes que aparecen en todas las escenas. Busca crear efectos especiales, simular y generar formas y aplicar todo tipo de características superficiales a imágenes imposible de conseguirlas por otros medios, permite que el realizador pueda ver a sus personajes desde el ángulo que quiera, pueda hacer una descripción de los objetos que varía con el pasaje del tiempo, puede alargarlos, acortarlos, ensancharlos, afinarlos según lo que considere adecuado para lograr los efectos que se proponga, puede iluminar la escena y mover cualquier cosa, ya sea un actor, un fondo, una luz, una cámara Permitiendo expresar ideas y conceptos de manera gráfica por medio de imágenes en movimiento.

Según expertos, Los objetos se pueden animar de varias formas., cambiando su posición, orientación o tamaño en el tiempo; pueden animarse deformándolos; esto es, animando sus vértices o puntos de control; o pueden animarse mediante una compleja y flexible interacción con una clase especial de objeto: el Esqueleto.. (Vila, 2006, p. 6)

Actualmente es una de las técnicas más empleadas y con mayor auge en la industria cinematográfica y televisiva. En la animación 3D, los elementos, personajes y escenarios se construyen o modelan en 3 dimensiones o ejes. El ordenador y las diferentes herramientas (software) que se utilizan permiten generar toda clase de formas, aplicar todo tipo de características superficiales, efectos especiales.

La animación puede ser simplemente un video, o una renderización en tiempo real. La renderización consiste en el cálculo y asignación de las propiedades de un objeto, previamente a su demostración en la pantalla.

Cuando se trata de hacer la animación 3D, se debe realizar una serie de fases: modelado, *shading* (o texturizado), iluminación.

2.4 MODELADO

Una vez decidido el guión de la historia, después de planificar cada escena y realizar multitud de bocetos y otras pruebas previas se comienza con el proceso del modelado en el que se trata de dar forma y crear la **estructura tridimensional** de cada elemento, analizando cada una de las formas básicas que define un objeto y utilizando para cada situación el programa de software adecuado.

Hoy en día existen diversos sistemas de modelado en donde el usuario trabaja con polígonos, triángulos, con splines o **superficies curvas definidas matemáticamente** y también está el “modelado basado en imágenes”, el que lleva a 3D una fotografía empleando distintas técnicas, como la fotogrametría.

Una vez resuelto el modelo se debe ir a cada una de sus partes o piezas y asignarles diferentes propiedades:

- **Color:** básicamente se controla la cantidad e intensidad de luz que hay presente en los colores y en las sombras de un objeto, ya que casi nunca aparecen negras.
- **Especularidad:** controla los brillos o destellos que produce la luz en un objeto. Un objeto es muy brillante si tiene una alta especular y mate si la tiene baja.

- **Reflectividad:** controla los reflejos del entorno en la superficie del objeto. Generalmente, cuando se mira un objeto no se ve el color de ese material, sino lo que refleja. Normalmente un objeto muy reflectante también es muy brillante (especular).
- **Transparencia:** ver lo que hay al otro lado, los reflejos que emite, los destellos de luz o las deformaciones que se producen al mirar a su través.
- **Refracción:** o deformación que sufre un objeto al ser atravesado por un rayo luminoso.

El Diseñador o tecnólogo debe tener cuidado de lograr un buen ajuste de estas propiedades ya que como expertos sostienen del correcto ajuste depende el realismo de un material. Por muy bien modelado que esté un objeto, éste puede perder toda su credibilidad si el color está muy saturado o si todas las superficies son demasiado brillantes y reflectantes Vila C. (2006)

TEXTURIZADO

Procedimientos para aplicar a los objetos o escenarios, texturas que imiten lo mejor posible los acabados propios de la naturaleza, como las sombras de un mármol, las betas de un árbol, las formas de una piedra, etc. Mediante imágenes reales o creadas con programas especiales o sistemas de texturizado llamados procedurales o shaders.

Existen 4 procedimientos básicos para aplicar una textura:

- **Planar:** para aplicar una textura a superficies planas.
- **Cúbico** o de proyección de la textura en las seis direcciones de las caras de un cubo.
- **Cilíndrico**
- **Esférico**

Para texturizar objetos que se salen de estas formas, hay que hacer intervenir el ingenio, triangulando, descomponiendo el objeto en diferentes zonas básicas, o aplicando una deformación... utilizando *shaders*.

Todos los aspectos de una infografía influyen en la calidad de la misma, pero quizá sea el texturizado lo que más importancia tenga. Una buena textura puede salvar un modelado mediocre (de hecho los videojuegos basan su calidad más en el texturizado que en el modelado). (Vila, 2006, p. 6)

ILUMINACIÓN

En cualquier programa 3D se dispone de diferentes tipos de luces para iluminar una escena. Por lo general siempre se habla de 4 clases de luces (existen otras, pero éstas son las más importantes):

- **Radial:** una luz que procede de un punto concreto —que se sitúa en la escena— y emite sus rayos en todas las direcciones. Sería la luz idónea para una bombilla que cuelga de la pared, o una llama...
- **Spot o foco:** las típicas luces de los teatros o espectáculos. Están dirigidas en una dirección concreta y se pueden controlar la mayor o menor apertura del cono de luz, así como su difusión (si se recorta brusca o suavemente) y otros factores.
- **Paralela:** es la luz ideal para simular al Sol y sus rayos cuando llegan a la tierra.
- **Ambiente:** es un tipo de luz que no procede de ningún punto concreto. Viene de todas direcciones y se dispersa al atravesar la atmósfera, las nubes o la contaminación.

Para poder simular este tipo de efectos se crearon las luces ambiente en las que se puede controlar la intensidad, color, atenuación con la distancia

("dropoff"), rayos, halos ("glows"), *lens flares*, etc. y las sombras proyectadas por los objetos.

ANIMACIÓN

Proceso similar al del cine o la fotografía: para construir escenarios, darles una mano de pintura, iluminarlos adecuadamente y ponerlos en acción.

Según los técnicos experimentados, para animar un personaje una vez modelado y texturizado, es necesario crear un **esqueleto interno** de huesos virtuales ("*bones*"). En el que cada pieza está unida por links que generan una serie de jerarquías.

Una vez creada la estructura interna del esqueleto con todas sus jerarquías se definen los **límites** de los movimientos, los índices de **rozamiento**, la **viscosidad**... es decir, se asignan las posibilidades de movimiento que puede tener cada pieza respecto a las demás y se definen cómo afectan las distintas partes de la estructura interna a la "piel" (la malla de polígonos o de NURBS) a la estructura externa.

Con toda esta estructura perfectamente organizada ya se puede animar, haciendo que cada elemento se mueva al ritmo adecuado, controlando para ello las **curvas de velocidad**, de modo que el personaje adquiriera una determinada personalidad.

RENDERIZADO

Trabajo del ordenador que debe calcular cada una de las imágenes.

Una vez renderizada una secuencia se puede grabarla directamente a un vídeo o pasar ese archivo a un programa de postproducción para retocar algunas cosas antes de su volcado a vídeo (o cine) definitivo.

POSTPRODUCCIÓN

Es importante realizar los ajustes necesarios de la imagen o animación del color o las luces, enfocar o desenfocar un poco la imagen... o cosas más complicadas como encajar diferentes piezas de una animación o bien integrar un elemento icnográfico en una escena real. Antes de proceder a la producción definitiva. Existen numerosos programas que ayudan a realizar estas funciones: Photoshop y After Effects son los más conocidos.

VOLCADO

Es el proceso de pasar la información que se tiene en el ordenador a un sistema de vídeo profesional (Betacam) o doméstico (VHS) o de cine, mediante ordenadores y plataformas más o menos especializadas, o dejarlo en un soporte informático para su posterior publicación en Internet o en un CD-ROM.

PROCESO DE ANIMACIÓN

Todos los que hacen animación 3D, deben de seguir las siguientes etapas las cuales pueden llegar a variar dependiendo del proyecto.

A partir del momento en el cual se tiene un concepto o de una idea.

- Desarrollo del guión
- Realización del storyborad
- Audio (locuciones y voces de los personajes)
- Modelado (creación del personajes en 3D)
- Set up (es esqueleto que le permitirá que el personaje se mueva)
- Texturización
- Animación
- Efectos especiales
- Render

- Compost del vídeo. (Corrección de color y Edición)
- Musicalización y efectos de audio.
- Transfer al formato que se requiera.

2.5 ESCENAS

Pixton.- Es una página en la que se puede crear comic de forma muy simple, que incluye tres posibilidades de creación diferentes que son:

1. Iniciar con unas escenas ya establecidas, en las que solo se necesita ingresar el texto o las frases para cada uno.
2. Seleccionar el escenario y los personajes, la postura en la que aparecerán e incluso se pueden agregar elementos como mobiliario, elementos decorativos y otros adicionales; también se agregan los bocadillos (cuadros de diálogo).
3. Crear el escenario completo, desde los fondos, los cuadros, los muebles, las decoraciones, los personajes e incluso su ropa y su postura.

Todos los personajes se pueden acomodar a lo que se quiere contar, por ejemplo, si es una conversación se pueden incluir muebles y que los personajes estén sentados, pueden tenerse elementos adicionales como vasos, computadores, televisores entre otros; también se pueden cambiar las facciones del rostro para que indiquen enojo, alegría, tristeza y otros gestos.

Bitstrips.- Si lo que se quiere es que en el comic aparezcan unos personajes mucho más expresivos, esta es la herramienta más adecuada, ya que en esta página es más importante el personaje que el escenario y, para iniciar, se recomienda primero definir el o los personajes que se van a utilizar.

La página ya viene con una galería muy amplia de personajes que se pueden incluir, pero otorga la posibilidad de crear y personalizar no solo uno, sino todos

los actores; también se pueden modificar las posturas y una gran característica es que podemos interactuar con todos los detalles del personaje, como hacer más grandes o pequeños los ojos, la nariz, las orejas, cambiar el estilo, el color y el volumen del cabello, la boca y hasta las manos, porque pueden estar estiradas, señalando o empuñadas y se pueden configurar independientemente la derecha de la izquierda; también permite la creación de “monstruos” o personajes de aspecto no tan humanos.

Tondo.- Sirve para crear un comic con personajes infantiles o tipo anime, esta herramienta es la ideal porque en su galería incluye muchos con estas características, además de una gran cantidad de fondos diferentes y de elementos como muebles y decoración muy amplias.

A diferencia de las otras herramientas que permiten modificar la postura del cuerpo y las expresiones del rostro editando cada personaje, aquí se pueden modificar solo dando clic en el botón del cuerpo o en el botón del rostro, logrando con cada clic un cambio en dicho elemento; además se pueden girar a un lado o al otro para permitir una mejor ubicación dentro de la escena.

Crea Comics.- (Gen Màgic). Generador de cómics que, por su sencillez, resulta ideal para el trabajo con los más pequeños. Permite escribir la fecha, el nombre del autor y de la actividad, elegir y modificar el tamaño de los escenarios que aparecerán en cada viñeta, realizar dibujo libre sobre ellas, añadir mediante arrastre personajes y objetos e insertar diversos tipos de globos para escribir los textos.

