



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

FOMENTAR EL HÁBITO LECTOR A TRAVÉS DEL CÓMIC

Trabajo fin de grado presentado por:	María Cinta Griño Nolla
Titulación:	Grado de Maestro de Educación Primaria
Línea de investigación:	Propuesta de intervención
Director/a:	María Aboal López

Barcelona
27 de enero de 2015
Firmado por: María Cinta Griño Nolla

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8 Métodos pedagógicos.

RESUMEN

Este trabajo pretende aumentar la práctica lectora en los niños utilizando el cómic como recurso didáctico.

Uno de los objetivos principales que se debe desarrollar en Educación Primaria es el fomento a la lectura, y por ello en esta propuesta de intervención se plantean una serie de actividades basadas en el cómic que nos ayudan alcanzar dicho objetivo y de esta manera también se presenta a los alumnos la lectura como una herramienta motivadora y divertida.

La lectura puede realizarse de diferentes formas y con distintos objetivos, por ello es fundamental saber elegir adecuadamente las lecturas que queremos que lean nuestros alumnos. Para poder alcanzar un resultado positivo, tanto en la práctica lectora como en el desarrollo integral de los niños, es necesario que los padres, los maestros y las bibliotecas trabajen conjuntamente.

Palabras Clave

Cómic, lectura, recurso educativo, motivación y actividades.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO.....	6
1.2. OBJETIVOS.....	7
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1. EL HÁBITO LECTOR Y LAS CAUSAS QUE PROPICIAN SU ABANDONO	8
2.2. ¿QUÉ ES LEER?	9
2.3. CÓMO DEBE SER UN BUEN ANIMADOR A LA LECTURA.....	11
2.4. LA COMPRENSIÓN LECTORA.....	11
2.5. ETAPAS LECTORAS.....	12
2.6. LA LECTURA EN LA LEGISLACIÓN EDUCATIVA	14
2.6.1. El lenguaje de la imagen	15
2.6.2. Aproximación terminológica del cómic.....	16
2.6.3. Historia del cómic	17
2.6.4. El cómic como género narrativo	18
2.6.5. Los elementos del cómic.....	19
3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PARA CUARTO CURSO DE PRIMARIA: TRABAJAR CON EL CÓMIC PARA FOMENTAR EL HÁBITO LECTOR.....	21
3.1. EL CÓMIC COMO RECURSO EDUCATIVO.....	24
3.2. INCLUIR EL CÓMIC EN EL AULA.....	25
3.3. TÍTULO Y JUSTIFICACIÓN	25
3.4. METODOLOGÍA	26
3.5. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	27
3.6. CONTENIDOS.....	27
3.7. TEMPORALIZACIÓN	28
3.8. ACTIVIDADES	29
3.9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	35
3.10. EVALUACIÓN DEL PLAN DE INTERVENCIÓN	35
4. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA	36
4.1. CONCLUSIONES.....	36
4.2. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA	37
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y BIBLIOGRAFÍA	39
5.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	39
5.2. BIBLIOGRAFÍA.....	40
6. ANEXOS	41

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Períodos lectores. Desarrollo evolutivo de la destreza lectora.	12
Tabla 2. Proyección de los períodos lectores en los niveles educativos.	12
Tabla 3. Contenidos integrados dentro de la unidad didáctica " La lectura a través del cómic"	27
Tabla 4. Cronograma de la propuesta.....	28

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 0.1. ENCUESTA REALIZADA AL ALUMNADO DE 4º CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....	21
--	----

1. INTRODUCCIÓN

La lectura puede considerarse como una de las tareas principales que tiene todo individuo para desarrollarse como persona porque le hace madurar, le ayuda a ampliar su léxico, a conocer como se escriben las palabras y sobre todo les ayuda a adquirir nuevos conocimientos y destrezas. Por su parte, LLuch (2013) añade que las distintas leyes educativas españolas siempre tienen en cuenta esa importancia definiendo así a la lectura como un instrumento imprescindible para el desarrollo de la personalidad y del carácter crítico, así como para la socialización y el propio éxito escolar. No obstante: “la lectura es el primer peldaño para crear niños con pensamiento autónomo, divergente y cuestionador de todo aquello que se le puede dar como verdad única y indivisible” (Portell, Aloy, Cela, Duraan, Molist, Nolla y Segarra, 2004, p.11)

En este sentido, el objetivo que tiene el profesorado de Educación Primaria es que los niños aprendan, disfruten con la lectura y que lean en su tiempo libre. Para conseguirlo, el maestro debe ser aquella mano amiga que propicie el encuentro entre el libro y el lector, pero también debemos incluir para que haya un resultado eficaz, la colaboración de la familia y de la biblioteca.

Tal y como indican, Portell et al.(2004), si sabemos transmitir a nuestros hijos el placer por la lectura, estamos ofreciéndoles un punto de vista singular de la vida, una imagen de la realidad, así como tantas opiniones como personas se encuentran cerca de nosotros. Asimismo, estos autores también, destacan que el entorno familiar es vital para fomentar el hábito lector en los niños, por ello es importante realizar lecturas compartidas y motivar al niño a leer libros conjuntamente.

Coger un libro, sentarse a leerlo, un gesto tan sencillo y divertido como este se está perdiendo debido a los constantes avances tecnológicos que padece nuestra sociedad de forma constante. Como hemos estudiado en la asignatura de *Literatura Infantil y Juvenil*, la lectura es una puerta a la fantasía con infinitas ventajas para los niños y el hábito de la lectura ha de ser algo tan natural como lavarse los dientes diariamente.

Durante mis recientes prácticas en un centro educativo he observado que a pesar de que los niños están rodeados de cultura visual en todos sus entornos, en cualquier esquina, en cualquier pared, hay alguna imagen que nos dice alguna cosa y a la que a veces no le damos ni la más mínima importancia. Es por ello que he decidido basar este trabajo en el cómic, al comprobar también que hoy en día en las aulas de primaria es muy difícil encontrar textos y lecturas que se basen en este formato. De algún modo, el cómic representa ese mundo visual en el que vivimos, ya que en sus páginas se representan aquellos valores de la vida real pero a un nivel superlativo, es decir, es todo aquello que deseamos tener pero magnificado.

El cómic es sin duda un material muy fácil de utilizar y que nos puede ayudar en el aprendizaje de la lectura. Al mismo tiempo, al ser un recurso muy atractivo para los niños debemos aprovecharlo a favor de nuestros intereses. El cómic lo podemos usar para motivar a los alumnos por razones diferentes:

—Aumenta la práctica lectora.

- Potencia la lectura a través de las imágenes.
- Desarrolla la imaginación y el espíritu crítico.

Considero, pues, el cómic una herramienta con grandes posibilidades. Sin embargo, así como el cine, la publicidad y otros elementos con una gran carga visual y a los que tan habituados estamos en nuestra vida diaria, en ciertas ocasiones el cómic es considerado un género trivial, superficial y que no puede aportar mucho en entornos educativos. Esperamos que este trabajo sirva para dejar a un lado esta idea y comprobar que mediante el cómic podemos conseguir motivar a nuestros alumnos a leer.

La finalidad de este trabajo es demostrar la competencia y la gran capacidad del cómic como herramienta pedagógica que puede motivar a los niños a la lectura ya que se trata de un material afectivo, lúdico y humorístico. El objetivo principal de este trabajo es presentar una propuesta de intervención para estimular y animar a los niños a leer, en este caso en cuarto curso de primaria, ya que los niños adquieren el hábito lector en edades muy tempranas y por ello debemos estimular este hábito para que se mantenga a lo largo de los años.

1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO

Muchas veces en las aulas podemos observar como un alumno a la hora de la lectura no se concentra, se distrae con facilidad, se duerme, molesta a sus compañeros, otro puede ser que esté leyendo pero cuando después se le pregunta por lo leído no recuerda nada de lo que acaba de leer.

Aunque el problema se encuentra principalmente en el aula, no podemos dejar de hablar que ese desinterés lector puede venir propiciado por dos factores externos al colegio: el socioeconómico- familiar y el relacionado con los medios de comunicación.

Desarrollando mis prácticas en un centro escolar de Educación Primaria me he dado cuenta que los niños se limitan a leer porque se les obliga a ello. Es decir, la mayoría no lee para aprender y no aprende a leer, y posiblemente uno de los núcleos del problema viene en que a los maestros no se les ha enseñado a enseñar a leer, por ello con estas páginas pretendemos contribuir a cambiar esta dinámica.

En esto es en lo que se basa principalmente este trabajo de investigación, en diseñar una serie de actividades que fomenten el hábito a la lectura sin imponerlo como una obligación, para que los alumnos lo vean como una diversión, como una experiencia placentera, donde puedan activar todos sus sentidos y emociones y descubrir otros mundos.

Esta realidad que he podido comprobar en las aulas de primaria, es muy similar a la recogida por el informe PISA (2012) en el que se reflejan los siguientes resultados: si bien la evaluación del rendimiento en lectura en España ha alcanzado una breve mejoría, 488 puntos con respecto al año 2009, en el cual se produjo una puntuación más baja, a pesar de todo, sigue siendo

inferior a la media de la OCDE ¹(Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico) que es de 496 puntos, por lo tanto nos encontramos ocho puntos por debajo del promedio, lo que sitúa a nuestro país en la posición veintitrés. Todo ello nos hace ser conscientes de lo que pasa en las aulas, por lo que la comunidad educativa debería preocuparse por elevar el nivel en la competencia lectora y en la comprensión de los alumnos, es decir, prestar más atención a esas deficiencias.

Por estas razones el presente trabajo se basa concretamente en actividades que nos ayuden a fomentar el hábito a la lectura en aquellos niños que han perdido el interés y la motivación hacia el mismo. Con estas actividades que expondremos a continuación se pretende que el niño muestre interés por la lectura de forma activa ya que, aunque entendemos que no hay ninguna poción mágica para hacer que el niño tenga curiosidad por leer, pero si podemos despertar su interés buscando otros caminos, como puede ser a través de actitudes positivas hacia el propio libro y la lectura.

1.2. OBJETIVOS

Objetivo general:

—Realizar una propuesta de animación a la lectura a través del cómic.

Objetivos específicos:

Para conseguir el objetivo general es necesario alcanzar los siguientes objetivos específicos:

- Ahondar en la importancia de crear hábitos lectores en los niños.
- Descubrir las principales causas que llevan al abandono de la lectura en los niños.
- Conocer y analizar el cómic como recurso didáctico.

¹ La OCDE es una organización que está integrada por 34 países; Canadá, Estados Unidos, Reino Unido, Dinamarca, Islandia, Noruega, Turquía, España, Portugal, Francia, Irlanda, Bélgica, Alemania, Grecia, Suecia, Austria, Países Bajos, Luxemburgo, Italia, Japón, Finlandia, Nueva Zelanda, México, República Checa, Hungría, Polonia, Corea del Sur, Eslovaquia, Chile, Eslovenia, Israel y Estonia. Su objetivo es regular sus políticas económicas y sociales, así como ayudar a los países no integrantes a su completo desarrollo.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. EL HÁBITO LECTOR Y LAS CAUSAS QUE PROPICIAN SU ABANDONO

Resulta fundamental reconocer que la lectura es un gran estímulo para la creatividad, la imaginación, la concentración, la inteligencia y la capacidad verbal de los niños. Es por esta razón que los libros deben estar presentes en el día a día del niño al igual que lo están sus juguetes, por lo tanto, estos deben estar a disposición de ellos de forma constante. Los libros son necesarios en nuestras vidas, son una puerta abierta que nos ayuda acceder al conocimiento y a la información.