Stripgenerator.- es un servicio web que cuenta con un generador de tiras cómicas muy fácil de usar. También dispone de un servicio de blogs gratuito que se puede utilizar para publicar las tiras cómicas.

Comicjuice.- Sencillo generador de cómics que funciona mediante el sistema de subir imágenes a la aplicación, organizarlas en paneles y añadirles bocadillos de texto.

Comiqs Mytoons, Toondoo, Comicstripgenerator generan cómics a partir de las propias fotos y textos.

Witty Comics.- Generador de cómics que permite guardar el resultado en un servidor o en el propio ordenador en formato PNG.

Pikikids.- genera cómics que se pueden compartir con la comunidad de usuarios de este sitio. Funciona eligiendo el número de viñetas, configurándolas y añadiendo imágenes de Flickr o propias a las que se les pueden aplicar efectos, bocadillos de diálogo, etc.

Comeeko.- es un generador de tiras cómicas.

Go! Animate.- es una herramienta que permite la creación de **animaciones tipo dibujos animados** en las que entre, otras cosas, se pueden elegir los escenarios y los personajes, utilizar imágenes propias o añadir sonidos y bocadillos de texto.

Generador de cuentos de Gen Mágic.- Permite crear fichas con escenarios y personajes con la finalidad después de redactar cuentos o hacer descripciones.

Comic Master.- Generador de tiras cómicas a partir de imágenes o dibujos previamente guardados en el ordenador. Permite elegir el número de viñetas y su disposición, añadir globos de conversación, imprimir y guardar.

Dvolver moviemaker.- Un sencillo generador de dibujos animados con el que sólo hay que elegir escenario, personajes, tipo de interacción entre los personajes, música de fondo y escribir el texto de los diálogos para generar en pocos minutos una película.

Xtranormal.- Aplicación en línea que permite crear de forma muy sencilla **películas de animación en 3D** siguiendo 4 pasos. Se seleccionan los actores,

se escribe o copia el texto del guión, se añade el escenario, sonidos, ángulos de cámara, expresiones y movimientos a los personajes, etc. (Reig, 2009, p. 24)

Comic Creations.- Con esta herramienta en línea resulta muy sencillo crear cómics para imprimir. Se proporciona además una plantilla imprimible de ayuda para la fase de planificación con lo que podemos decir lo que está sucediendo de forma correcta y con esto debemos sacar lo que se le puede aplicar a los niños para resolver su problema. (Reig, 2009, p. 24)

3 CAPÍTULO III

3.1 EL CÓMIC EN EL AULA

Por definiciones de psicólogos y pedagogos se conoce que el ser humano está en continuo crecimiento, que la educación es una relación permanente con la realidad, esto es consigo mismo, con los demás y con la naturaleza y que el aprendizaje es un viaje hacia lo desconocido un proceso de conocimiento crecimiento y enriquecimiento personal, que comprende toda la vida del ser humano, todas sus situaciones y circunstancias.

Además sostienen que este crecimiento debe ser integral y debe conducir de manera consciente hacia la plena autonomía, responsabilidad y trascendencia. (Cajamarca, 1995, p. 12)

Autonomía que le conducirá a ser dueño de sí mismo, tener la dirección y el control de todos sus actos, independencia intelectual, afectiva, volitiva y psicomotriz.

Responsabilidad considerada como la capacidad de cumplimiento consciente, eficiente y oportuno de todos los deberes y derechos.

Trascendencia o relación y función social y espiritual de todo ser humano.

Para esto todo aprendizaje debe cumplir tres requisitos mínimos:

El contenido debe ser potencialmente significativo, es decir no debe ser confuso, arbitrario o lejano al interés o experiencia del alumno.

El alumno debe estar motivado a aprender y sentir interés por realizar el esfuerzo para la construcción de significados.

El aprendizaje debe ser funcional es decir todos los conceptos, conocimientos, normas, que el alumno aprende deben ser de utilidad, para que puedan aplicarlos en cualquier circunstancia.

Ciertamente el niño es el responsable último del aprendizaje en la medida en que construye sus conocimientos, atribuyendo sentido y significado a los contenidos de la enseñanza, pero el profesor es el que determina con su actuación, con su enseñanza que las actividades en las que participa el alumno posibiliten un mayor o menor grado de amplitud y profundidad de los significados construidos y sobre todo, es el que asume la responsabilidad de orientar esta construcción en una determinada dirección. (Crespo, 1992, p. 164)

La escuela necesita desarrollar instrumentos y métodos que faciliten la tarea del profesor y la asimilación por parte de los alumnos. Uno de ellos es la utilización de comics y viñetas que por su amenidad (el humor nunca viene mal) y su potencial comunicativo, el uso didáctico se revela como un recurso de gran atractivo que permite:

- Desarrollar habilidades sociales, actitudinales y de comunicación a través de las imágenes.
- Ejercitar la capacidad de comprender e interpretar representaciones esquemáticas de la realidad.
- Intercambiar opiniones y puntos de vista sobre el mensaje que pretende transmitir el autor, utilizando argumentos oportunos para validarlo o refutarlo.
- Revisar y reforzar de forma transversal los conceptos estudiados.
- Utilizar una tipo de aprendizaje creativo, ameno y participativo.

Su apropiada utilización requiere una labor previa de selección y planificación y, como en el empleo de cualquier otro recurso, se ha de tener en cuenta:

- La edad y madurez de los alumnos
- El nivel de complejidad del material utilizado
- Su relación con los contenidos curriculares

Como afirma Manuel Barrero en la conferencia dictada en las jornadas sobre narrativa gráfica:

En la actualidad Los signos, símbolos e imágenes forman parte de nuestro entorno cotidiano. Cobran gran importancia, sobre todo por su carga connotativa, por los mensajes que esos signos y símbolos emiten, por las historias que esas imágenes cuentan. En el caso de los cómics, mantienen su carácter lúdico y las imágenes de que se vale siguen interesando al niño por su calidad de sugestivas, se considera que pueden seguir siendo utilizadas para motivar a los alumnos en la escuela, para mejorar la autoestima, la imaginación, el vocabulario, el trabajo en equipo, la capacidad crítica del niño, sus cualidades narrativas y descriptivas, su psicología emocional e incluso la asimilación de conceptos de otras áreas de las ciencias y las humanidades".

Manuel Barrero en las Jornadas sobre Narrativa Gráfica, en Jerez de la Frontera (Cádiz), el día 23 de febrero de 2002.

Las posibilidades de utilización del cómic en el aula son inmensas y dependen tanto del interés que profesores tengan por hacer uso de un lenguaje iconográfico, como de la motivación previa de los alumnos. En todo caso, el uso de un lenguaje expresivo como éste, debe responder a una seria planificación didáctica, donde se recoja explícitamente cuáles son las intenciones educativas y los objetivos del uso del medio.

En este siglo de la comunicación y de la globalización todos los medios de comunicación ejercen una notable influencia. Integrarlos en el aula debe

responder esencialmente a la búsqueda de un ambiente propicio que favorezca la reflexión de los alumnos sobre los códigos que emplean, sus intenciones comunicativas y sus impactos en los lectores.

Este proceso de captación reflexiva y crítica ha de estar adaptado a los intereses de cada grupo o de cada individuo y debe coincidir con las necesidades de su desarrollo evolutivo y con la realidad ecuatoriana en toda su diversidad social, cultural, y étnica, bajo el criterio de que todos los niños independientemente de su condición socio-económica, cultural y del lugar tienen derecho a una educación de calidad. Se requiere de maestros que quieran utilizar nuevas herramientas pedagógicas para apoyar y enriquecer su propia experiencia y creatividad y que fomenten el desarrollo de la autoestima, el conocimiento personal, la capacidad socio-afectiva y la integración grupal y familiar.

La lectura de comics en las aulas puede ser un punto de arranque para el comienzo de unidades didácticas, trabajos interdisciplinarios, monografías de aula. En definitiva, para potenciar un proceso globalizador de la enseñanza que a veces difícilmente se alcanza con la explicación magistral o el uso único del saber de los libros.

La lectura de imágenes, y en este caso las imágenes secuenciadas, en la dinámica que genera el cómic, y la producción de guiones y viñetas ofrecen un recurso motivador para interesarse por las diversas materias de cualquier plan formativo, al mismo tiempo que introduce a los no iniciados, y refuerza a los que lo conocen en el mundo gráfico visual de la historieta. (Manacorda, 1976, p. 23)

Es posible elaborar historietas de casi todas las materias, al tiempo que se trabaja con técnicas lingüísticas variadas: el diálogo, el monólogo, expresiones coloquiales. La utilización didáctica de los COMICS en el aula puede ir, por tanto, desde la lectura simple de este medio de comunicación social,

seleccionando de la amplia variedad de historietas existentes en el mercado, aquéllas que se presten a una mayor aplicación en el aula, hasta llegar, desde esta dimensión, a una lectura crítica del medio, analizando junto con los alumnos, los clichés sociales y patrones que aparecen en los Comics comercializados, favoreciendo el conocimiento de los mecanismos que estos medios ponen en juego. (Eco, 1973, p. 299)

Es posible además, proponer desde el aula un conocimiento técnico del medio, iniciando y profundizando con los alumnos tanto en los códigos visuales (encuadres, planos, secuenciaciones, signos cinéticos, etc.) como en los códigos verbales (cartuchos, textos, bocadillos...) (Baur, 1978, p. 23)

Como sostiene Coma, en el caso de aprendizajes para la formación profesional ocupacional, el conocimiento del cómic, puede tener, a diferencia de otros niveles o estilos formativos, una finalidad en sí misma, por cuanto favorece el conocimiento de las estructuras de la historieta y por ello sus posibilidades de comunicación, al tiempo que prepara para futuras acciones profesionales en el campo de la educación, la comunicación, la publicidad, o las relaciones humanas, en los que el cómic es de utilización imprescindible. (Coma, 1979, p. 9)

Por último, se puede también iniciar a los alumnos en la creación de comics y en la producción de mensajes a partir de este medio gráfico-visual. En este sentido, conviene aclarar que no debe ser ésta la primera actividad a realizar, en cuanto que es necesario, previa o simultáneamente, que se conozca el lenguaje del medio y sus propios mecanismos. El proceso de creación de comics, como cualquier medio audiovisual, está sometido a un desarrollo que va desde la selección del tema inicial, su correspondiente documentación, a la realización de los guiones literarios y técnicos, elaboración gráfica de viñetas (realización icónica), secuenciación, montaje y edición de las maquetas, así como la fase de impresión y distribución entre los lectores finales.

La creación de comics en las aulas favorece el trabajo de investigación, ofreciendo una fuerte motivación, implicando el proceso de enseñanza en un aprendizaje significativo -y por tanto- dentro de las nuevas corrientes psicológicas del aprendizaje funcional.