Por otro lado, para crear el hábito a la lectura en los niños es fundamental la familia, ya que en ella se encuentra la gran responsabilidad de aportar ese tiempo necesario para fomentar la práctica lectora. A continuación exponemos algunas ideas para fomentar el hábito a la lectura tanto fuera como dentro del aula:

—Incluir la lectura en algún momento del día, por ejemplo, antes de acostarse es bueno que se lea algún cuento, que haya algún tipo de lectura que estimule al niño a adquirir una costumbre y que se vuelva una necesidad.

—La lectura como algo divertido. Esta debe ser entendida como un entretenimiento, por eso es importante introducir los libros en edades tempranas.

—Los libros deben estar al alcance de los niños. Los niños son curiosos por naturaleza por ello es primordial que puedan acceder a ellos cuando les apetezca, cuando lo anhelan.

—Hay que fomentar el hábito lector desde la familia porque a los niños les gusta imitar, y si nos ven con los libros en las manos lo más seguro que cojan esa costumbre.

—Los niños deben elegir aquellos libros que más les gusten. Es importante no obligarles a leer aquello que no quieren.

—Debemos disponer de un rincón, de un lugar especial para la lectura que aporte tranquilidad, paz y silencio.

—Es muy útil llevarlos a la biblioteca, para que conozcan el mundo de los libros, incluso podemos hacernos socios y así poder disponer de la gran variedad de libros de los que dispone la biblioteca, o incluso realizar alguna actividad diseñada por la propia biblioteca relacionados con la lectura y los libros.

—A la hora de premiar a los niños, deberíamos estimularlos con libros que les gusten a ellos, con diferentes temáticas.

En resumen, debemos facilitarles a los niños recursos, tiempo, experiencias y herramientas que les motiven hacia la lectura. Por lo tanto, sería muy importante, entre otras cosas, poder regalarles libros a los niños, leerles cuentos y mostrarles que nosotros también leemos y que nos gusta. Enseñarles a ver el mundo desde los ojos de los personajes de las historias de los libros.

Puede que el caso más preocupante radique en la juventud, para la cual coger un libro y leerlo está entre sus últimas prioridades y prefieren antes usar un *smartphone*, jugar a la *play-*

station o navegar constantemente por las redes. A pesar de lo gratificante y lo fantástico de la lectura esta no engancha y la tecnología está siendo la principal culpable de que cada vez se lea menos.

Las consecuencias de todo ello, no solo es la pérdida por el gusto a la lectura, sino que el resultado de que cada vez se lea menos son claramente graves ya que origina otro tipo de problemas y para ello solo hace falta echar un vistazo a nuestra sociedad actual, está llena de jóvenes que no saben construir frases con cierto sentido, cometen muchas y constantes faltas de ortografía, su imaginación es escasa e incluso llega donde llega y el único libro que conocen es aquel libro de texto que tienen en la clase y que leen por obligación.

En el 2012 el Instituto Nacional de Estadística de España publicó que los libros que se editaron fueron 69.668 títulos, un 6,2% menos que el año anterior. Esta bajada se debe, entre otras muchas cosas, a que muchos niños y jóvenes están constantemente conectados a la red, y eso no les deja tiempo para disfrutar de otras actividades más placenteras como la lectura. El uso constante de internet, así como las herramientas asociadas, no suponen un peligro para el libro de texto, pero sí que pueden influir a la hora de elegir otro tipo de soportes de escritura como puede ser un *e-book*, un ordenador, etc.

2.2. ¿QUÉ ES LEER?

Según el diccionario de la Real Academia Española, leer es poner la vista encima del lenguaje escrito y comprender lo que vemos. Otro concepto que encontramos es que también debemos comprender aquellos signos visuales, aquella cultura visual que nos aporta información, como puede ser un plano, etc.

Por otro lado, la lectura es el acto de leer cualquier cosa, de saber y comprender lo que se ha leído. Comprobamos, pues, que la importancia de estas definiciones radica en el acto de comprender lo que se lee, por lo que debemos trabajar por esa lectura comprensiva con capacidad de análisis y reflexión por parte de nuestros alumnos.

También sobre este mismo tema Barthes (1975) comenta que la lectura de todo lo que está escrito empieza con el estudio de las letras. Pero no solo podemos hacer lecturas de las cosas escritas también podemos realizar la lectura de imágenes, y también añade que una vez se ha alcanzado este nivel, la lectura es un mundo donde no se sabe donde termina, es algo que no tiene fin.

Además, Barthes (1975) cree en la necesidad de un sistema que nos oriente en la propia lectura e incluso se plantea dudas ante tal déficit. Este autor considera la lectura una práctica continuada para conseguir una comprensión, un entendimiento, tener unas ideas propias.

Autores más actuales como Solé (2002), nos dicen que leer no es una tarea fácil por lo que su procedimiento es difícil y requiere de una ayuda constante. Y sobre todo se debe tener en cuenta la relación que existe entre leer, comprender y aprender. Incluso esta autora añade que la lectura es una técnica que nos ayuda a interpretar el lenguaje escrito.

Asimismo, Solé destaca que en la lectura encontramos dos elementos fundamentales el lector y el texto. Por otra parte, resalta que cada lector interpreta y entiende el texto de forma

diferente dependiendo de los objetivos que tenga marcados, así como de los conocimientos e intereses que posea. Por ello, no solo se debe tener en cuenta a cada lector, sus individualidades, sus conocimientos sino que también es importante tener presente la variedad de textos de los que cada lector pueda necesitar.

Por lo tanto, es importante que el maestro elija adecuadamente los textos y libros que quiere que lean sus alumnos y por eso ha de tener en cuenta la edad del lector, así como sus intereses, sus prioridades y sus necesidades.

En el informe PISA, se clasifican los textos en función de unos criterios, en los cuales podemos diferenciar el texto continuo, discontinuo y mixto. También podemos encontrar otros criterios de clasificación del texto en función de la relación que tiene el contenido, la forma y su finalidad, además podríamos añadir más clasificaciones como el texto descriptivo, expositivo, narrativo, argumentativo y el texto instructivo.

En cuanto a los objetivos, cada lector tiene unos objetivos, por lo que enfocará e interpretará la lectura dependiendo de ellos, al igual que las estrategias que se utilizarán para la misma dependerán de esos objetivos. Por ello, los objetivos son clave a la hora de enseñar a leer y comprender un texto.

Por último, Girbes (2006) nos da unas cuantas pinceladas sobre los beneficios que nos aporta la lectura y subraya que:

Los estudios que se han hecho sobre la cuestión corroboran que los niños lectores ganan en agilidad mental, obtienen un mejor rendimiento académico, aumentan el bagaje cultural, por lo tanto, se acostumbra a sacar mejores notas. La lectura habitual de libros mejora el conocimiento y el uso no solo del vocabulario, sino también de las reglas ortográficas y gramaticales (p.16-17).

Para concluir este apartado, queremos destacar que para poder iniciarse en el mundo de la lectura es importante que el niño estudie el aprendizaje de los grafemas, ya que través de esta técnica el lector podrá comprender los textos e imágenes que se le planteen. Pero debemos tener en cuenta que la lectura es un proceso interminable, por lo que es necesario tener un apoyo constante hacia la misma. Cada niño interpreta los textos e imágenes de forma diferente con lo cual es importante conocer sus características individuales, así como los objetivos que se plantean hacia la propia lectura. También es importante tener en cuenta la clasificación de los textos dependiendo del contenido de los mismos.

Así pues, la lectura relacionada con el cómic nos aporta motivación extra ya que el niño antes de leer un texto observa las imágenes y también así hay un refuerzo y una recuperación que nos posibilita la graduación progresiva de los problemas lectores, en definitiva ayuda al niño a diferenciar entre el diálogo y la narración, lo que nos permite añadir que “el cómic es un primer paso hacia el libro” (Rollan & Sastre, 1986, p.118).

Para finalizar, cabe destacar que cuanto más lee un niño más rápidamente se desarrolla su cerebro, lo que provoca que procese la información de forma más eficiente. Para poner en práctica

esta formación, a través de nuestro trabajo ofreceremos al alumno una serie de técnicas que nos permitirán introducirle de forma más activa en el mundo de la lectura.

2.3. CÓMO DEBE SER UN BUEN ANIMADOR A LA LECTURA

Como hemos comentado en el apartado anterior, la lectura para que sea eficaz y que perdure en el tiempo necesita de un refuerzo constante, por lo tanto es importante conocer la figura del animador a la lectura. Este debe ser formador, porque es la vía de unión entre el texto y el lector. Tiene que saber motivar a través de su trabajo, porque los lectores no surgen de la noche a la mañana, esto requiere de un proceso lento, largo y se debe de realizar de forma constante.

¿Qué cualidades debe tener un animador? Ante todo debe ser un buen lector, es un factor fundamental para crear buenos lectores. También es importante que sea buen conocedor de la literatura infantil, debe saber programar la lectura, crear un clima adecuado, agradable, que el niño se pueda sentir cómodo y debe conocer las diferentes técnicas que puede emplear con sus alumnos.

Las actitudes y cualidades que debe tener todo animador a la lectura son: "paciencia, prudencia, constancia, confianza, rigor, creador de ambientes, planificación, creatividad, respeto, coherencia, modestia, sensibilidad, profesionalidad, psicología y persuasión" (Osoro, 2012).

El animador al igual que el lector se va formando poco a poco, al principio el animador no sabe por donde empezar, es un novato, no sabe qué tipo de libro elegir, la temática, la estrategia apropiada, etc., pero no por ello hay que desanimarse, debemos seguir adelante ya que nuestro objetivo principal es crear buenos lectores y fomentar ese hábito de lectura.

Claro está que la figura del animador varía en función del entorno donde se encuentre. Por ejemplo: en la biblioteca será el bibliotecario, en casa la familia o los padres y en la escuela es el maestro. El maestro, como una de las figuras principales de nuestro trabajo, será el enlace entre el libro y el lector dentro de las aulas. Es importante que el docente pueda automotivarse para transferir el entusiasmo y favorecer aquellas situaciones que a los niños les creen pasión por la lectura, por lo tanto, debe conocer diferentes estrategias y metodologías que ayuden a los niños en la experimentación con el proceso lector.

Para conseguir todo esto, el docente debe ser conocedor de la literatura infantil, promover la participación del alumno, ser imaginativo y creativo y , sobre todo, creer en lo que hace. Todo esto es fundamental para que el alumno se sienta atraído por los libros y es válido siempre y cuando todo lo que aporta el maestro se transforme en algo útil para la vida cotidiana del alumno.

2.4. LA COMPRENSIÓN LECTORA

El lenguaje cada vez es más valorado dentro de la sociedad actual, ya que ello no solo determina a la persona, sino que aparte permite y desarrolla las interacciones del ser humano y todo aquello que le rodea.

Debemos de tener claro que la lectura es el camino más eficaz que nos conduce hacia el conocimiento ya que nos permite volar por caminos en diferentes tiempos y espacios, así como

conocer y entender las distintas sociedades y culturas. Precisamente en los niños, la lectura no solamente les divierte si no también les ayuda a incrementar su léxico, al igual que les ayuda a activar su imaginación y su interacción con los demás.