La combinación del lenguaje icónico y verbal permite favorecer un desarrollo integral de diferentes dimensiones de la personalidad, en una síntesis interdisciplinar. Como afirman profesores de la UNED (1986), con el cómic, los personajes -y a través de ellos los propios alumnos- hablan (expresión lingüística), se mueven (expresión dinámica), se expresan con gestos y muecas (expresión dramática), se relacionan (expresión social), se ubican en contextos (expresión natural), etc.

Se familiarizan con nuevas experiencias, fenómenos y conocimientos de manera interesante y accesible, de forma que les permitan plantearse y responder sus propias preguntas, expresarse y comunicarse a través de distintos lenguajes, crear nuevas cosas, pensar racionalmente, plantearse nuevas metas, planificar nuevas acciones y continuar por su cuenta el aprendizaje.

Los objetivos de la utilización didáctica del cómic en el aula deben responder siempre a esa necesaria lectura crítica y creativa que en la actualidad se ha de desarrollar para no ser auténticos «analfabetos icónicos» en la sociedad de la comunicación audiovisual.

- Un primer objetivo llega como consecuencia de la reflexión sobre el lenguaje verbo icónico a través del lenguaje verbal.
- Supone un entrenamiento interesante para facilitar la capacidad analítica de los alumnos.
- Localizar los elementos que definen los códigos cinéticos y sus distintos tipos.

- Se asienta en la combinación de técnicas de trabajo en grupo, trabajo individual, crítico o creativo, y capacidad de expresión oral o escrita. Se orienta al mismo tiempo hacia la creatividad.
- Consecución de un alto nivel de tolerancia crítica.
- Según Elisabeth K. Baur, los alumnos deben llegar a reconocer que:
 - La historieta conlleva una estructura determinada:
 - A los personajes y espacios se les adjudican determinados valores morales.
 - El héroe es él mismo en todas las aventuras.
 - Las historias pueden reducirse a una fórmula:
 - los héroes protagonistas vencen a los malhechores.
 - Un alumno no solo es capaz de ser consumidor, sino que puede producir él mismo su propia historia, colocándose frente a situaciones que le obligarán a pensar más, explorar, y buscar explicaciones y soluciones.
 - A través de la historieta se le transmite al lector una visión del mundo., propiciando una real coparticipación y una apertura del escenario educativo más allá de las fronteras de la escuela. (Bravo, 1998, p. 11)

3.2 EL USO DEL COMIC CON FINES PEDAGÓGICOS PODRÍA SER ÚTIL PARA...

- Desarrollar capacidades y destrezas comunicativas, que le permitirán al niño interiorizar el por qué y el para qué de los hechos.
- Permitir la formación cognitiva y el desarrollo de estrategias cognitivas de solución de problemas y tareas.
- Fortalecer el desarrollo de capacidades y destrezas de lenguaje, de diálogo, de conversación fluida y ampliación del vocabulario activo y pasivo.
- Fomentar la capacidad de abstracción (asimilación imagen a significado) e imaginación.
- Desarrollar el pensamiento lógico de niños y niñas y su capacidad de razonar, adaptarse al mundo y asimilar la realidad de su mundo particular.
- Generar hábitos de lectura siguiendo el orden occidental. El contenido y ordenación de los bocadillos en sucesión posibilitarían otras interpretaciones aplicables a la vida en comunidad: formularios, páginas web, documentos oficiales, carteles.
- Fomentar la capacidad compositiva (ubicación de diferentes elementos en diferentes espacios).
- Incentivar la imaginación abstracta, que pasa por la comprensión del uso del gutter o calle y de la génesis del tiempo entre secuencias. Si el alumno los crea, será un excelente ejercicio formativo para narrar con imágenes (de cara a futuras preparaciones como animador, publicista, ilustrador, humorista gráfico, cineasta o..., dibujante de historietas)

- Adquisición de conceptos como voz en off, plano, fuera de campo, perspectiva.
- Fomento de la lectura, y de la ortografía correcta.
- Posibilitar el interés por las diferentes grafías y tipografías, juegos con textos, etc., de cara a una profesión como la de foto compositor o grafista.
- Conocer el manejo de la luz y del color, y de los espacios... diseñador promesa.
- Entender diferentes modelos narrativos, viñeta secuencia, narración paralela, flash-back, todo lo necesario para ser un cineasta.
- Diferenciar la narración audiovisual (que está en función del tiempo) de la grafo visual (en función del espacio), lo cual sirve para moverse por los hipermedia, donde el uso de la comunicación en función del tiempo está vedado debido a la aún pobre calidad de las actuales redes telemáticas.

EL CÓMIC DESARROLLA LA CAPACIDAD DE PERCEPCIÓN

El alumno aprende a construir conceptos o ideas en la inteligencia asociando el objeto captado por los sentidos y la noción o preconcepto aportada por la mente o colocados en un comic.

O el niño aprende a asociar un objeto creado, recordado, imaginado, simbolizando con su respectiva noción o preconcepto que sobresale en el fondo, marco o contexto del comic. Desarrolla así la atención, estimula la percepción, la inteligencia (memoria a corto y a largo plazo), la imaginación y la creatividad para desarrollar en los alumnos el sentido del orden, la participación, la cooperación y la comunicación que engloban la formación de una personalidad completa y equilibrada.

ESTIMULA LA CREATIVIDAD y LA IMAGINACIÓN

- Enriquece la flexibilidad expresiva del niño, y por lo tanto aumenta y desarrolla su creatividad.
- Trasciende y transforma la realidad de modo que cualquier objeto puede ser utilizado de manera simbólica a la hora de representar situaciones diferentes.
- Ayuda en el aprendizaje del significado de secuencias de imágenes en niños de 3 a 5 años.
- De los 5 a los 7 años potenciará la relación causa efecto, la identificación de la secuenciación.
- Desarrolla la socialización (trabajo en grupo), actividades lúdicas libres de correcciones.
- Desarrollan la capacidad de secuenciación argumental Estimulan la expresión entre los 8 y los 10 años.
- No solamente se consumen PUEDEN HACERSE, por ello estimulan la imaginación y el deseo de crear.
- Construye imágenes artísticas, científicas, y prácticas aplicando sus vivencias personales, necesidades, motivaciones e intereses y la cultura y el ambiente o grupo social. Y combinando las estructuras mentales previamente disociadas.

FAVORECE EL APRENDIZAJE: EL LECTOR APRENDE A CONOCER

- El uso y la elaboración del cómic favorece los procesos de comprensión, porque permite alimentar de manera racional el componente imaginario de los niños.
- Facilita la correcta utilización de la imaginación, con el fin de incrementar su capacidad de concentración.
- Favorece la resolución de problemas de cualquier área, estimulando la imaginación en una dimensión en la cual el arte ofrece nuevas posibilidades de organización de la inteligencia.
- Permite a los alumnos acceder a la información y a procesarla por si solos.
- Si es bien utilizado, el niño querrá conocer mucho más del tema.
- Ayuda a descubrir y producir el conocimiento.
- Desarrolla la memoria lógica para conservar y relacionar lo aprendido con lo representado en el comic.
- Desarrolla las capacidades de aprendizaje humano como la asociación, la analogía, el contraste y la contigüidad.
- Favorece el análisis y la adopción de modelos y criterios científicos, estéticos, artísticos, literarios de acuerdo a cada caso.
- Desarrolla el hábito de la observación y la atención junto con los demás procesos básicos para la formación integral.

- Favorece la evocación y la ubicación espacio-temporal.
- Permite la conceptualización, comprensión, análisis, síntesis, generalización, juicio y raciocinio.
- Sirve para facilitar la comprensión, y a la vez, sirve como retroalimentación para los alumnos al mostrar fielmente si están comprendiendo lo que el docente está explicando y viceversa, ya que esta misma instancia le permite al profesor darse cuenta de si sus alumnos lo están siguiendo paso a paso quedando en evidencia cualquier duda o vacío en la materia a enseñarse.

FACILITA LA ALFABETIZACIÓN EN EL LENGUAJE ICÓNICO

- El niño obtiene la información, en un 10-15%, de la escuela y otras fuentes, el resto de la TV y otros medios de comunicación audiovisual (el niño está más socializado por los medios que por otros agentes)
- Permite que conozca el sistema de códigos de la imagen (la mítica de la publicidad)
- Es una alternativa a la enseñanza clásica del lenguaje escrito.
- Crea conciencia crítica sobre algo que pudiera ser manipulable desde los medios de comunicación (podrá distinguir su carga ideológica).

MEJORA LA COMPRENSIÓN LECTORA

- Perfecciona la lectura y enriquece el vocabulario.
- Desarrolla la expresión.

- Ayuda a retener palabras complejas por asociación.
- Coadyuva a la comprensión del relato.
- Fija la atención.
- Se adapta al propio ritmo de lectura del alumno (no así los medios audiovisuales)
- Mejora la ortografía, la percepción y la capacidad de síntesis.
- Ideal para el aprendizaje de idiomas.
- Texto e imagen, sugestivamente combinados, dan lugar a un discurso fácilmente comprensible y estimulante para los lectores más jóvenes y para aquellos que no tienen adquirido el hábito de la lectura.
- La lectura de cómics, adecuados a cada edad, es un entrenamiento perfecto para mejorar la capacidad de comprensión con el mínimo esfuerzo y de la manera más lúdica.
- El cómic, indirectamente, lo que hace es emular artísticamente las antiguas cartillas de lectura. Las imágenes, como si se tratara de una película, cuentan la historia, pero es necesario leer el texto para entender la totalidad.
- Esta interacción es pedagógicamente muy beneficiosa para todos los alumnos y también para los adultos con poco hábito de lectura, ya que se trata de un entrenamiento perfecto para desarrollar la capacidad de descodificación que representa la lectura.
- En la lectura del cómic intervienen tanto los factores explícitos de la imagen y grafía como los implícitos entre viñetas.

- En el análisis del cómic hay que distinguir tres partes: morfosintaxis (las acciones más importantes que aparecen y los sucesos que ocurren dentro de cada acción), semántica (el estudio del significado de las viñetas) y pragmática (el componente lingüístico del texto, la coexistencia espacial iconográfica, la temporalidad, el encuadre, los gestos, la metáfora visualizada, las onomatopeyas).

DESARROLLA LA LECTURA CRÍTICA DE LA IMAGEN

Ya que como afirma Prado: "Proponemos la utilización del cómic en el aula como recurso didáctico para iniciar a nuestros alumnos en la lectura crítica de la imagen y en el conocimiento del género narrativo. Uno de los medios de comunicación más atractivo para niños y jóvenes y más característico de la cultura contemporánea, denominada "cultura de la imagen", es el cómic; cuyo tema, inicialmente cómico, pronto se diversifica hacia temas reales". (Prado, 2009, p. 2)

3.2.1 Desarrolla la Capacidad de Síntesis

El cómic, al ser una sucesión de dibujos o imágenes, o una historia iconográfica, ayuda a desarrollar la capacidad de síntesis de alumno. Obliga al alumno a resumir información, una serie de datos, y seleccionar la información principal de la secundaria, diferenciando lo importante de lo trivial lo cual resulta muy necesario a la hora del aprender sobre todo en estos tiempos en que abundan los estímulos e información por doquier.