Solé (2002), nos dice que la comprensión lectora se alcanza cuando el propio lector mediante una serie de estrategias que ha adquirido durante su etapa lectora, extrae de un texto sus propias ideas y conclusiones. Por ello, leer es igual a pensar, lo que incluye razonar, crear, soñar, por tanto, se busca aprender a observar la sociedad desde un punto de vista más objetivo.

En este sentido:

El niño que no comprenda lo que lea, no sentirá gusto por la lectura. En cambio, el niño al que fascine leer porque comprende lo que dice, leerá muchos libros y ello lleva consigo la consecución de numerosos objetivos. (Aller, 1998).

Con todo ello, podemos afirmar que quien adquiere un temprano aprendizaje de la lectura tendrá una mejor comprensión lectora y, por el contrario, aquel niño que presente dificultades en la comprensión lectora será proclive a desarrollar problemas en otras áreas, ya sea en matemáticas, en lengua castellana, en una segunda lengua, etc.

Resumiendo, actualmente el no saber leer implica llevarnos a un rechazo social, político y económico e incluso a separarnos del entorno en el que se mueve la mayoría de la gente de la sociedad en la que formamos parte. Por consiguiente, es importante aprender a leer y comprender aquello que hemos leído para llegar a ser alguien en la sociedad en la que vivimos y este sea posiblemente el principal reto al que nos enfrentamos hoy en día.

2.5. ETAPAS LECTORAS

Tabla 1. Períodos lectores. Desarrollo evolutivo de la destreza lectora.

EDAD	0-2 años	3-6 años	7-18 años
ACTIVIDAD	-Conocimiento sensorial -Sensibilización	-Maduración -Aprendizaje	-Consolidación de la destreza lectora.
ÁMBITO	-Familia	-Familia -Escuela	-Escuela -Sujeto

Fuente: Universidad Internacional de la Rioja. Tema 1: Introducción a la literatura infantil (2014).

Tabla 2. Proyección de los períodos lectores en los niveles educativos.

EDAD	PERIODO LECTOR	ACTIVIDAD ESCOLAR	NIVEL EDUCATIVO
0-2 años	Sensibilización	Nivel experiencial	Educación Infantil Primer Ciclo

3-5 años	Aprendizaje	Preparación madurativa aprendizaje	Educación Infantil Segundo Ciclo
6-8 años	Aprendizaje y comienzo de la consolidación	Continúa el aprendizaje. Comienza la consolidación	Educación Primaria Primer Ciclo
8-12 años	Consolidación	Consolidación	Educación Primaria Segundo y Tercer Ciclo
12-16 años	Consolidación	Funcionalidad	Educación Secundaria Obligatoria
16-18 años	Consolidación	Perfeccionamiento	Educación Secundaria Postobligatoria.

Fuente: Universidad Internacional de la Rioja. Tema 1: Introducción a la literatura infantil (2014).

Como podemos ver en la tabla anterior, de 0 a 2 años, en esta edad es importante que el libro forme parte de la vida del niño como algo familiar, como puede ser un juguete que pueda morder, en este período el niño aún no sabe leer, por lo que solo observa y escucha, pero es fundamental esa familiarización con el libro como objeto de entretenimiento y experimentación. En esta fase, la lectura se puede usar como una herramienta efectiva.

De 3 a 5 años, el niño es muy hablador y se interesa mucho por aprender, se aconseja a estas edades facilitarles libros que sean de su agrado. El niño empieza aprender las palabras, por lo que podemos comenzar también el acercamiento a la lectura.

De 6 a 8 años, los niños empiezan a ser un poco más autónomos e independientes e inician el aprendizaje de las palabras, por lo que se empieza en el estudio de la lectura y su comprensión. Se pasará de una lectura mecánica a una lectura comprensiva.

De 8 a 12 años, a estas edades ya hay una consolidación de las destrezas y habilidades, así como un afianzamiento de la lectura, y buscan aquellas historias que cuenten situaciones parecidas a las que viven ellos.

Es común pensar que el proceso de lectura así como el de escritura se debe trabajar solamente en los primeros cursos de Educación Primaria y que al finalizar esta etapa el niño tiene que haber adquirido dicho proceso, pero en realidad estos cursos son solo el inicio de un largo camino. Es importante mantener un trabajo sistematizado de la lectura a lo largo de toda la etapa escolar, que aunque se haya alcanzado la codificación al final del primer y segundo curso, quedan aún aspectos importantes de la lectura que deben seguir desarrollándose. En los cursos posteriores el niño pasará de "aprender a leer" a "leer para aprender", así como otras funciones como la diversión, el disfrute, la comunicación, etc.

2.6. LA LECTURA EN LA LEGISLACIÓN EDUCATIVA

Ante la entrada en vigor este mismo año de la LOMCE (Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa), la LOE (ley Orgánica de Educación) sigue teniendo un lugar prioritario dentro de la legislación española. Así, según especificaba la Ley Orgánica de Educación (LOE, 2006), se centra constantemente en las competencias básicas, es el principal objetivo que se debe adquirir durante la educación primaria.

Dicha Ley Orgánica de Educación da prioridad a fomentar la lectura en la etapa de Educación Primaria y añade: “La lectura comprensiva hace posible la interpretación y asimilación de los conocimientos aportados por todas las áreas y materias y es fuente de desarrollo de capacidades estéticas.” También leemos en el artículo 19. 2 y 3:

Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación y la educación en valores se trabajarán en todas las áreas. A fin de fomentar el hábito de la lectura se dedicará un tiempo diario a la misma. (p.22).

La LOE en su artículo 16, recoge en sus principios generales, que la finalidad de la etapa de Educación Primaria es:

[...] proporcionar a todos los niños y niñas una educación que permita afianzar su desarrollo personal y su propio bienestar, adquirir las habilidades culturales básicas relativas a la expresión y comprensión oral, a la lectura, a la escritura y al cálculo, así como desarrollar las habilidades sociales, los hábitos de trabajo y estudio, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad. (p.20).

El Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, integra las 8 competencias básicas, en su anexo I se nombra cada una de ellas, siendo la primera, la competencia en comunicación lingüística. Y son las siguientes:

- 1—Competencia en comunicación lingüística.
- 2—Competencia matemática.
- 3—Competencia en el conocimiento y la interacción en el mundo físico.
- 4—Tratamiento de la información y tratamiento digital.
- 5—Competencia social y ciudadana.
- 6—Competencia cultural y artística.
- 7—Competencia para aprender a aprender.
- 8—Autonomía e iniciativa personal.

Como podemos observar la primera competencia que nos encontramos es la competencia en comunicación lingüística que es considerada un área transversal porque es necesaria para el aprendizaje en el resto de áreas:

La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias básicas. Los centros, al organizar su práctica docente deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario de lectura, no inferior a treinta minutos, a lo largo de todos los cursos de la etapa.

Por tanto, la lectura debe ser una de las principales competencias que deben alcanzar los niños en la Educación Primaria porque le ayudará a desarrollarse como persona y le ayudará a comunicarse con los demás (Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre).

Con la entrada en vigor el pasado año de la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa, de 9 de diciembre, ha habido una serie de cambios, los más importantes han sido en las competencias básicas que de ocho se pasa a siete y además incorpora una serie de modificaciones en sus nombres, en concreto la segunda pasa a llamarse "Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencias y Tecnología" y la sexta "Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor".

Por último, señalar que la LOMCE (2013) añade asimismo que: "se potenciará el desarrollo de las Competencias de Comunicación Lingüística y Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencias y Tecnología".

2.6.1. El lenguaje de la imagen

Las personas desde el inicio de la humanidad se han comunicado constantemente a través del lenguaje visual, es decir, a través de las imágenes. A medida que han ido pasando los años, el hombre ha desarrollado más su imaginación y su creatividad mediante un lenguaje visual más complejo.

Tal y como señala Regalado Baeza (2007), el mundo en el que vivimos está cargado de imágenes y estas se han convertido en nuestro nuevo alfabeto. Además añade este autor que esta alfabetización visual se basa en un proceso de enseñanza y aprendizaje necesario para la lectura de las imágenes, por lo que es importante verlo como un elemento de comunicación.

Por otra parte, Salisbury (2007) define la alfabetización visual como un vínculo que tienen los niños con los libros ilustrados o textos visuales y que ello implica la capacidad de ver y de dibujar que tienen los niños más que la habilidad de decodificar las imágenes en palabras.

En este sentido, y según Eisner (1996), las palabras están hechas de letras y las letras son símbolos sacados de imágenes que nos proporcionan nuestra propia realidad y nuestro entorno. Al mismo tiempo también añade que se puede contar una historia sin contener ninguna palabra, sino a través solo de la imagen y lo asigna a la forma más primitiva de comunicación.

No debemos olvidar que el lenguaje escrito es el que más prioridad se ha dado en educación tras el lenguaje oral. Por el contrario, al lenguaje de la imagen apenas se le ha dado alguna importancia, y aunque esta ocupe todavía un lugar algo secundario en la educación es un lenguaje que tiene mucho que decir. Sobre este aspecto conviene recordar que estamos rodeados de cultura visual y por lo tanto somos consumidores de esta cultura de la que estamos envueltos y de la que formamos parte.

Todas las imágenes que nos envuelven contienen un lenguaje, intentan trasladar o comunicar un mensaje. Así, los niños antes de aprender a leer y a escribir aprenden a ver imágenes. Los docentes debemos de ser conscientes de lo importante que son estas imágenes para aprovecharlas como recurso pedagógico y como lenguaje propio para transmitir información. Así pues, tenemos la necesidad de formar a nuestros alumnos hacia una enseñanza de la imagen

producida por la importancia que en nuestra sociedad actual se le da al mundo de lo icónico, de esta manera familiarizamos a nuestros alumnos con los elementos, los códigos y aquellos principios elementales que nos ofrece el mundo visual.

¿Cuántas veces nos hemos preguntado de qué manera aprenden los niños? Con todo lo expuesto anteriormente podremos acercarnos a la respuesta, pero, reflexionemos antes un poco más. Diariamente nos damos cuenta que los niños interactúan con su entorno a través de las palabras y de las imágenes, y todo ello nos lleva a querer mejorar la educación a través de aquellos métodos que nos faciliten la educación en el ámbito escolar. Así pues, la lectura de los cómics nos servirá como punto de partida de las programaciones educativas, y de esta forma cuando observamos una imagen realizamos un análisis tanto connotativo como denotativo, llegando con todo ello a la conclusión de que el cómic es un método eficaz a la hora de transmitir conocimientos y contenidos.

2.6.2. Aproximación terminológica del cómic

Al intentar abarcar la terminología del cómic, comprobamos que, según Rodríguez Diéguez (1988), existen una gran variedad de términos:

—TEBEO: se utiliza en España a partir de la publicación de la revista TBO, dirigido al público infantil. Según la Real Academia de la lengua española (RAE) el tebeo es una historieta que se cuenta a base de dibujos, y también añade que se incluyen en los periódicos estas historietas gráficas.

—CÓMIC: tiene origen anglosajón. Aunque desde sus inicios había tenido un carácter más humorístico, en la actualidad abarca todos los géneros. La RAE define el cómic como “serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo” y “Libro o revista que contiene estas viñetas”.

—FUMETTO o FUMETTI: término que se utiliza en Italia y cuyo inicio se encuentra en la semejanza de los bocadillos o globos de diálogo.

—BANDEE DESSINÉE: término utilizado por los franceses que significa “tira dibujada”.

—HISTORIETAS: tiene un origen latinoamericano. Según la RAE, las historietas constituyen una sucesión de imágenes que forman una narración cómica, dramática, fantástica, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede estar representada en una tira en prensa, una página completa o incluso un libro.

Por su parte Rodríguez-Diéguez (1988) define el tebeo como “narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas” (p.17). Frente a esta definición nos encontramos con la de Eco (1973, p.17):

La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la 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 cómics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes.

Como podemos ver el autor hace referencia al carácter descriptivo, narrativo y secuencial del cómic, mientras que Umberto Eco suele buscar el sentido sociológico y cultural que lo envuelve.

En este trabajo utilizaremos el término “cómic” debido a su importante imposición y popularidad. Las definiciones más importantes hechas por diferentes autores son las siguientes:

—Manacorda de Rossetti (1976, p.28) señala que “una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas”.

—Roman Gubert (1973) define el cómic como una historieta ilustrada, en el que las acciones se van desarrollando en diferentes viñetas y lo que dice cada persona se encuentra escrito en globos o bocadillos.

—Todavía más claro es F. Loras (1976, p.49) al señalar “El cómic es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva”.

—Will Eisner (1996) destaca que el cómic es un arte secuencial que no carece de limitaciones.

Tras todas estas aproximaciones a la definición del cómic, podemos concluir que el cómic es un recurso educativo con carácter motivador que nos ayuda a entender una historia a través de sus imágenes, lo que le convierte en un excelente medio de comunicación. El cómic es una extraordinaria herramienta que nos puede ayudar a motivar a nuestros alumnos a la hora de leer un texto y lograr que estos se conviertan en personas reflexivas, imaginativas y creativas.

2.6.3. Historia del cómic

Rodríguez Diéguez (1988), define el cómic como una historia narrada a través de los dibujos y textos relacionados entre sí y señala además que este aparece en Europa a finales del siglo XIX. En España se inicia en el mismo siglo y está relacionado con la búsqueda continua de nuevas maneras de comunicación a través de la imagen y del aumento y progresión de la industria editorial. Entre los años 20 y 30, el cómic iba dirigido al público infantil y a parte se utilizaba como propaganda ideológica durante la guerra civil. Dentro del período franquista podíamos encontrar el tebeo, dirigido al público más joven y por otra parte encontrábamos los grandes héroes patrios como podía ser “*El Capitán Trueno*”. El propio Rodríguez Diéguez (1988) cuenta que a partir de los años 40 y las posteriores décadas, el cómic español vive su época más esplendorosa con el cómic de aventuras (*Roberto Alcázar y Pedrín* y *El guerrero del antifaz*) y los humorísticos (principalmente los de la Editorial Bruguera).

Ya en la segunda mitad del siglo XX, el cómic alcanza un gran éxito y este va ya dirigido a los adultos e incluso se usa con fines reivindicativos (*El víbora*). En los años 80 empieza un importante declive de este género, pero desde hace unos años se ha producido un aumento considerable de sus ventas en España, ya que este género narrativo atrae a mucho público en general. Así, podemos encontrar autores como Paco Roca que con su título *Arrugas* ha logrado vender más de 50.000 ejemplares. También se ha creado la Asociación de Editores de Cómic de España que incluye editoriales como Norma Editoria, Aleta Ediciones, etc.

Aunque el cómic es el tipo de libro que menos factura, en el año 2010 fue el único que aumentó sus ventas, ello es una realidad que nos hace ver que el cómic es considerado el “novenno arte” ya que tiene una gran presencia en la sociedad y como el resto de géneros es un buen instrumento para fomentar el hábito a la lectura.

2.6.4. El cómic como género narrativo

Como ya hemos señalado anteriormente, los cómics son libros que están formados por dos elementos muy importantes: la imagen y la palabra. Tanto las palabras como las imágenes son dos componentes muy necesarios en el cómic, ya que la propia imagen es un medio de comunicación y para entender esas imágenes es necesario que la persona que los lea tenga algún tipo de experiencia para poder comprender las imágenes.

Barbieri (1998) nos dice que el lenguaje del cómic es la yuxtaposición del lenguaje de las palabras con el lenguaje de las imágenes. Con ello nos quiere decir que las palabras y las imágenes no sirven de nada por separado y que para poder comprender un texto es necesario una correspondencia entre ellas.

Tal y como nos dice Barbieri (1998), nos diferencia la ilustración y el cómic, para el la ilustración es aquel dibujo, stampa o imagen de algo que puede o no acompañar a un relato y que en cierta medida no es importante para el texto, en cambio, el cómic necesita de una viñeta que puede ir acompañada o no de un texto y tiene un carácter narrativo. Cada viñeta cuenta una historia y esta es un elemento muy importante del relato y si se carece de ella puede desfavorecer la comprensión del mismo. Para ser más claros diríamos que la ilustración explica la narración, mientras que la viñeta del cómic es el propio relato.

Milagros Arizmendi (1975, p.7) precisa sobre el cómic:

Es una expresión figurativa, una narrativa en imágenes que logra una perfecta compenetración (e interrelación) de palabra y dibujo gracias, fundamentalmente, a dos convenciones: la viñeta (que distingue la continuidad del relato en el tiempo y en el espacio) y el globo (que encierra el texto y delimita al protagonista).

Por su parte, Roman Gubern (1972, p.107) considera que el cómic es una “Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”. En cambio, Elisabeth K. Baur (1978, p. 17) habla de: “Forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen”.

Will Eisner (1996), uno de los grandes defensores del cómic como noveno arte, hace la siguiente apreciación: "La historieta es un medio único en su género, con estructura y personalidad propias, que puede tratar cualquier tema, por intrincado que sea" (p.5).

Por otra parte, Prado Aragonés (2011, p.370) apunta sobre el cómic que "su lenguaje verbal y no verbal manifiesta innegables características artísticas y estéticas y su estructura y características textuales pertenecen al género narrativo". Y añade que "es un medio que despierta un gran interés entre los niños, que antes de aprender a leer ya los hojean con curiosidad atraídos por la imagen" y que permite "entretener a un elevado número de lectores, fundamentalmente jóvenes".

Con todo ello podemos decir, que el cómic es un género narrativo con mucha versatilidad ya que puede desempeñar diferentes papeles, puede entretener, informar, enseñar valores, etc.

2.6.5. Los elementos del cómic

Sobre el lenguaje del cómic Barbieri (1998) nos indica que cada viñeta tiene una competencia claramente narrativa, y habla de la existencia de diferentes lenguajes dentro de la narración gráfica del cómic, diferenciando:

—Lenguajes de imagen: el dibujo (color, técnicas,), caricatura (comics de humor, acción y expresionistas), pintura (profundidad, perspectiva), fotografía (encuadres, angulaciones), gráfica (la construcción de la página).

—Lenguajes de temporalidad: música, poesía y la narrativa.

—Lenguajes de imagen y temporalidad: teatro, cine de animación y el cine.

Por otra parte, Rodríguez Diéguez (1988) hace referencia a dos tipos de lenguaje: el lenguaje icónico y el lenguaje verbal del cómic, este lenguaje verboicónico que integra elementos verbales e icónicos y utiliza textos de transferencia, cartuchos, con un fin de relevo (paso de un tiempo a otro) o de anclaje (paso de un espacio a otro), o textos diagonales (globos) y onomatopeyas.

Asimismo encontramos a Manuel Fernández y Óscar Díaz (1990) creen que el cómic está formado por:

—Elementos icónicos: representación de la realidad a través de las imágenes. También incluye aquellos elementos visuales como:

1) La viñeta: su tamaño y su forma limitan su valor de expresión.

2) Los planos. El creador integra su visión subjetiva:

—Gran plano general (GPG)

—Plano general (PG)

—Plano de conjunto o entero (PC o PE)

—Plano americano (PA)

—Plano medio (PM)

—Plano plano (PP)

—Primer Plano (PP)

—Plano detalle (PD)

3) Los puntos de vista: el creador o autor puede escoger entre picado, normal o contrapicado.

4) Los estereotipos de los personajes: héroes, ladrones, millonarios... Cada tipo de personajes y el estado de ánimo tiene unos componentes universales característicos.

5) Los símbolos cinéticos: son líneas cinéticas que parece que estén en movimiento, por ejemplo, las nubes de polvo, etc.

6) Las metáforas visualizadas: signos de admiración que nos expresan asombro, corazones alrededor de personas enamoradas...

7) El color y la luz.

-Elementos literarios:

1) La cartela, didascalia o cartucho: técnica que se utiliza para introducir un texto aclaratorio, comentar el dibujo de una viñeta, favorecer la continuación de la historia o incluir aclaraciones, notas explicaciones, etc.

2) Los globos o bocadillos: situados a una zona en concreto de la viñeta donde se añade un texto que refleja el diálogo o pensamiento del personaje. Formado por un rabillo y un cuerpo, este puede cambiar su forma dependiendo del código expresivo que se use: contorno ondulado, líneas temblorosas...

3) El texto: la impresión (tipografía) y el tamaño de las letras.

4) Las onomatopeyas: son la imitación de los sonidos, ruidos que se producen de forma no verbal, y estos pueden estar situados tanto dentro como fuera de la viñeta.

-Componentes narrativos: a la hora de narrar una historia es necesario utilizar diferentes elementos y recursos para poder organizar las viñetas del cómic, que es muy parecido al montaje cinematográfico.

1) El plano-contraplano: alternancia de los primeros planos.

2) El zoom: el acercamiento o alejamiento a un objeto o a un personaje.

3) El raccord: cuando un dibujo empieza en una viñeta y termina en otra viñeta.

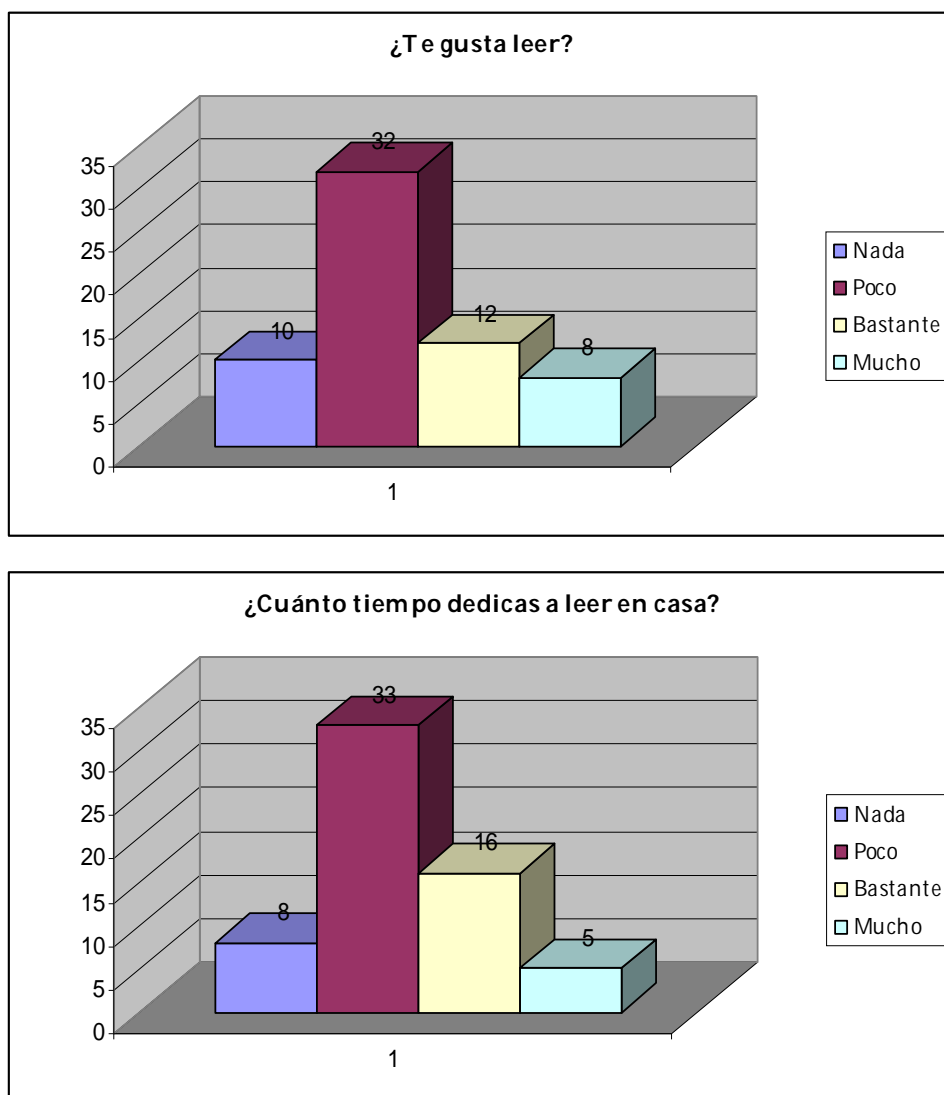
4) Los saltos en el tiempo a través de la elipsis (mediante el fundido o el encadenado), el flash-back o el flash-forward.