El cómic ayuda a que dicha capacidad se desarrolle por diversos motivos:

- No puede hacer un cómic de 100000 viñetas, con lo cual debe saber resumir lo que quiere poner.
- Debe encontrar los puntos clave de la historia que pretende mostrar para que ésta se articule y sostenga por sí sola.

- La función del profesor en este tipo de tareas, es estar pendiente y revisar que el alumno llegue a diferenciar lo verdaderamente importante de lo que se podría haber ahorrado en dibujar. Del mismo modo también ha de observar y controlar que la síntesis que del niño no sea tan excesiva como para que se pierda la comprensión de la serie.
- A su vez, el cómic aporta no solo en la síntesis en cuanto a imágenes y escenas seleccionadas para conformar la historia sino también en el texto incluidas en ellas.
- El texto narrativo dentro de cada ventana debe ser lo suficientemente aclarativa tal como el dibujo debe ser ilustrativo.
- El alumno debe aplicar su capacidad de resumir información, aprendiendo a plantear solo aquellos aspectos y factores fundamentales, relevantes, por sobre los detalles y asuntos triviales dando así claridad al comic. Y facilitando su comprensión.
- De este último análisis se podría deducir, que a mayor nivel de síntesis, mayor comprensión y por lo tanto mayor nivel de aprendizaje.

ES VENTANA AL MUNDO: EL LECTOR APRENDE A SER

- Desarrolla los cuatro pilares básicos del aprendizaje: aprender a conocer, aprender a ser, aprender a vivir, juntos y aprender a emprender. (Santillana, 2007, p. 7)
- Ayuda a formar en el niño una serie de valores auténticos, consistentes y universalmente válidos.
- Bien utilizado, ayudará a que el niño consiga autonomía, responsabilidad y trascendencia.

- Con la realización de los comics logrará autocontrol, independencia intelectual, responsabilidad y cumplimiento consciente, eficiente y oportuno de todos los deberes y disfrute de los derechos.
- Pone al niño en contacto con los cambios acelerados de la globalización.
- Reflejan la realidad social de una época o un país y la aceleración de la internacionalización.
- Desarrollan un sentido crítico ante el mundo que los rodea y las demandas de su entorno.
- Da a conocer pasiones humanas, sentimientos, frustraciones personales, problemas ocultos, sueños, contradicciones, deseos, anhelos, ideales.
- Desempeña una actividad Informativa.- con una clara alusión a la presentación de los contenidos adecuándose a las necesidades del grupo-clase.
- Es un instrumento apropiado para seleccionar, procesar y aplicar el conocimiento requerido para hacer frente a los modelos cambiantes de la sociedad.
- Fomenta la capacidad crítica del alumno y le proporciona informaciones múltiples que debe desentrañar.
- Es una actividad Motivadora.- en la línea de la emotividad y la gratificación en los narratorios, los cuales verán incrementada su interés por determinada temática.
- Lúdica.- Se pone de manifiesto la capacidad de provocar deleite con que cuenta el comic tanto viéndolo, como haciéndolo. El cómic es un medio de aprendizaje lingüístico divertido.

- Expresiva.- Una manera muy particular de dar a conocer creaciones de los otros, interesando el qué dé cuenta de igual modo que el cómo se narra.
- Investigadora.- La investigación de temas afines o, también cabría interpretarse como un gesto de valoración hacia uno y los otros.
- Metalingüística.- Uso e integración de varios lenguajes, lo que implica su conocimiento. Igualmente, es un soporte de soporte. Cabero, Martínez y Salinas, (2000: 72).

EL ALUMNO APRENDE A APRENDER

El comic es una de las herramientas más fáciles, baratas y que están más a la mano de cualquier persona para lograr un desarrollo psicomotriz excelente. Un desarrollo de habilidades, destrezas y hábitos. Que permitirán realizar cualquier acción, actividad, tarea, con el máximo de eficiencia, eficacia y productividad. Consiguiendo una mayor capacidad y un mejor rendimiento intelectual, psicomotor afectivo y volitivo. Y un comportamiento autónomo, responsable y trascendente.

Por otra parte el hecho de tener que ir dibujando y completando viñeta tras viñeta ayuda a comprender mejor al ir asimilando, elemento por elemento, paso a paso, con lo que el aprendizaje resulta más fácil y como el interviene como creador, el conocimiento será más duradero.

El cómic puede ayudar a que resulte más fácil recordar lo que en el pasado se aprendió Este fenómeno se produce ni más ni menos por el hecho de ser el propio alumno el que se creó y fabricó su material de estudio (con lo cual aumentó su nivel de implicación y motivación). Por otro lado, por todos es conocido el refrán: “una imagen vale más que mil palabras”, de donde se puede obtener un recuerdo más rápido.

Con el uso adecuado del comic, el alumno aprende a aprender, ya que cuando el niño comienza a saber sintetizar y resumir lo que ha leído u oído, es cuando verdaderamente se está produciendo una comprensión, y un verdadero aprendizaje. Sobre todo, ya no tanto de lo que está leyendo, oyendo, sino de cómo hay que hacer para aprender. Aprender por sí mismo a conocer y a poner en práctica sus conocimientos, distinguir lo importante, es decir, la idea central de todas aquellas otras que dependen de ésta o secundarias., conocer sus propias potencialidades y carencias, gestionando y controlando de forma eficaz los procesos de aprendizaje, para satisfacer sus objetivos personales.. (Campuzano, 1992, p. 122)

3.3 VENTAJAS DEL CÓMIC EN EL AULA

- Es económico, fácil de conseguir y de adquirir.
- Es maleable, fácil de copiar, fotocopiar, recortar, remontar.
- Comparte estrategias narrativas con otros medios.
- Es fácilmente manipulable.
- Es poco costoso.
- Apasiona a los chicos.
- Puede prestarse al recortado de viñetas, a su manipulación.
- Motiva al niño/a porque sale de lo tradicional.
- Fomenta la creatividad.
- Se adquieren códigos que van a acompañar al niño a lo largo de toda su vida.

- Crea hábitos de lectura.
- Enriquece las posibilidades comunicativas.
- Es vehículo de ejercicios de comprensión lectora.
- Puede utilizarse como centro de interés de un tema.
- Es fuente de ejercicios que estimulan los métodos de análisis y síntesis.
- Estimula el desarrollo del pensamiento lógico del alumno.
- Se puede desarrollar en cualquier nivel y con cualquier tema.
- Es un instrumento eficaz para la superación de dificultades lecto-escritoras.
- El comic es un camino corto y seguro hacia el libro.
- El cómic puede convertirse en un medio movilizador para la organización de debates, coloquios, etc.

3.4 DESVENTAJAS DEL CÓMIC EN EL AULA

- Puede tomarse exclusivamente como un simple entretenimiento, sin experimentar sus posibilidades expresivas con el fin de leer la realidad representada en un código cifrado.
- Con los niños de corta edad se utiliza poco porque el niño todavía no sabe leer ni escribir. (Rodríguez, 1986, p. 2)

3.5 PRODUCCIÓN DE COMICS EN EL AULA

La creación de historietas en el aula es, sin duda, una actividad interdisciplinar, con altas dosis de motivación para los alumnos. La elaboración de un cómic supone poner en marcha un amplio conjunto de mecanismos que afectan a las diversas áreas de cualquier acción formativa: comunicación, formación, aprendizaje, relaciones humanas, orientación profesional, entrevistas, idiomas, técnicas profesionales, prevención de accidentes, seguridad en el trabajo, legislación.

Los cómic son siempre resumen, abstracción y recuerdo de lo aprendido implica varios dibujos con lo que el niño debe dibujar varias láminas sobre el mismo tema con los mismos elementos, lo que requerirá un mayor esfuerzo por parte de éste ya que tendrá que intentar plasmar el movimiento, la continuidad, el antes y el después. Al buscar esto, alcanzará realizar dibujos cada vez más logrados, técnicas más pulidas y aspectos más concretos de los cómics que realice.

Éste puede ayudar a comprender y analizar globalmente lo que se ha expuesto en clase. Esto puede conseguirse ya que el niño para realizar varios dibujos secuenciales de lo que el profesor va explicando en clase, éste debe ir comprendiendo los asuntos tratados, ya que no se puede dibujar ni mucho menos hacer una historieta o cómic de algo que no se entiende.

La confección de comics supone esencialmente poner a los alumnos en una situación de productores de información, para adentrarse en todo el proceso de supone la comunicación desde su configuración en el plano del emisor, hasta la recepción por parte del lector Además en el cómic se encuentran: guión, planificación y montaje; lo que hace que su realización sea más interesante. En el cómic se incluye también el lenguaje verbal lo que hace que éste sea un mecanismo educativo completo.

Inicialmente los alumnos tendrán que comenzar a trabajar en equipo, observando la realidad y situaciones cotidianas para de ellas entresacar la trama que va a constituir su mensaje. Por ello desde el aula se debe comenzar con un proceso de investigación y sus consiguientes fases de observación, síntesis, recopilación y documentación.

Una vez que se tiene seleccionada la historia, es preciso transformarla lingüísticamente al lenguaje del comic, elaborando el guión, tanto literario como técnico, incluyendo los textos narrativos, los descriptivos, los diálogos, monólogos, soliloquios, e incluso anotaciones para incorporar onomatopeyas, líneas cinéticas... en el guión técnico.

Simultánea o posteriormente, se habrá ido trabajando con la realización icónica de los dibujos y las viñetas que acompañarán a los textos en este lenguaje comunicativo.

La siguiente fase es la secuenciación y montaje de todas las viñetas para formar esa síntesis superior que es el relato.

Es aconsejable comenzar esta fase creativa con la elaboración de comics que se limiten a la recreación de historietas, ya elaboradas por otros alumnos, en folletos publicitarios o comercializados. Esta forma de trabajo inicial tiene la ventaja de que no obliga a los alumnos a realizar todo este proceso de creación al completo (textos, imágenes, secuencias, etc.), focalizándose en aspectos concretos en primer lugar, para ir progresivamente centrándose en las distintas fases.

En todo caso, la elaboración de comics en el aula es un sistema sencillo, de fácil creación y que fundamentalmente requiere muy pocos instrumentos técnicos, sin dejar por ello de ser un óptimo medio de adentrarse en el mundo de la comunicación audiovisual en todas sus fases y complejidad.

Por todo esto se afirma que el cómic es una gran herramienta a utilizar dentro del sistema educativo y que hasta el momento no ha sido lo suficientemente explotado, ya que se ha encontrado muchas aportaciones que desde el cómic se puede hacer al método tradicional de enseñanza.