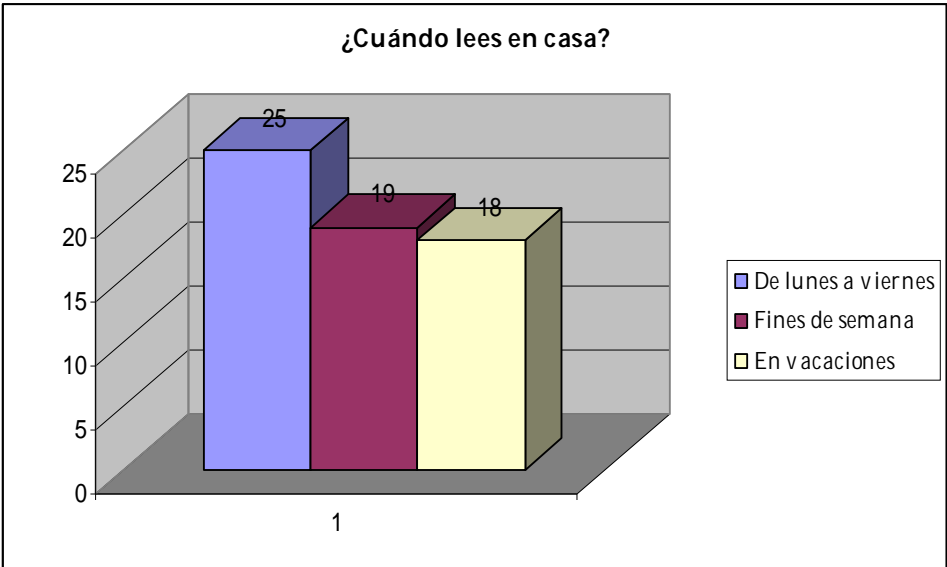
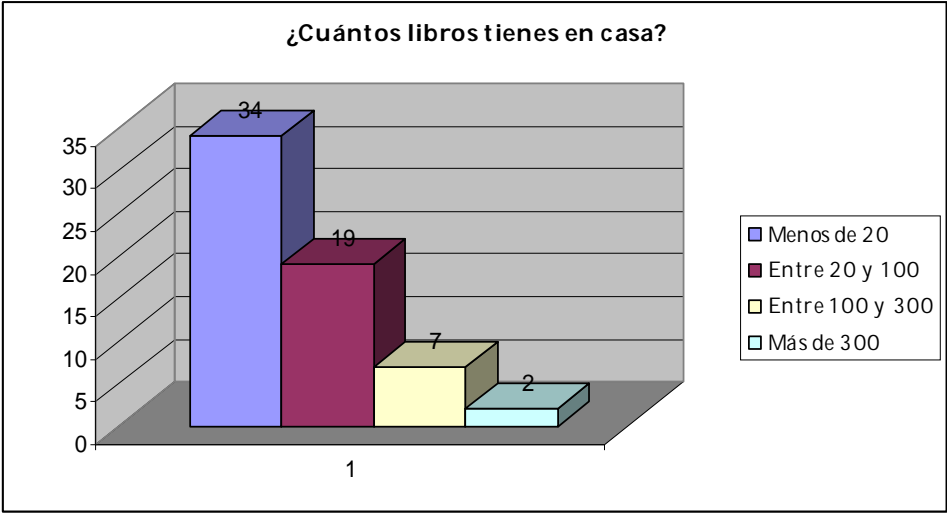
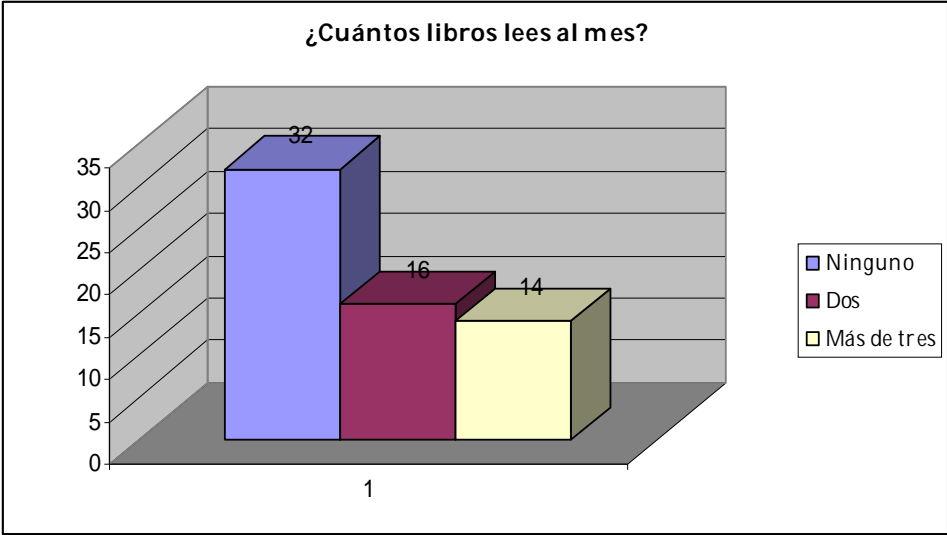
3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PARA CUARTO CURSO DE PRIMARIA: TRABAJAR CON EL CÓMIC PARA FOMENTAR EL HÁBITO LECTOR

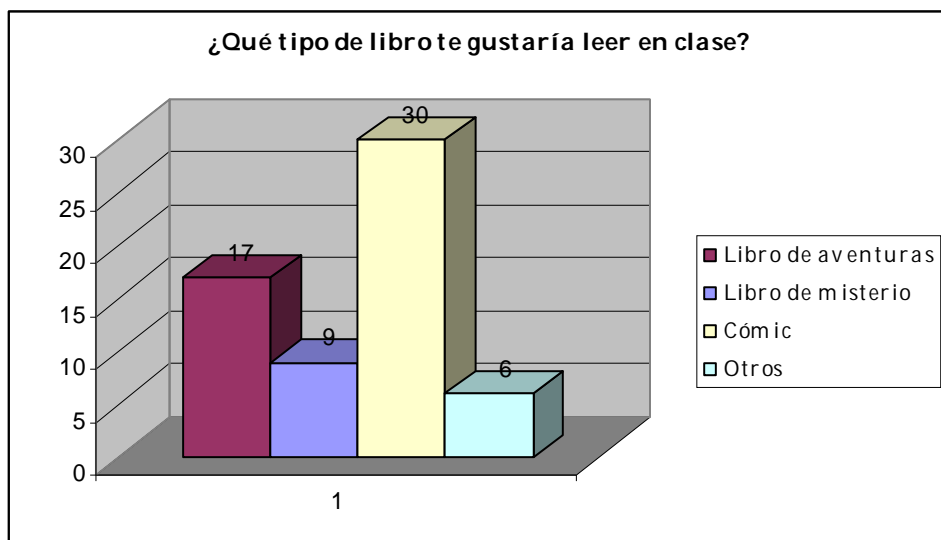
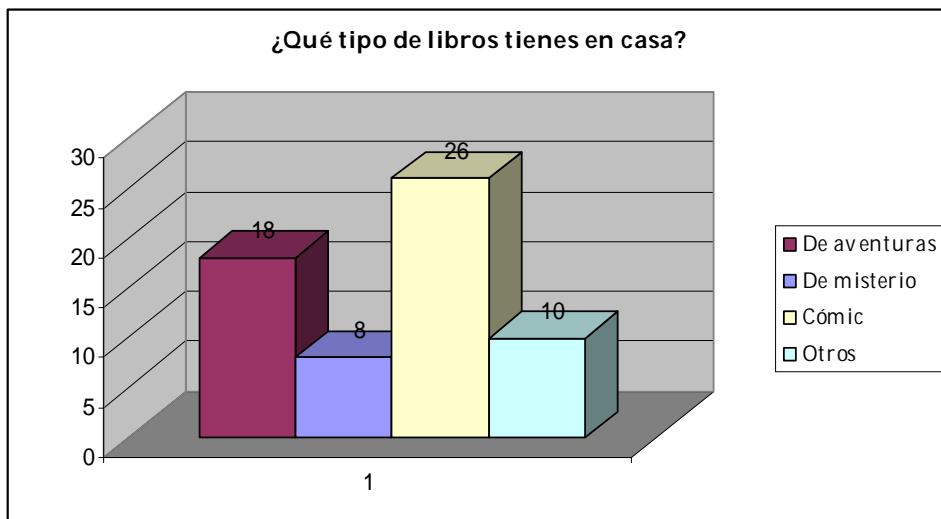
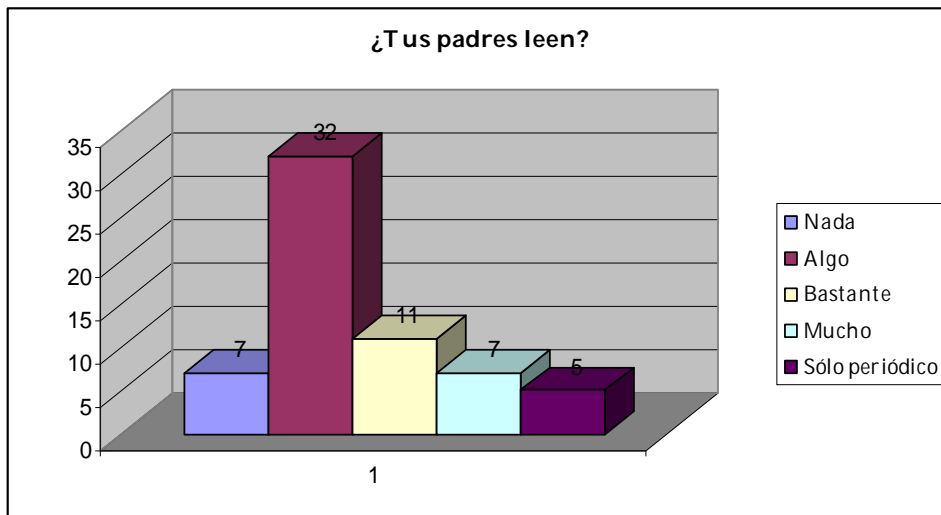
Para diseñar una serie de actividades con el fin de mejorar el hábito lector de los alumnos de primaria, he realizado una encuesta a todos los alumnos de 4º curso de Educación Primaria del centro en el que he realizado mis prácticas para a partir de los resultados obtenidos enfocar la manera de trabajar el hábito lector a través del cómic.

A continuación presentamos los resultados obtenidos en las encuestas y su análisis.

Ilustración 0.1. ENCUESTA REALIZADA AL ALUMNADO DE 4º CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
(ANEXO 1)







Observando los resultados de la encuesta, comprobamos que la mayoría de las familias apenas dedican tiempo a la lectura, por consiguiente, es normal que los niños no estén aficionados a la lectura y que no le dediquen tiempo a la misma.

También a partir de estos resultados, nos damos cuenta de que los niños que leen diariamente son muy pocos, y los que leen algunas veces lo hacen desde el entorno escolar y no por tanto en actividades de ocio o por puro placer o entretenimiento.

Con todo ello podemos decir que la escuela es un lugar excepcional donde podemos fomentar ese hábito a la lectura. Asimismo, también a través de esta encuesta hemos comprobado algo positivo: la mayoría de niños tienen en sus casas cómics, por ello será un buen principio para trabajar la lectura a través del cómic ya que la mayoría de los alumnos estarán familiarizados y motivados con dicho recurso. Este medio nos facilitará la tarea lectora, será un recurso motivador que nos conducirá a una formación más placentera.

Cabe destacar, que dicha encuesta nos muestra la realidad sobre las costumbres lectoras que tienen estos niños, por lo que nos hace buscar una alternativa motivadora y creativa para aumentar esa destreza lectora.

Por último señalar que estos alumnos, a la hora de dejarles elegir el tipo de libro que les gustaría leer en clase, prefieren el cómic antes que cualquier otro tipo de libro porque lo ven como algo más lúdico y ameno para leer y sobre todo se sienten atraídos por sus imágenes.

3.1. EL CÓMIC COMO RECURSO EDUCATIVO

Como ya hemos ido señalando a lo largo de este trabajo, el objetivo principal del mismo es utilizar el cómic como recurso educativo para aumentar la práctica lectora en los niños.

Si bien, ya hemos comentado que el cómic es un género narrativo muy motivador y que proporciona entretenimiento, podríamos decir, que es uno de los medios de comunicación con mayor aceptación por parte de los alumnos. Por consiguiente, debemos aprovecharlo y utilizarlo como herramienta didáctica.

Según nos dice Rodríguez Diéguez (1988), el principal objetivo es conseguir que a través de diferentes actividades podamos aplicar el cómic en el aula, y poder utilizar este recurso didáctico a través de diferentes áreas para potenciar más los contenidos, como pueden ser el lenguaje, arte, y expresión plástica.

Es verdad, que pocas veces nos encontramos cómics en las aulas, y esto es porque este no ha llegado como tal en las escuelas. Tenemos que ser conscientes que muchos cómics han sido traducidos a una gran cantidad de idiomas, por ejemplo *Las aventuras de Tintín*, que ha sido traducido a más de 40 idiomas y ha servido de gran utilidad en el aprendizaje de idiomas.

En algunos casos podríamos afirmar que todo recurso que aumente las habilidades y los valores en los niños se puede considerar educativo, pero tenemos que saber escoger bien el contenido, ya que ello influenciará en el aprendizaje del niño.

Sabemos que el cómic posee una serie de ventajas diferentes a lo que ofrecen otros soportes, y hacen del cómic un recurso muy interesante. Consideramos que el mismo es un material fácil de

leer y sobre todo muy ameno y suele tratar una gran variedad de temas como el desarrollo de capacidades, la comprensión, la motivación, la interpretación y de esta forma se les presenta una serie de soportes gráficos diferentes, entre otras cosas.

En la presente propuesta de intervención, nos propondremos actuar como guías y orientadores en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje buscando en todo momento la motivación de los alumnos para así poder lograr un aprendizaje significativo.

En resumen, trataremos en todo momento de realizar una concepción constructivista de la enseñanza, con actividades de metodología operativa, activa y participativa, tanto de forma individual como en grupo. Y de esta forma, utilizando esta metodología y las actividades propuestas conseguir motivar al alumno para alcanzar nuestro objetivo final que es lograr que nuestros alumnos lean más.

3.2. INCLUIR EL CÓMIC EN EL AULA

En la actualidad, si nos adentramos en las aulas de todos los centros educativos, la mayoría de clases usan de forma habitual los libros de texto. La realidad es que se realizan todas las actividades que vienen en los libros, se estudia el temario correspondiente, la mayoría lo hace de forma memorística, etc. Desde mi punto de vista, los centros educativos no se dan cuenta o no quieren darse cuenta de la gran cantidad de recursos existentes que podemos utilizar para trabajar con todas las asignaturas de una forma más activa, motivadora que puede ayudar a los niños a entender los contenidos que incorporan los libros de texto.

El cómic al ser un recurso literario, favorece de forma positiva y atractiva la lectura en los niños, desarrollando así la comprensión lectora, la adquisición de nuevo vocabulario, además trabajar la caligrafía y desarrollar la imaginación a través de su lectura.

Aunque puede ser que la mayoría de gente piense que el cómic distrae con facilidad a los niños y se percibe como algo superficial porque puede transmitir ideas equivocadas, es cierto que hay cómics que ofrecen un contenido muy poco rico, que contiene contravalores, pero aquí es muy importante el papel del profesor, este tiene que saber diferenciar los valores y los contravalores, es decir, aquellas ideas negativas que no nos interesa que aprendan nuestros alumnos y las ideas positivas que queremos que adquieran como objetivo.

3.3. TÍTULO Y JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta de intervención lleva por título “La lectura a través del cómic” y está orientada a cuarto curso de Educación Primaria de un centro público, en cuya clase se encuentran 20 niños (11 niños y 9 niñas) de edades comprendidas entre 9 y 10 años. En ella se llevarán a cabo distintas actividades para fomentar el gusto a la lectura a través del cómic.

El centro escogido para realizar esta propuesta acoge dos niveles educativos, Educación Infantil y Educación Primaria, es decir, los alumnos que están escolarizados en dicho centro son niños que van desde los 3 a los 12 años.

El desarrollo de esta propuesta se basa principalmente en las pocas horas que los niños dedican a la lectura. Con ello pretendemos pasar de una lectura pasiva a una lectura activa y que los niños no lectores conozcan otros recursos que no sean los libros de texto tradicionales, a la vez que estos les ayuden a adquirir y aumentar la comprensión de los textos que leen, y enseñarles a reflexionar a la hora de analizar un texto.

Con estas actividades planteadas a continuación, que finalmente no han podido llevarse a la práctica, esperamos alcanzar en una futura intervención en el aula, que los alumnos se interesen por la lectura y que realicen sus propias creaciones literarias. Como para llevar todas las actividades al aula estas deben estar previamente programadas y planificadas, a continuación proponemos la organización de esta propuesta.

3.4. METODOLOGÍA

La metodología planteada para esta propuesta es activa y participativa, considerando en todo momento al alumno como el principal protagonista de su propio aprendizaje. Los niños serán partícipes de forma activa en todas las actividades planteadas. También será significativa, ya que los nuevos aprendizajes que adquieran los alumnos partirán de los conocimientos previos que tengan estos, para así obtener una unión entre ambos y de esta forma poder alcanzar un aprendizaje significativo.

Esta metodología también se planteará de forma individualizada y personalizada, ya que las actividades propuestas posibilitarán adecuarlas a los distintos niveles de aprendizaje.

Con estas actividades se quiere motivar al alumno para que aumente su hábito lector. Por lo tanto, se utilizará una metodología globalizadora, ya que a través de la lectura del cómic se pretende aumentar el hábito lector en los niños.

La manera de trabajar será diferente dependiendo de las actividades y de las necesidades que nos proponga cada estrategia. De esta manera, se agruparán los alumnos en gran grupo, grupo pequeño y por parejas.

Así, de este modo, fomentaremos el trabajo en grupo y también se trabajará por parejas en algunas actividades para que los alumnos sean capaces de aprender de forma autónoma. En este trabajo el tutor actuará como guía y orientador en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje buscando en todo momento la motivación de los alumnos para así poder lograr un aprendizaje significativo.

En resumen, trataremos en todo momento de realizar una concepción constructivista de la enseñanza, con actividades de metodología operativa, activa y participativa, tanto de forma individual como en grupo.

Y, de esta forma, utilizando esta metodología y, con las actividades planteadas, queremos en todo momento estimular al alumno para conseguir nuestro objetivo final que es fomentar a través del cómic el hábito de la lectura.

3.5. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

El objetivo general de esta propuesta no es más que fomentar el hábito a la lectura: la lectura del cómic en las aulas de 4º de Educación Primaria.

Por otra parte, los objetivos específicos son:

- Conocer el cómic como fuente de lectura.
- Utilizar el cómic de *Astérix y Obélix* como fuente de motivación y disfrute.
- Fomentar en el niño el placer por la lectura en el aula.
- Elaborar sencillas historias de cómics de forma manual y a través de las TIC.
- Diferenciar un cuento de un cómic.
- Fomentar la creatividad y desarrollar la imaginación.
- Participar activamente en las diferentes actividades que se plantean.
- Valorar la presentación de las historias creadas.
- Valorar el trabajo de los demás y el suyo propio.

3.6. CONTENIDOS

El plan de intervención se estructurará a través de diferentes sesiones, en las que el maestro relacionará los conocimientos previos que tiene el alumno, con las explicaciones y las actividades y de esta forma se irán construyendo nuevos conocimientos y lograr un aprendizaje significativo.

Tabla 3. Contenidos integrados dentro de la unidad didáctica "La lectura a través del cómic".

CONTENIDOS	SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA
Bloque I:—Hablar, escuchar y conversar	—Participación, comprensión y valoración de textos, uso de documentos audiovisuales, actitud de cooperación.
Bloque II :—Leer y escribir	—Comprensión de textos escritos. —Composición de textos escritos.
Bloque III :—Educación literaria	—Lectura personal y guiada, desarrollo de autonomía lectora, recreación y comprensión de textos. Dramatización de situaciones y textos literarios.
Bloque IV:—Conocimiento de la lengua a través del uso.	—Reconocimiento de elementos del contexto comunicativo. —Reconocimiento de las diferencias entre lengua oral y lengua escrita. —Comparación y transformación de enunciados, supresión y cambio.

3.7. TEMPORALIZACIÓN

Para poder lograr los objetivos generales y específicos de este plan de intervención y trabajar los contenidos se han diseñado 12 sesiones, en las cuales se desarrollan los cuatro bloques especificados anteriormente.

Esta unidad didáctica se llevará a cabo el primer trimestre de curso, ya que de esta forma se aprovecharán aquellos conocimientos previos que adquirirá el alumno en la unidad didáctica de la lectura en casa, que se imparte las tres primeras semanas del curso.

Esta propuesta de intervención tendrá una duración de 3 semanas, con un total de 12 sesiones y cada semana se llevarán a cabo 4 sesiones. Cada sesión tendrá una duración de 50 min. El cronograma de la propuesta es el siguiente:

Tabla 4. Cronograma de la propuesta.