El cómic en definitiva es un gran instrumento tanto a la hora de aprender como a la de divertirse. El hecho de dibujar es algo que en el período de la infancia muestra ser una experiencia bastante entretenida y gustosa para el individuo. El cómic posee un evidente vínculo con el lenguaje visual que se le puede atribuir la carga de incentivador creativo. En otras palabras, el aplicar la creación de cómics a los alumnos aportaría en el desarrollo de su imaginación. Ayuda y favorece al desarrollo de la inteligencia, ya que en definitiva les hace más despiertos y perceptivos. (Cabero, et al., 2000, p. 79)

3.6 LOS COMICS Y LA ENSEÑANZA DE SALUD E HIGIENE

En el Ecuador, siguiendo los lineamientos de la UNESCO SIGLO XXI la Higiene y Salud se encuentran dentro del área de ciencias naturales y está encargada de desarrollar la competencia científica que hace posible en primer lugar la identificación de preguntas y la obtención de conclusiones basadas en pruebas, con la finalidad de comprender y ayudar a tomar decisiones sobre el mundo natural y los cambios que la actividad humana produce.

Analizar y conocer mejor la naturaleza y la interacción del ser humano hace posible también el desarrollo de la capacidad y la disposición para lograr una vida saludable en un entorno también saludable.

Los avances que se van produciendo en los ámbitos científico y tecnológico y la influencia decisiva que tienen sobre el medio ambiente, la salud y la calidad de vida de los ciudadanos hacen que cada vez sea más importante el desarrollo del pensamiento técnico-científico para interpretar la información que se recibe y para predecir y tomar decisiones sobre ellos de manera autónoma

y, en general, para comprender y resolver los problemas del mundo actual que tienen influencia decisiva en la vida personal, la sociedad y el mundo natural. En lo que se refiere a salud, predice e investiga hechos, fenómenos naturales y sociales, comunica sus conclusiones e interactúa con compromiso social. (Santillana, 2007, p. 20)

Bajo esta premisa es fundamental que para conseguir un aprendizaje significativo el maestro requiera de un amplio, variado, didáctico y funcional, material didáctico.

Con este proyecto se intenta facilitar un material didáctico instructivo, fácil y distractor que tome en cuenta las diferentes dimensiones presentes en el ámbito científico y tecnológico que permita concienciar a los niños en la necesidad de cuidar determinadas normas de higiene y la influencia decisiva que tiene sobre el medio ambiente, la salud y la calidad de vida.

La higiene es una parte fundamental en la vida de todo ser humano, ya que a partir de ella se previenen enfermedades y se crean buenos hábitos de salud. Asimismo, favorece entre los niños su adaptación social ya que en los primeros años de vida escolar los grupos de amistades se comienzan a formar selectivamente.

Los **hábitos de higiene** también lo ayudan a conocer su cuerpo y brindarle una sensación de seguridad e independencia.

Es en la edad escolar cuando la adquisición de los hábitos toma la mayor relevancia. A esta edad ya deberían estar habituados, pero aun así es importante recordarles la importancia de los hábitos higiénicos.

Una manera de inculcar hábitos es describir al niño de acuerdo a su nivel de desarrollo todas las acciones y los beneficios que le aporta el aseo diario, como sería el sentirse limpio, oler y verse bien.

También es importante la comunicación no verbal entre padres e hijos, enseñarles con buen humor y de manera relajada hará que disfrute de estos momentos y no se conviertan en un suplicio.

La constancia y el ejemplo de los mayores también ayudan, ya que los niños aprenden por imitación de los modelos que tienen a su alrededor.

Hay que evitar la obsesión por la limpieza. Hay que enseñar a los niños que deben hacer en caso de que estén fuera de casa y tengan que realizar tareas de higiene como por ejemplo ir a lavabos públicos.

Los niños necesitan explorar, jugar y divertirse y es normal que prueben y a veces ensucien su cuerpo, y sus cosas, esto no significa que puedan hacer lo que quieran y donde quieran. Uno de los hábitos de higiene también sería enseñar las circunstancias en donde pueden probar y ensuciarse, y cuando tienen que vigilar su higiene y cuidar de su presentación.

La regularidad de los hábitos debe trabajarse en cada aspecto de la vida cotidiana de la forma más sencilla. El ambiente debe estar preparado, los niños deben disponer de los útiles, conocerlos y estar dispuestos de tal manera que les sea fácil utilizarlos y cuidarlos.

Es importante que el niño tenga claro cuáles son los hábitos que ha de emplear en cada momento. Debe aprender, por ejemplo, que nada más levantarse tendrá que asearse, que después de cada comida habrá que cepillarse los dientes y que antes de comer tiene que lavarse las manos.

Al principio, cuando son pequeños y están empezando a aprender los hábitos de higiene, es fundamental que se los elogie cuando lo hagan correctamente o sin necesidad de que se lo indique, de esta forma se estará reforzando esa conducta.

A continuación se enumerarán los principales hábitos de higiene que tienen que aprender los niños sea en la casa o en la escuela y que lo pueden hacer a través del uso didáctico del cómic.

Higiene bucal.- Antes de que el niño pueda cepillarse los dientes, los padres deben pedirle su compañía en el baño para mostrarle cómo se lavan los dientes y explicarles qué están haciendo y para qué sirve el cepillo y la pasta dental. Si el niño lo desea, se debe ponerle un poquito de pasta. Los niños deben como costumbre, cepillarse los dientes, con su propio cepillo, al menos dos veces al día, después de las principales comidas. Visitar regularmente al dentista.

Higiene de la piel.- La piel constituye una de las primeras barreras del organismo para defenderse de las agresiones del medio, es además un órgano de relación porque en ella está el sentido del tacto.

Es aconsejable ducharse diariamente o al menos tres veces en la semana. Si se lo hace por la noche, el cuerpo se relaja y descansa mejor. Si se lo hace a primera hora de la mañana, el cuerpo adquiere la energía necesaria para el trabajo diario. Es recomendable utilizar sus propias manos haciendo masaje, pero si se emplean manoplas o esponjas, deben ser de uso individual. Al igual que la toalla.

El momento del baño para los niños, debe ser un hábito de higiene diario es bueno acostumbrarle a utilizar agua tibia y alguna vez conviene usar agua fría.

Tras el baño deberán ponerse ropa limpia y colocar la ropa sucia en su sitio.

Higiene del cabello.- El cabello se ensucia con mucha facilidad porque retiene el polvo, las secreciones del cuero cabelludo y su descamación (la caspa). Es aconsejable lavarlo 2 ó 3 veces a la semana y teniendo en cuenta frotar con las yemas de los dedos, nunca con las uñas, utilizando un buen champú y

realizando al final un buen enjuague para no dejar restos de jabón. Estas medidas generales deben modificarse en casos especiales como en el supuesto de existir piojo.

Dada la facilidad de contagio es necesario cumplir con las siguientes recomendaciones.

Revisión periódica de pelo.- Ante la aparición de piojos usar un champú o loción adecuada, existen muchos en el mercado. Consulte a su farmacéutico, él le indicará el más conveniente.

Higiene de las manos y uñas.- Las manos, por su relación directa y constante con el medio, son uno de los más importantes vehículos de transmisión de infecciones. Hay que lavárselas con agua y jabón en las siguientes circunstancias:

- Antes y después de comer.
- Al levantarse de la cama.
- Después de tocar animales.
- Cada vez que estén sucias.
- Antes de manipular alimentos.
- Antes y después de curar cualquier herida.
- Antes y después de ir al servicio higiénico para evitar infecciones.
- Cuando se ha estado en contacto con posibles fuentes de contaminación o intoxicación (basura, estiércol, tierra, productos tóxicos, etc.)

Especial atención merecen las uñas, ya que su estructura hace que se acumule fácilmente la suciedad lo que hace necesaria la utilización de un cepillo o lima para limpiarlas. Es aconsejable también, cortárselas frecuentemente.

Higiene de los pies.- La limpieza de los pies es de gran importancia, ya que al estar poco ventilados por la utilización del calzado, es fácil foco de acumulación

de sudor que favorece la aparición de infecciones y mal olor. Hay que lavarlos diariamente, y es fundamental un buen secado, sobre todo entre los dedos, para evitar el desarrollo de posibles enfermedades u hongos. Las uñas de los pies al igual que la de las manos, se cortarán frecuentemente y en línea recta para evitar encarnaduras. Los zapatos deberán ser cómodos, preferentemente de materiales naturales, para evitar la transpiración y adecuados al tamaño del pie.

Higiene de los oídos.- Se lavará diariamente las orejas y el oído externo con agua y jabón, evitando la entrada de agua en el oído medio, esto se consigue inclinando la cabeza hacia el lado que se está limpiando. Los bastoncillos de algodón se deben utilizar sólo para secar los pliegues, nunca para la limpieza del oído, ya que empujarían la cera dentro del orificio en lugar de eliminarla y esto contribuye a la formación de tapones. Si se observa en el niño(a) la existencia de secreciones, picor persistente, o disminución de la audición, es aconsejable consultar al médico.

Higiene de los ojos.- Aunque los ojos tienen un mecanismo propio de limpieza, construido por el sistema lacrimal se deben lavar diariamente con agua especialmente al levantarse para eliminar las legañas producidas durante el sueño.

Como medida de protección de los ojos, hay que tener en cuenta:

- Usar una luz adecuada para estudiar y leer, que ingrese por la izquierda para los diestros y por la derecha para los zurdos. Si es artificial, es aconsejable que sea de 60 watts color azul.
- No Leer en vehículos en movimiento, ya que provoca variaciones continuas en la distancia entre el ojo y el texto.
- Mantener una distancia adecuada cuando se utilizan computadores o se ve la TV (1,5 metros).

Los padres y maestros pueden detectar deficiencia en la visión de los niños, observando su actitud en relación a la lectura, escritura y la observación de la pizarra. Es aconsejable que la visión sea valorada por el médico periódicamente y usar gafas en caso de estar indicadas.

Higiene de la nariz.- La nariz además de tener una función fundamental en el sentido del olfato, interviene en la respiración, acondicionando el aire para que llegue a los pulmones con la temperatura y humedad adecuada y libre de partículas extrañas. La producción de moco como lubricante y filtro para el aire es importante, pero el exceso de mucosidad obstruye las fosas nasales y dificulta la respiración, la limpieza de la nariz consiste en la eliminación del moco y las partículas retenidas con el paso del aire. Esta eliminación debe hacerse, utilizando un pañuelo limpio y tapando alternativamente una ventana nasal y luego la otra, sin expulsar el aire con mucha fuerza.

Los niños(as) deben llevar siempre un pañuelo limpio y evitar tocarse la nariz con las manos sucias, pues pueden producirse heridas o infecciones.

En resumen conviene que los niños cuiden estas indicaciones para que tengan sus sentidos sanos y todo un cuerpo saludable y fuerte.

- No tocarse los ojos con las manos sucias.
- Acudir al médico oculista cuando se note alguna dificultad de visión.
- Mantener limpio el conducto auditivo externo. Si se forma un tapón de cerumen debe limpiarse con agua tibia o acudir al médico.
- Evitar los ruidos intensos y prolongados que pueden provocar pérdida auditiva e incluso la sordera.
- Mantener limpia la nariz y no introducir cuerpos extraños.