PRIMER TRIMESTRE OCTUBRE/NOVIEMBRE	Semana 1	Sesión 1	T-50 min.
		Sesión 2	T-50 min.
		Sesión 3	T-50 min.
		Sesión 4	T-50 min.
	Semana 2	Sesión 5	T-50 min.
		Sesión 6	T-50 min.
		Sesión 7	T-50 min.
		Sesión 8	T-50 min.
	Semana 3	Sesión 9	T-50 min.
		Sesión 10	T-50 min.
		Sesión 11	T-50 min.
		Sesión 12	T-50 min.

Empezamos a trabajar el cómic en el aula a partir de las siguientes actividades propuestas a continuación.

3.8. ACTIVIDADES

1ª SESIÓN: LA IMPORTANCIA DE LA LECTURA

Objetivos:

- Fomentar en el niño el placer por la lectura.
- Conocer el cómic como un recurso de lectura.

En esta primera actividad, para comenzar la unidad didáctica, haremos una lluvia de ideas para saber cuáles son los conocimientos previos que tiene el alumno, y así saber en todo momento desde qué punto partimos.

A partir de aquí, haremos una pequeña introducción y reflexión sobre que es la lectura y los beneficios que nos aporta. Seguidamente les explicaremos que no utilizaremos libros de textos cotidianos para leer, sino que utilizaremos el cómic como recurso.

Aprovecharemos el aula de informática para mostrarles un vídeo (Ver anexo 2) que habla sobre qué son los cómics y como poder crear uno. Los alumnos podrán tomar nota de lo que más les interese de toda la información que se les proporciona en el vídeo. Para ello en esta actividad se necesitará una libreta y lápiz o bolígrafo.

Finalmente les propondremos a los alumnos que traigan para la próxima clase un cómic, el que más les guste a ellos. En caso de no tener ninguno pueden pedirlo prestado a algún amigo o a la biblioteca.

2ª SESIÓN: ¿QUÉ ES EL CÓMIC?

Objetivos:

- Utilizar el cómic de *Astérix y Obélix* como fuente de motivación y disfrute.
- Aprender que es un cómic.

Haremos una recopilación de todos aquellos cómics que los alumnos han aportado y que se les había pedido en la sesión anterior. Cada uno de ellos nos leerá el título del cómic que haya traído, posteriormente realizaremos una observación y una pequeña lectura de los mismos. Dichos cómics serán colocados en el rincón que hay destinado a la biblioteca del aula.

Por su parte los profesores les habremos traído desde casa un cómic de *Astérix y Obélix* y, de esta forma, empezarán a familiarizarse con este género a través de los principales personajes que integran el cómic.

Una vez conocidos los personajes principales, buscaremos aquellos cómics que se encuentran en la biblioteca del aula que coincidan con los personajes descritos, para así poder visualizar los personajes. Después entre todos realizaremos una descripción oral de estos personajes. Un ejemplo sería conocer los personajes de *Astérix y Obélix* a través del cómic que

hemos traído al aula. Para ello lo leeremos y lo analizaremos, después buscaremos en la biblioteca del aula otras historias de aventuras de *Astérix y Obélix*, así conoceremos como son físicamente estos personajes, cómo actúan, piensan, etc. De esta manera podremos conocer en más profundidad y en diferentes situaciones a sus protagonistas.

3ª SESIÓN: LOS ELEMENTOS DEL CÓMIC

Objetivos:

- Conocer los diferentes elementos de un cómic.
- Participar activamente en las diferentes actividades que se plantean.

Hemos elegido trabajar los elementos del cómic a través de una presentación porque hemos visto durante las prácticas que los alumnos prestan más atención a la pizarra digital que al libro de texto y a las explicaciones dadas en la pizarra tradicional (Ver anexo 3).

En esta sesión se organizará a los alumnos en grupos de dos y se les entregará un cómic de *Astérix y Obélix* (habremos recopilado todo el material entre la biblioteca del colegio, la biblioteca pública y los cómics de *Astérix y Obélix* que podamos tener en casa). Se les pedirá a los alumnos que lean el cómic y observen las viñetas y posteriormente que identifiquen:

- Las onomatopeyas que aparezcan en el cómic.
- Los diferentes tipos de globos: cuadrados, ovalados, rectangulares, etc.
- Los diferentes planos existentes: plano general, primer plano, etc.

4ª SESIÓN: EL CÓMIC ASTÉRIX Y OBÉLIX

Objetivos:

- Conocer y trabajar el cómic de *Astérix y Obélix*.
- Fomentar en el niño el placer por la lectura.

En esta cuarta sesión nos vamos a centrar y trabajar el cómic *Astérix y Obélix*.

Previamente los alumnos se habrán llevado a casa cómics de *Astérix y Obélix*, para así de esta forma familiarizarse más con la historia y los personajes.

Seguidamente realizarán una ficha (Ver anexo 4), se efectuará una breve introducción de cómo empiezan todas las aventuras de *Astérix y Obélix*, y seguidamente deberán contestar una serie de preguntas referentes al cómic que estamos trabajando.

Algunas de las preguntas que formularemos a los alumnos serán:

- Ahora vamos a conocer quienes son los personajes más importantes de esta aldea Gala ¿Cómo se llaman?.
- Para conocer con más profundidad a los personajes más importantes de este cómic haz una descripción tanto física como de su forma de ser (carácter) de dos de sus personajes.

5ª SESIÓN: EL CÓMIC ASTÉRIX Y OBÉLIX

Objetivos:

- Conocer y trabajar el cómic de *Astérix y Obélix*.
- Valorar la presentación de las historias creadas.
- Valorar el trabajo de los demás y el suyo propio.

En esta sesión seguiremos trabajando la actividad anterior (Ver anexo 4), por lo que continuaremos trabajando las preguntas pendientes ya que los 50 minutos de la sesión anterior no fueron suficientes para poder realizar toda la actividad.

Una vez finalizada la actividad haremos una puesta en común entre todos para ver qué han aprendido y si algún alumno tiene alguna duda.

6ª SESIÓN: CREAMOS UN CÓMIC

Objetivos:

- Elaborar sencillas historias de cómics de forma manual.
- Participar activamente en las diferentes actividades que se plantean.
- Fomentar la creatividad y desarrollar la imaginación.

Para esta actividad se repartirá a los alumnos una ficha (Ver anexo 5) donde se les explica que partir de una historia de *Astérix y Obélix*, en concreto "*Astérix y Obélix y los Juegos Olímpicos*", deberán dibujar y secuenciar dicha historia.

Los alumnos estarán distribuidos en grupos de cinco y a cada grupo se les dará una cartulina que servirá de base para ir pegando los dibujos que realizarán en un folio y que pintarán y colorearán a su gusto.

Pero antes de realizar la historia deberán reflexionar a cerca de las siguientes cuestiones:

- ¿Cuántas viñetas necesito?
- ¿Cómo vestiremos a cada uno de los personajes?
- Qué acciones realizarán cada uno de los personajes?
- ¿Qué onomatopeyas, metáforas y diálogos utilizaremos?

Con esta actividad se pretende motivar al alumno y fomentar su creatividad así como desarrollar su imaginación.

7ª SESIÓN: CREAR UN CÓMIC CON PIXTON

Objetivos:

- Elaborar sencillas historias de cómics a través de las TIC.
- Participar activamente en las diferentes actividades que se plantean.
- Fomentar la creatividad y desarrollar la imaginación

En esta actividad se creará una historia utilizando un programa informático. No debemos olvidar que las nuevas tecnologías forman parte de nuestra vida, por lo tanto, también son un recurso muy importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Por ello, a través del programa *Pixton*, crearemos nuestra propia historia.

Pixton es un programa *online* que puede ser utilizado tanto por los alumnos como por los maestros y que nos permite crear cómics. Con dicha herramienta se pueden encontrar diferentes imágenes ya diseñadas y crear por nuestra cuenta distintos diálogos, y por otra parte, también podemos crear nuestras propias figuras con sus diálogos correspondientes.

El objetivo de esta actividad es la elaboración de sencillas historias que se crearán de forma libre. Para realizar esta tarea iremos a la sala de ordenadores y se les explicará el funcionamiento del programa y se les facilitará el enlace de la página: <http://www.pixton.com/es/overview>

8ª SESIÓN: PRESENTANDO NUESTRO CÓMIC

Objetivos:

- Valorar la presentación de las historias creadas.
- Valorar el trabajo de los demás y el suyo propio.

Una vez realizadas las dos sesiones anteriores en las que los alumnos debían crear las secuencias de un cómic, tanto de forma manual como a través de un programa informático, llega el momento de hacer una presentación de dicho cómic.

Cada grupo saldrá delante de toda la clase y expondrá de forma oral cada una de las viñetas del cómic que han realizado. Explicarán su historia, qué han dibujado, qué personajes encontramos, etc.

De esta forma, los niños leen el contenido de su trabajo y demuestran su habilidad y capacidad de expresión ante sus compañeros, así como el análisis de los tipos de lenguaje han utilizado en cada historia. Después de la exposición de cada grupo los compañeros podrán formular cualquier pregunta que tengan.

Una vez terminadas todas las exposiciones, realizaremos un mural con cada uno de los cómics presentados. Cogemos cartulinas de diferentes colores y una vez recortadas todas las viñetas de cada grupo las iremos pegando en cada cartulina y seguidamente lo colgaremos en la pared de la clase.

9ª SESIÓN: ¿QUÉ DIFERENCIAS ENCONTRAMOS?

Objetivos:

- Fomentar en el niño el placer por la lectura en el aula.
- Diferenciar un cuento de un cómic.

En esta actividad se les presenta a los alumnos dos textos:

Texto 1: "Ana y Paco van al circo".

Texto 2: "Las aventuras de Pio-Pio".

El texto 1 es la breve narración de un cuento y el texto 2 es un cómic. A través de su comparación los alumnos deberán observar con detalle cada una de las diferencias y semejanzas que encuentren entre ellos, de esta forma los niños podrán analizar con más claridad cómo son los cómics (Ver anexo 6).

Una vez hayan encontrado estas diferencias y semejanzas, los alumnos deberán anotar dicha información en la tabla de observación que se les adjunta en la actividad. Esta tabla contendrá preguntas tales como:

- ¿Cuál de los textos explica una historia?
- ¿En cual de los dos textos hay personajes?

10ª SESIÓN: LAS METÁFORAS DEL CÓMIC

Objetivos:

- Valorar el trabajo de los demás y el suyo propio.
- Fomentar la creatividad y desarrollar la imaginación.
- Fomentar en el niño el placer por la lectura en el aula.

En el cómic encontramos multitud de imágenes, entre ellas las metáforas visuales que expresan de forma visual estados de ánimo, ideas, sentimientos, etc.

En esta actividad (Ver anexo 7) los alumnos deberán buscar por parejas aquellas metáforas visuales que aparecen en una serie de viñetas y explicar su significado en la tabla de observación que se adjunta en dicha actividad.

Cuando todos los grupos hayan terminado la actividad, se pondrán en común todos los resultados obtenidos por cada grupo.

11ª SESIÓN: A PARTIR DE UNAS VIÑETAS...

Objetivos:

- Fomentar en el niño el placer por la lectura en el aula.
- Fomentar la creatividad y desarrollar la imaginación.
- Valorar el trabajo de los demás y el suyo propio.