- Evitar las comidas y bebidas muy frías o muy calientes.
- Lavarse las manos.
- Bañarse diariamente a menudo.

Higiene de la ropa y el calzado.- Al igual que el cuerpo, y por estar en contacto con él, la ropa y el calzado deben ser objeto de especial atención. Es indispensable cambiarse de ropa después de la ducha o baño. La ropa interior se deberá cambiar diariamente. Los niños(as) deberán llevar ropas cómodas, no muy ajustadas, de fácil lavado y adecuadas a cada momento y situación del día. Para dormir tendrán que utilizar ropa amplia, diferente a la usada durante el día. Y adecuada a la temperatura ambiente.

Los zapatos, deben ser cómodos y adecuados al tamaño del pie. Conviene limpiarlos, cepillarlos y airearlos con regularidad. (Pérez, 2011, p. 2)

Esa importante recordar que un comic didáctico aplicado a niños debe contener una serie de actividades para que él realice y al final, ejercicios de evaluación.

Y con eso nos podemos dar cuenta lo que en realidad está pasando con el niño que está siendo donde está el problema y las soluciones para las medidas a tomar con los niños todo esto podemos realízalo con la evaluación con la práctica, de las clases del comic. También es la responsabilidad de la persona que está al frente de la clase, encargada de que la clase sea muy eficiente para los niños que se encuentren con estos percances que se pueden corregir a tiempo con las clases dadas.

4 CAPÍTULO IV

4.1 ASPECTOS METODOLÓGICOS UTILIZADOS PARA LA REALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Para cumplir con los objetivos de estudio, se utilizaron las técnicas de observación, diálogo y documentación, para determinar el problema y plantear una solución a la situación identificada.

Como primer recurso, la observación fue directa y fundamental para determinar la situación actual y las dificultades técnicas que presenta.

Se utilizó el diálogo para obtener la información adicional y a través de encuestas y entrevistas, se identificaron con mayor precisión los inconvenientes y necesidades de la población motivo de estudio.

A esta muestra se le realizó una investigación profunda, utilizando un enfoque mixto combinando aspectos cuantitativos y cualitativos

La perspectiva cuantitativa permitió determinar los porcentajes y promedios de la población estudiantil quiteña que tiene conocimiento sobre esta problemática, lo cual implicó el uso de encuestas con preguntas cerradas que permitieron cuantificar las respuestas, y por otro lado, el enfoque cualitativo, con preguntas abiertas, que dieron a conocer las experiencias individuales de los propios actores, con el fin de identificar necesidades. Las entrevistas permitieron que proporcionen los puntos de vista y las experiencias de los entrevistados.

Además el criterio de expertos especializados en el estudio de los comics fue considerado como un aporte dentro de este aspecto.

Los datos estadísticos remitieron las últimas cifras sobre el uso de comics en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Asimismo, la documentación permitió que el trabajo cuente con datos que sustenten la idea de desarrollar una propuesta de diseño de comics para el área de salud e higiene.

Se utilizaron además publicaciones relacionadas con el tema y disponibles en la Biblioteca de la Universidad y del Ministerio de Educación.

Se utilizaron otras fuentes secundarias como artículos publicados en revistas, folletos, videos, sitios web y otras direcciones de Internet, que contienen investigaciones sobre esta problemática.

La encuesta recopiló los datos directos, por escrito, sobre el tema de investigación, y estuvieron estructurados en cuestionarios de preguntas cerradas, debidamente estandarizadas y esquematizadas, que fueron entregadas al grupo determinado de estudio.

Por medio de entrevistas con expertos y el diálogo directo con los interesados se pudo comprender numerosas actitudes frente a esta problemática.

Con los datos recopilados a través de la investigación, se identificó claramente la situación actual, y se dio paso a la estructuración y elaboración de una propuesta de elaboración de comics para el área de salud e higiene.

El alcance de la investigación fue exploratorio – descriptivo. Exploratorio porque es un tema poco estudiado y desconocido

y descriptivo porque a través de la recolección de datos se obtuvo la mayor precisión posible, para generar propuestas puntualizando las diferentes variables identificadas en el lugar de la investigación.

Una vez aplicadas las encuestas y realizado el estudio de la situación actual, se dio el tratamiento estadístico que comprendió:

Tabulación de los resultados de las encuestas para medir el nivel de información de los alumnos, padres de familia y maestros, con respecto a este tema.

Los datos obtenidos fueron colocados en cuadros y diagramas de barras, obteniendo así una visión clara del comportamiento de la población analizada.

Por cada pregunta se hicieron gráficos estadísticos para describir variables y hechos importantes que se encontraron en el sitio de investigación.

Posteriormente y en base a los resultados, debidamente graficados, se planteó el comic.

La población de estudio fue de 200 niños comprendidos entre los 10 y 11 años.

4.2 POR OBSERVACIÓN DIRECTA

Se dedujo que:

- A la mayoría de niños les gusta leer los comics, cuando son profesionalmente realizados, cumplen con todas las reglas de bosquejo y sobre todo si son muy bien coloreados.
- Prefieren las historietas con personajes inventados, ficticios o extraterrestres.
- Los contenidos en cada viñeta deben ser cortos, concretos concisos. Rechazan los que tienen mucha literatura.

- Les gusta inventarse los diálogos.
- Prefieren los comics que ofrecen actividades de completación u otros que les permitan a ellos elaborar.

Del diálogo:

- Se dedujo que a los niños les gustan los comics, pero que lastimosamente ya no son editados con frecuencia y los que están en el mercado son muy caros y antiguos.
- Creen que con comics aprenderían con más facilidad y más gusto.
- Desearían aprender a elaborar técnicamente sus propios cómics y de cualquier asignatura.

Del análisis de los datos obtenidos se deduce que:

- El cómic, para estos niños, es un medio de comunicación mediante imágenes y texto muy positivo, que desarrolla la capacidad creativa del niño, despierta el interés por conocer otra vía de aprendizaje y lo motiva más que una simple explicación tradicional del profesor.
- Las peculiaridades del cómic como medio de comunicación de masas le convierten en el recurso inicial y crucial de cara a la introducción en el aula de los medios de comunicación de base icónica.
- En la medida en que los propios escolares realicen investigaciones pertinentes sobre un tema y las plasmen en un cómic o en un periódico están llegando a la aprensión del conocimiento a través de la propia acción y no por la mera repetición memorística de una lección.

- Está al alcance de cualquier aula su utilización.
- Sin duda se debería fomentar la lectura de cómics en la escuela, pues con ello se mejorarían los resultados académicos de muchos alumnos.
- Se deberían crear talleres de elaboración de comics en los centros educativos del País.

5 CAPÍTULO V

5.1 DESARROLLO DEL COMIC

Para la realización del cómic de Higiene y Salud

En primer lugar se investigó las técnicas, procedimientos, estrategias y recursos didácticos más apropiados para hacer que este cómic se traduzca en un cúmulo de experiencias que propicien el razonamiento, deliberación, valoración, formulación de juicios, planteamiento de hipótesis y problemas que dispongan mentalmente al niño a reflexionar y a poner en práctica la observación, comparación, experimentación, abstracción, aplicación comprobación y uso adecuado del lenguaje al mismo tiempo que se divierte creando. El mayor interés es lograr que el alumno aprenda a aprender en forma fácil, sencilla pero eficiente, efectiva tal como lo exige este siglo.

- Se definió el argumento de higiene y salud. Y se decidió hacer el comic de cuidado e higiene Personal.
- Se caracterizó a los personajes que iban a intervenir, con dos niños de 11 años llamados KiKe y Paco, que asisten actualmente a la Escuela.
- Se estableció la forma cómo va a contarse esa historia, teniendo en cuenta los recursos narrativos que se disponen y se decidió utilizar:
 - Acción lineal, es decir aquella que sigue un orden cronológico de los hechos.
 - Acción paralela, permitiendo alternar dos o más acciones que ocurren simultáneamente en dos espacios.
 - Acción cortada, para evocar el pasado o anticipar el futuro (flash back o forward).

En segundo lugar

Se dividió el argumento Guión en pequeñas unidades que contienen los momentos más representativos para su comprensión y se siguieron los pasos técnicos para su elaboración.

En la **PLANIFICACIÓN**.-

- Se elaboraron y definieron **los bocetos**
- Se eligió, todos los tipos de planos y ángulos que va a corresponder a cada una de las viñetas.

En el **MONTAJE**.- Se establecieron los recursos que se utilizarán para unir las viñetas: cartela, cartucho, fundidos, encadenados, espacios contiguos, tipo y tamaño de formato.

- Se estructuró el guión con el número de la página, número de viñeta, tipo de plano, descripción de la escena. Y por último el texto de la viñeta.
- Los personajes se crearon a partir de utilización de técnicas mixtas. Y se los caracterizó con **EXPRESIONES ANÍMICAS Y FACIALES**.-
- Se determinó el lenguaje a utilizarse en los diálogos para que sea comprensible y de fácil aceptación por los niños.
- Se dibujó cuidando el tamaño y la disposición de los cuadros para conservar la armonía de cada página.

En la **APLICACIÓN DEL COLOR** se definieron los ambientes, cálido y frío, los escenarios escogidos fueron los fríos pues la historia se realiza en la mañana, los personajes tienen colores mixtos.

Por último y después de las evaluaciones y revisiones pertinentes, se elaboró el **cómic final** para la presentación respectiva.

5.2 DESARROLLO DEL GUIÓN

A continuación se describe el proceso realizado:

El guión trata de dos personajes en una escuela que son de distintos comportamientos sus nombres son KIKE y PACO

El título es “La importancia de la higiene”

Portada KIKE y PACO están ubicados sobre un árbol al frente de la escuela con un balón a lado de Paco al fondo se ve que está pasando un camión con cajas y se puede notar la puerta de la escuela

EXT. DIA POR LA TARDE.

Se mira el barrio donde está ubicada la escuela en la que se desarrolla la historia con unas letras que dicen. Un día en la escuela.

EXT. DIA POR LA MAÑANA

Esta Kike caminando asía la escuela por la acera a su alrededor se mira los edificios del lugar Kike se ve despeinado con su pantalón descocido sus zapatos sucios.

Kike es un niño un poco distraído que va todos los días a la escuela como los demás pero él tiene un problema con su higiene

EXT.DIA POR LA MAÑANA

Se mira la puerta de la escuela con las gradas y la bandera en el medio de la puerta las gradas pasamos las ventanas.

Escuela a donde llegan todos los días Kike y Paco.

EXT. CALLE DIA POR LA MAÑANA

Paco camina a la escuela se ve unos dos camiones que pasan por al lado, más allá se ven unos árboles atrás de los camiones. Paco está con su ropa bien planchada y limpia y sus zapatos brillando.

Paco al contrario de Kike es un niño que se preocupa de su higiene, va con su ropa bien planchada.

EXT. CALLE DIA POR LA MAÑANA

Se aparecen tres viñetas en una escena en una se mira una mano en la otra aparece Paco molesto a Kike se lo mira de espaldas rascándose la cabeza y con la otra mano extendida a los dos se les ve desde la parte de la cintura hacia arriba y en la viñeta más grande está solo Paco.

KIKE

Hola paco ¿Cómo estás? Qué gusto verte otro día en la escuela, me imagino tienes todos tus deberes hechos.....

PACO

Hola Kike, bien, nomás y espero que te encuentres bien..... Y si tengo todos los deberes porque siempre debemos ser responsables con la tarea.

KIKE

Clara que si Paco, yo tengo acá mi tarea.

PACO

Mira Kike me has dejado con toda la mano sucia

PACO

Qué vergüenza llevar así las manos toda sucias,
Eso está mal muy mal deberías lavarlas después
De hacer cualquier actividad y así prevendríamos
Enfermedades y nos veríamos limpios

KIKE

Es que no me lavé en la mañana

PACO

Pero siempre tenemos que lavarnos.

Al salir de casa para estar bien presentables.

PACO

Vamos para que te laves en la escuela.

EXT. COLEGIO DIA POR LA MAÑANA

Se nota la media puerta de la escuela y los cuerpos de Kike y Paco desde su abdomen hasta sus hombros y se están dando la mano.

PACO

Tú crees que sea posible lavarme aquí en la escuela.

EXT. ESCUELA DIA POR LA MAÑANA

Kike y Paco se los mira que están caminando por las gradas para ingresar a la escuela se los mira de espaldas con sus mochilas y dos árboles a los costados.

KIKE

Paco tú crees que sea posible lavarme aquí en la escuela.

PACO

Claro que si Kike, recuerda que todos los servicios de la escuela son para el bien de todos los estudiantes

INT. ESCUELA DIA POR LA MANAÑA

Se ven cuatro escenarios tres del mismo tamaño y el otro ocupa todo lo largo de la página hacia la cuarta parte del medio en una viñeta se mira lo que Kike y Paco ya están el baño y desde el la puerta ven el grifo. En la otra viñeta Kike se está lavando las manos en el grifo se mira la forma de los azulejos. En la siguiente se mira cómo se lava el rastro Kike con el jabón a su lado y en la viñeta larga se mira a Kike ya limpio

KIKE

Seguro que podemos utilizar estos servicios Paco.

PACO

A claro que si Kike y recuerda que esto lo podemos utilizar las veces que queramos, pero no desperdiciar el agua, debemos usar connivamente.

KIKE

Qué divertido es asearse además el agua está muy fresca.

KIKE

Gracias Paco por tus consejos ahora puedo estar bien presentable ante mis compañeros y recordaré que es importante la higiene personal además es la imagen que presentamos a los demás.

INT. ESCUELA DIA POR LA MAÑANA

Dos escenas que ocupan la página y en la una están Kike, Paco y Felipe que están recibiendo clases Kike esta con un cuaderna en las manos y está pensando en el momento de salir a l recreo.

Minutos después.

KIKE

Ya mismo suena el timbre, que bien a mí me encanta salir a recreo para jugar con mis compañeros.....

Suena el timbre. Ringggggggggggg!!!! Y Paco alza las manos con felicidad y listo para salir y dice si recreo.

Dos escenas en las cuales se miran a Kike jugando futbol con dos compañeros en la cancha de césped en la otra se ve a Kike celebrando un gol esta incido en el césped el otro se está tocando la cabeza dentro del arco.

KIKE

al salir del recreo se puso jugar, y como es descuidado en su higiene no se preocupó por su limpieza y no se dio cuenta que al jugar se ensucio de nuevo.....

FELIPE

Vamos Kike pásame el balón

TITO

Tu puedes Kike eres el mejor.....

Pero Kike no se preocupó en lo más mínimo en lo que festejo sus goles y se ensucio todo, quedo nuevamente sucio y quedo despeinado.

EXT. ESCUELA DIA POR LA MAÑANA

Aparecen cinco escenas Kike y Felipe están conversando del partido y se están dirigiendo al bar Kike lleve su ropa sucia despeinado y un balón en las manos en la otra e4scena Kike está comiendo una hamburguesa en la otra escena se ve conversando a Kike con Paco, Kike está rascándose la cabeza y Paco está muy molesto por lo sucio que se encuentra Kike Y se ve la ventana del aula de clases.

FELIPE

Eres el mejor Kike, juegas muy bien.

KIKE

Gracias Felipe, ahora con estos juego me dio mucha hambre veamos que hay en el bar, pienso comer todo lo que haya.....

KIKE

Ohm!!!! Que delicioso san duche de pollo con esta hambre que tengo creo que me comeré otro más.

PACO

Pero Kike qué vergüenza!!!!!!! Mírate como estas, te ensuciaste de nuevo y no te preocupaste de tu uniforme y al comer no te lavaste las manos y ahora estas todo sucio de nuevo.

KIKE

Es que estuve jugando futbol.

KIKE

Lo siento mucho Paco, pero al momento de jugar y luego de comer, olvide tus consejos.

PACO

Recuerda Kike que estos consejos no son solo para un momento, debes recordar siempre y mantener una higiene personal muy buena, así damos una buena imagen ante nuestros compañeros y profesores además así podemos prevenir algunas enfermedades.

INT. ESCUELA DIA POR LA MAÑANA

Son cinco escenas en las que se ve a Kike sonriendo y con las manos abiertas en la otra escena Paco sonrío de la misma manera que Kike con una mano está señalando a Kike en la otra se ve una llave de agua abierta el agua cae a chorros en la otra se ve una bandeja con frutas y en la última se ve las manos de Kike limpias.

KIKE

Si es cierto Paco desde ahora en adelante lo tendré en cuenta siempre ya no seré un niño descuidado como lo he sido gracias Paco.

PACO

Claro Kike recuerda que siempre debemos de recordar que..... debemos lavar las frutas bien para prevenir enfermedades no desperdiciar el agua y usar lo necesario para nuestro aseo debemos lavarnos siempre las manos antes de comer, y mantenerlas limpias para cualquier actividad.

Es una escena en la que se ve a Kike parado y haciendo una demostración de los implemento del aseo personal como es el cepillo el jabón la pasta dental y el champú.

KIKE

Utilizar agua y jabón para el aseo personal, estos ayudarán a matar a las bacterias y microbios que nos puedan enfermar. Y cepillarnos los dientes después de cada comida, recuerda que estás deben ser tres por cada día. Claro que si Paco, estos consejos son muy útiles y además amiguitos recordemos estos consejos y apliquemos en todo los lugares que nos encontremos, y recuerden que nuestra imagen debe ser siempre bien presentable y para eso la mejor manera es mantenerse aseados. Recordemos qué importancia tiene la higiene

personal esto nos ayudará a prevenir enfermedades y siempre estar limpios.

6 CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

Este trabajo va enfocado a dar información a los niños sobre la importancia que es su aseo para no contraer enfermedades.

Y como material didáctico en las escuelas en los hogares.

El aseo en los niños es mucho más complicado que en una persona adulta, ese es el motivo que nos motivado para realizar un material didáctico entretenido dirigido a los niños ya que necesitan de nuestra ayuda para que no contraigan enfermedades y se les ayude para su entendimiento.

El aseo como ya nos podemos dar cuenta es un parte muy esencial de los seres humanos y muy complicado para nuestros niños en el cual nos dimos cuenta que para atraer su atención era necesario de dibujos muy coloridos que atraiga su atención y le sea menos complicado a su entendimiento.

Otra de las cosas que nos ha motivado para realizar este trabajo es de ayudar a las escuelas ya que les sirve como material didáctico y divertido en que de la la información de la higiene que el niño requiere para su salud y su buena presentación al salir de su casa al dirijase a cualquier parte.

En las escuelas es de vital importancia que tengan un material didáctico divertido e informativo que a los niños les interese al ver sus dibujos y al mismo tiempo se informen de lo que se trata el comic en su biblioteca como es un comic que baya dirigido exclusivamente al aseo de la persona.

Podemos decir que el trabajo realizado a sido preparado y enfocado en el aprendizaje y de fácil entendimiento para los niños en general ya que es un material didáctico y colorido que mientras se interesan en los dibujos van

informando de la importancia que es su aseo diario mientras realizan cualquier actividad que se encuentren realizando ya sea en su casa como en su escuela o en el lugar en el que se encuentren.

Lo que podemos demostrar con este comic es la importancia que es de tener como material didáctico en las escuelas para que los niños se puedan identificar con los personajes del comic y atraiga su atención y a los profesores les sea más fácil su explicación y menos complicada para los niños.

Podemos concluir diciendo lo que nos satisface haber cumplido con este trabajo dirigido a los más pequeños de nuestras casas y que nos ayuden con nuestros niños para que al momento de asearles tomemos en cuenta de la importancia del aseo en los más pequeños de la casa.

6.2 RECOMENDACIONES

Una de las cosas más importantes que deben tener las escuelas y de la misma manera en su casa es un material didáctica para que a los más pequeños les sea fácil de entender lo que le estas informando o de lo que quieras que el pequeño entienda y nos vamos a dar cuenta que se le asea mucho más fácil al pequeño y divertido en el momento de que le estás dando a conocer su importancia.

Que a los niños se les hace más complicado cuando solo ven letras no les interesa en la información que se le s de a conocer ese es el motivo el cual he realizado este material didáctico para atraer su atención al mirar sus dibujos e informarse al leer los párrafos que se encuentran en el comic.

Nos pudimos dar cuenta que los niños fácilmente se concentran cuando hay dibujos de por medio al momento de su aprendizaje o cuando un profesor le trata de enseñarle, eso tomamos en cuenta para realizar este trabajo con los parámetros que a los niños les interese y eso es de la siguiente como son

dibujos, colores, una historieta que tenga un principio y un final en el que les dé un interés de conocer las cosas y las capten sin complicación.

Lo complicado para los niños en el modelo de aprendizaje es que no son didácticos en la manera de cómo deben llevar su aseo de todos los días ya sea en su escuela o como en su casa y antes de comer o cualquier actividad que se encuentre realizando el niño no pudimos encontrar una mejor manera en la cual se encuentra la atención del niño, fue más fácil cuando el niño miro los dibujos su atención fue enseguida y de la misma manera fue la información que el encontró en el comic y se dio cuenta de lo que se le quería dar a conocer.

Por último podemos decir que las clases didácticas son más fáciles para los niños los niños las encuentran mucho más interesantes.

REFERENCIAS

Libros:

- AGUILERA, Ricardo y DÍAZ, Lorenzo "Mixtificación y femineidad" del fascículo Nº 10 "Mujeres y comic: De Modesty Blaise a Love & Rockets"
- AGUILERA, Ricardo y DÍAZ, Lorenzo (1989). Gente de cómic: De Flash Gordon a Torpedo suplemento de Gente.
- ALCÁZAR, Javier "La normalización errónea", para Tebeosfera 2ª época, Sevilla, 2009.
- ALEJO, Miguel. "Los autores actuales de cómic en la literatura infantil-juvenil". En: Babab, 2003, enero, n. 17.
- ALLER, Carlos. "Los textos orales al alcance de los niños en educación infantil". En: Glosas didácticas, 2004, n. 12, pp. 142-151.
- ALTARRIBA Antonio "La España del Tebeo". Madrid. Espasa. 2001
- ANGOLOTTI, C. (1990). Cómic, títeres y teatro de sobras. Edit. La Torre, Madrid
- APARACI, Roberto. (1992). El comic y la fotonovela en el aula. Ediciones La Torre y Consejería de Educación de Madrid.
- ARRANZ, Juanjo. "De cómo hice un viaje de vuelta a los cómics pasando por las bibliotecas". En: Cómic Tecla, 2005, febrero-marzo, n. 13, pp. 2-3..
- BARBIERI, Daniele Los lenguajes del cómic, Colección Instrumentos Paidós, Ediciones Paidós Ibérica, S. A., Barcelona, 1998, p. 206.
- BARREIRO, José. "El cómic como recurso en la clase de español". En: Actas del VIII Seminario de dificultades específicas de la enseñanza del español a lusohablantes, 2000, pp. 44-48.
- BARRERO, Manuel (2010). «MONOS. Ficha en Tebeosfera». Consultado el 20 de junio de 2010
- BARRERO, Manuel. "Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula". En: Tebeosfera.

- BLASCO, Jesús y PARRAMÓN, José. Cómo dibujar historietas, Parramón Ediciones, S. A., 1966, p. 41.
- BOTELHO, Clara. "A banda desenhada na escola". BDesenhada.com. A volta ao mundo da BD.
- BUSQUETS, Lluís. (1977). Para leer la imagen. Editorial ICCE. Madrid.
- CABANNE, Pierre, Diccionario universal del arte: Tomo II, Editorial Argos-Vergara S.A., BARCELONA 1994
- CAJAMARCA, Carlos. "Aprender a educarse a ser y a obrar" Ed. Santafé Bogotá 2000
- CASTILLO, Jesús. "Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic". En: El profesional de la información, 2004, julio-agosto, v. 13, n. 4, pp. 248-271.
- CENOZ, Jasone: "La Competencia Comunicativa: su origen y componentes" en La Competencia Pragmática: elementos lingüísticos y psicosociales, servicio editorial de la Universidad del País Vasco, 2009. pp. 98 y ss
- CERVERA, Juan. "Aproximación a la literatura infantil". En: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- CHABON, Michael. "Keynote speech 2004 Eisner Awards". En: Comic-Con, 2005.
- COMA, J. (1982). Diccionario de los comics, la edad de oro. Editorial Plaza Anjames. Barcelona.
- COMA, J. (1982): Historia de los cómics, Vol. 4. Edit. Toutarín. Barcelona.
- CRESPO, Borja (2003) Entrevista a Mauro Entrialgo: Peter Pan contra el tedio, Belio #10: Especial Toys (2003).
- CUADRADO, Jesús. (2001). Atlas Español de la cultura popular de la historieta y su uso." Madrid. Fundación Germán Sánchez.
- CUADRADO, Jesús "Para saber de tebeos", artículo publicado en Tiza N°2, 10 / 1984.
- EISMER, W. (1984). Los cómics y el arte secuencial. Editorial Norma. Barcelona.

- ESCUDERO, Vicente, "Breve historia de los comics. Capítulo 1: La era de los pioneros y la formación de un arte" para Totem N° 7, Editorial Nueva Frontera, S. A., Madrid, 1978, pp 4 a 5.
- FERNÁNDEZ, M. y DÍAZ, O. (1990). El cómic en el aula. Editorial Alhambra. Madrid.
- FONT, Domènec, El poder de la imagen, Editorial Salvat, Barcelona, 1981.
- FRATTINI, Erick y PALMER, Oscar. "Guía Básica del Cómic. Madrid Nuer. 1999
- GARCÍA, Jesús. Narrativa audiovisual.Madrid: Cátedra, 1996.
- GARCÍA, Concepción. "¿Deben estar los cómics en las bibliotecas?". En: Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios
- GARCÍA, Santiago (2010). La novela gráfica, Bilbao, Astiberri Ediciones
- GAUMER Patrick y MOLITERMI Claude. "Diccionario del Cómic" Barcelona Glennat 1999.
- GAUTHIER, Madeleine. "L'apport de la bande dessinée". En: La littérature de jeunesse et son pouvoir pédagogique, 1996, v. XXIV, n 1-2, 1996.
- GUBERN, Roman "Para niños y adultos", publicado en Cómics clásicos y modernos, El País, 1987, p. 16.
- GUIRAL, Toni Terminología (en broma pero muy en serio) de los comics, de Ediciones Funnies, 1998, p. 30.
- HERNÁNDEZ, Felipe. "La literatura infantil y juvenil contra los tebeos". En: CLIJ: Cuadernos de literatura infantil y juvenil, n. 85, pp. 56-59.
- LARA, Antonio El regreso de Roberto Alcázar y Pedrín para El País, 08/06/1976.
- LÓPEZ Jesús " Evolución psicológica y aprendizaje" Ed.Magisterio Español S:A: 2000.
- LÓPEZ, Armando. "El cómic infantil en España y su incidencia educativa". En: Cuadernos Campus, 1989, junio, n. 3.
- MASSOTA, Oscar, La historieta en el mundo moderno, pp. 9 a 10.
- McCLOUD, Scott (1995).Cómo se hace un cómic: El arte invisible, Barcelona, Ediciones B [1993, pg 7-9].

- MERINO, Ana (2003. 32). El cómic hispánico, Madrid, Editorial Cátedra
- MOLINÉ, Alfonso "Novaro (el globo infinito)", Ediciones Sins Entido, 2006, p. 10.
- PALACIOS, J., MARCHESI, A. y COLL, C., Psicología Evolutiva, Editorial - Alianza, Madrid, 1999
- PAPALIA, D. y OLDS, S., Psicología del Desarrollo, McGraw-Hill, Madrid, 1998.
- PAYMAL Nohemí. Pedagogía 3000 Edición OX La –Hun. La Paz Bolivia 2007
- RAMÍREZ, Juan (28/07/2009). "Prefacio. La novela gráfica y el arte adulto", Bilbao, Astiberri Ediciones, pp. 11-13.
- REMESAR, Antonio, "Tecleando sobre Carlos Giménez", publicado en Un hombre, mil imágenes Nº 1. Norma Editorial. 1982, p. 40.
- RIBERA, Jaume, El guión, base para la historieta en la revista Bruguelandia, Editorial Bruguera, Barcelona, 29/06/1981, p. 94.
- RODRÍGUEZ. J. El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza, GG México, México, 1991, Colección Medios de comunicación en la enseñanza, pp. 87- 136.
- SAVATER, Fernando, Ética para Amador, Editorial Ariel, S.A., Barcelona, 2002 (1991)
- SOANES, Catherine and ANGUS, Stevenson. Oxford University Press, 2005. Oxford Reference Online. Oxford University Press. Surrey Libraries. 21 April 2008
- STAPICH, Elena; CAÑÓN, Mila; HERMIDA, Carola, PASCALE, Eleonora; SEGRETÍN, Claudia; TROGLIA, María José. "Las colecciones de literatura infantil y juvenil: una experiencia en la capacitación universitaria de bibliotecarios escolares". En: Biblioteca Universitaria, nueva época, 2002, enero-junio, v. 5. n. 1, pp. 45-52.
- TEIXIDOR, Emili. "Que lean... y algo más". En: La Vanguardia, 2004, 14 de julio.
- TUBAU, Iván, Curso de dibujante de historietas, CEAC, Barcelona, 1975, vol. 6, p. 22.
- UNIDAD DIDÁCTICA "EL CÓMIC". En: Xarxa Telemática educativa de Catalunya".

- VARGAS, Rubiela, Serie de español y Literatura Español dinámico 20005 Bogotá Colombia. ISBN
- VÁSQUEZ, Salvador, con el seudónimo de Santi Valdés (05/1998). Los cómics gay. Barcelona: Ediciones Glénat, S. L., colección Biblioteca del Dr. Vértigo nº 17. Depósito legal B-22826-1998 ISBN 84-89966-33-8
- VIDAL, Ignacio y DE ESPAÑA, Ramón. "El canon de los cómics" Barcelona. 1996
- VILLABONA, Cecilia, Español dinámico 20005 Bogota Colombia. ISBN
- WOOLF, Virginia. "¿La animación a la lectura?, En: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

Documentos de Internet:

- <http://biblioteca.uca.es/sbuca/bibcpre/bibcedu/recursos.asp?capbd=9>
- http://db.education-world.com/perl/browse?cat_id=569
- <http://tuning.unideusto.org/tuningeu/> sitio web del proyecto Tuning.
- <http://www.oecd.org> Sitio web del informe DESECO.
- http://www.wipo.org/about-wipo/es/info_center/cartoons/comics_cartoons.htm
- POLO Juan Diego 2005 Formas de crear imágenes contacto@wwwwhatsnew.com
- Vila Cristóbal.2006. Todas las Imágenes www.eteraestudios.com/docs_html/generalindex/contact.

ANEXOS

ANEXO 1

Encuesta realizada a niños estudiantes de 10, 11 y 12 años

Coloque una X en su respuesta

1. ¿Conoce Ud. lo que es un CÓMIC

 SI NO

2. ¿Qué tipo de cómics le gusta leer?

3. ¿Qué personajes prefiere que tenga su cómic

4. ¿Cómo le gustaría que sea su cómic?

5. ¿Qué colores prefiere que tenga su cómic?

6. ¿En qué materia le gustaría utilizar los cómics?

7. Prefiere leer los cómics:

Que tienen muchas actividades para que Ud. realice o
Los que solo tienen narración.

8. ¿Cómo le gustaría que sea su cómic de Salud e Higiene

9. ¿Qué temas de salud e higiene le gustaría que tenga su cómic?

10. ¿Le gustaría aprender a hacer su propio cómic?

Gracias por su invaluable ayuda.

Entrevista

Lugar y Fecha-----

Nombre-----

Título-----

Cargo que desempeña-----

¿Utiliza Ud. los cómics en su tarea de enseñanza aprendizaje? ¿Por qué?

¿Cree que los cómics como medios de comunicación facilitan la enseñanza aprendizaje? ¿Por qué?

¿Considera que los cómics ayudan la aprensión del conocimiento a través de la propia acción y no por la mera repetición memorística de una lección? ¿Por qué?

¿Cree que este tipo de material, está al alcance de cualquier aula su utilización?

¿Considera Ud. que los lectores de cómics tienen mejores resultados académicos y leen más libros que la mayoría de la población? ¿Por qué?

¿Afirmaría Ud. que fracaso escolar es mucho menor entre aquellos que tienen adquirido el hábito de la lectura y lo hacen no como una obligación sino como un verdadero placer? ¿Por qué?

¿En un cómic sus alumnos, valoran más el guión o el dibujo?

¿Cómo le gustaría que sean los cómics para sus alumnos?

Gracias por su ayuda

ANEXO 2