Llegados a este punto, y después de haber realizado 10 sesiones en la que hemos trabajado, analizado y observado los cómics, los niños ya tienen claro que es un cómic y que elementos lo componen. Con lo cuál en esta actividad (Ver anexo 8) se les pide a los alumnos que a partir de una serie de viñetas deben contar con sus propias palabras una historia. La actividad también se realizará por parejas.

Asimismo, en esta actividad se van a reforzar más los contenidos expuestos a lo largo de las diferentes sesiones. Al finalizar dicha propuesta, los alumnos por parejas van a exponer y explicar la historia que han creado a partir de las viñetas.

12ª SESIÓN: A PARTIR DE UNA HISTORIETA...

Objetivos:

- Fomentar en el niño el placer por la lectura en el aula.
- Fomentar la creatividad y desarrollar la imaginación.
- Valorar el trabajo de los demás y el suyo propio.

Continuando con la dinámica de la actividad anterior, vamos a realizar el ejercicio al revés, vamos a trabajar a partir de una historieta y la vamos a convertir en una historia pero a través de las imágenes, es decir, la tarea (Ver anexo 9) consiste que a partir de una historia los alumnos deberán dibujar una serie de viñetas que cuenten esa historia. Después por parejas, deberán explicar a sus compañeros que dibujos han creado para contar la historia.

3.9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En todo el proceso realizaremos una observación directa para comprobar que los conceptos y los conocimientos son adquiridos adecuadamente por el alumno.

En el caso que en el aula encontremos algún alumno que no haya adquirido adecuadamente esos conceptos, bien porque su ritmo de aprendizaje sea lento o porque el alumno tenga alguna Necesidad Educativa Especial (NEE), se volverán a explicar dichos contenidos, así como también repetir actividades para reforzar la comprensión o incluso variar alguna actividad y adaptarla al alumno o alumnos; todo ello se realizará dentro de un enseñanza personalizada.

3.10. EVALUACIÓN DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

La evaluación de esta propuesta de intervención se va a basar en una observación directa (Ver anexo 10) de cada una de las actividades. Esta técnica ayudará a recoger toda la información del proceso de aprendizaje a través de cada una de las actividades planteadas que se encuentran en cada una de las sesiones.

Por lo tanto, la evaluación del proceso de aprendizaje será global, continua y formativa, abarcando los tres momentos: una evaluación inicial al principio de cada actividad para saber de dónde partimos y qué conocimientos previos tienen los alumnos y así poder fomentar el aprendizaje significativo, la evaluación de desarrollo a lo largo de todas las actividades para así tener más información y, por último, la evaluación final para comprobar los resultados obtenidos.

Instrumentos de Evaluación:

Los elementos que se van a evaluar serán:

- Trabajos realizados por los alumnos tanto de forma individual como grupal.
- Pruebas orales: elaborar y defender de forma oral el trabajo.
- Trabajo cooperativo.
- Participación en clase.
- Comportamiento del alumno.
- Interés por aprender y trabajar.
- El esfuerzo y el empeño.
- Presentación de los diferentes trabajos.

Posteriormente, para poder tener una evaluación más precisa y real de la unidad didáctica planteada en este trabajo "La lectura a través del cómic" y poder comprobar qué funciona y qué se ha logrado el objetivo planteado y, por consiguiente, haber mejorado el hábito lector en los alumnos, realizaremos al cabo de tres meses una serie de preguntas a los alumnos (Ver anexo 11), así como un pequeño cuestionario a los padres (Ver anexo 12) para poder comprobar si la propuesta ha sido positiva y han mejorado su práctica lectora.

4. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

4.1. CONCLUSIONES

Esta propuesta de intervención intenta poner en práctica el cómic como una herramienta didáctica que puede ayudarnos a aumentar la práctica lectora en nuestros alumnos. A lo largo de este trabajo se han marcado una serie de objetivos que creemos que aunque no se hayan puesto en práctica, sí podrían llegar a cumplirse en la intervención en el aula.

El objetivo principal de este trabajo era “realizar una propuesta de animación a la lectura a través del cómic” y para su ejecución se han planteado una serie de objetivos específicos. El primero es “ahondar en la importancia de crear hábitos lectores”, por lo que hemos podido concluir que la lectura es obligatoria al igual que necesaria, tal y como indican las diferentes leyes educativas.

Tanto el aprendizaje de la lectura como la escritura son dos experiencias que influyen en la vida de los niños, por eso es importante llegar a ellas de una forma espontánea y apacible, y por iniciativa propia y no de forma obligatoria; así, de esta forma los niños encuentran en los libros una forma de divertirse. Las ventajas que puede tener la lectura son ilimitadas: desde aumentar el vocabulario hasta mejorar las faltas de ortografía, desarrollar la imaginación, etc.

La figura del animador es fundamental para crear unos hábitos lectores, tanto dentro como fuera del aula, estos deben dar ejemplo y así transmitirán a los niños su pasión por la lectura

El segundo objetivo planteado es “descubrir las principales causas que llevan al abandono de la lectura en los niños”, y hemos podido concluir lo siguiente: el importante desinterés de los niños hoy en día por la lectura nos aproxima a conocer cuáles son las causas principales del abandono de esta. Los niños como los jóvenes pasan la mayor parte del tiempo en la escuela, y esta es la que se encarga de iniciarlos en el proceso de la lectura. Fuera del ámbito escolar las nuevas tecnologías, la poca afición de la familia a la lectura (encuesta aportada en este trabajo) y la falta de tiempo, entre otros factores, ocasionan ese desánimo del alumno hacia la lectura.

Con el esfuerzo y el trabajo de la escuela, la familia y la biblioteca se conseguirá una práctica constante de la lectura así que tenemos que proveer a los niños de recursos y herramientas que les impulsen hacia la lectura y, sobre todo, incluir las nuevas tecnologías como instrumentos que nos faciliten cualquier formato lector.

Y para finalizar con el último objetivo, “conocer y analizar el cómic como recurso didáctico”, hemos podido concluir que el cómic tiene un carácter globalizador, es decir, esta característica hace de este recurso un medio que puede ser aplicado en todas las áreas de Educación Primaria.

En este sentido, y tras la realización de este trabajo, hemos podido constatar que el cómic como un medio de comunicación creativo, entretenido y divertido y por esto lo vemos como una excelente herramienta para ser utilizada en el aula. El cómic es un elemento atractivo y fácil de leer a la vez que utiliza gran variedad de temas de forma más humorística, y nos permite trabajar todas las habilidades y desarrollar aptitudes como la comprensión lectora, la interpretación, animación a

la lectura, entre otras cosas. En resumen: motiva a los alumnos al mostrarles un soporte gráfico distinto.

Dicho objetivo se alcanzará a través de la puesta en práctica de la unidad didáctica “la lectura a través del cómic” ya que nos permitirá desarrollar actividades que nos ayuden a incrementar el interés por la lectura y también permitirá a los alumnos de 4º curso de Educación Primaria a aumentar su hábito lector.

Por lo tanto, el cómic en este trabajo se utiliza principalmente para motivar a los alumnos en las aulas dentro del centro educativo, ya que su utilización no sólo debe servir para aumentar la práctica lectora en los niños, si no que también es idóneo para comprender la lectura de las imágenes. Asimismo, consideramos que el cómic, a parte de ayudar a mejorar la práctica lectora, también puede ayudar a mejorar y aumentar la autoestima de nuestros alumnos, su imaginación, su vocabulario, la expresión tanto escrita como oral, etc.

En esta propuesta se ha realizado una introducción teórica sobre diferentes conceptos como: ¿qué es la lectura?, el cómic como género narrativo, etc. Todo ello nos ha permitido conocer más en profundidad la importancia que tiene la lectura y como el cómic puede ser un elemento muy motivador que nos puede ayudar a conseguir una práctica continua de la lectura.

Las actividades planteadas dentro de este trabajo están basadas en la utilización del cómic como recurso didáctico y están cuidadosamente planificadas a partir de los resultados obtenidos en la encuesta realizada en el aula en la que estaba realizando mis prácticas.

Sabemos que existen gran cantidad de actividades basadas en el cómic que nos pueden ayudar a alcanzar los objetivos planteados en esta propuesta y todo ello es cuestión de ponernos manos a la obra para seguir pensando como ayudar a nuestros alumnos a aumentar el hábito y la práctica lectora, claro está partiendo de las necesidades e intereses de los propios alumnos.

Es evidente que llevar a la realidad todo lo planteado en esta propuesta requiere un gran trabajo y esfuerzo por parte de todos, pero consideramos que el resultado final será positivo y merecería la pena, ya que los niños podrían disfrutar mucho con todo el proceso de enseñanza aprendizaje expuesto en estas páginas.

4.2. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

El principal inconveniente que encontramos en una posible puesta en práctica de esta propuesta es la falta de tiempo para poder trabajar en el aula este tipo de proyectos de mejora que nos puedan ayudar a alcanzar la práctica del hábito lector en los alumnos. Como el cómic es un recurso didáctico que se puede aplicar en cualquier ámbito educativo, lo que podríamos hacer es coger horas lectivas de otras asignaturas, como podrían ser la asignatura de lengua castellana, lengua catalana y lengua inglesa y seguir aplicando esta herramienta para poder trabajar otros contenidos.

Otra de las limitaciones que encontramos es el hecho que este proyecto no se ha podido poner en práctica, por lo que, no hemos tenido la oportunidad de comprobar la adquisición de los

objetivos planteados, como tampoco sabemos si el cuestionario a los padres y su implicación sería positiva.

Por otra parte, si hubiésemos puesto en práctica dicho proyecto nos hubiese permitido conocer los objetivos y resultados obtenidos a través del seguimiento y de las evaluaciones de los alumnos por medio de los cuestionarios y tablas de observación planteados. Esta información aportada por las evaluaciones nos permitirá hacer un seguimiento de la validez de todas las actividades planteadas con el objetivo de aumentar y mejorar el método de enseñanza y aprendizaje que se propone en este trabajo.

Para concluir esta propuesta de intervención y volviendo al campo de la prospectiva, cabe señalar que si bien la unidad que se plantea en este trabajo está diseñada y orientada para 4º curso de Educación Primaria, también podría aplicarse en 5º curso de esta misma etapa educativa. En este sentido, para trabajar estas actividades en otros ciclos y cursos tendríamos que modificar, cambiar y adaptar dicha unidad al curso al que vaya dirigido en cada ocasión, pero los objetivos generales, y la utilización del cómic como recurso didáctico sería el mismo.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y BIBLIOGRAFÍA

5.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aller, C. (1998). *Animación a la lectura II. Juegos y actividades para después de leer*. Sevilla. Editorial Quercus.
- Arias Prada, L.M. (2013). Jugando y aprendiendo. Recuperado el 18 de diciembre del 2014 de: <http://luisamariaarias.wordpress.com/2013/04/20/textos-cortos-para-trabajar-la-comprension-lectora-en-primaria/>
- Arizmendi, M. (1975). *El cómic*. Barcelona. Editorial Planeta.
- Cuevas, A. y Vives, J. (2005). La competencia lectora en el estudio PISA. Un análisis desde la alfabetización en información. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 8, 51-70.
- Dirección General del Libro, Archivos y Bibliotecas (2012). Hábitos de lectura y compra de libros en España 2011. Recuperado el 30 de noviembre del 2014 de: http://www.mcu.es/libro/docs/MC/Observatorio/pdf/HLCLE_2011.pdf
- Eisner, W (1996). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial,S.A.
- Fernández, J (2006). Er blog der jumafas. Recuperado el 19 de diciembre del 2014 de: <https://jumafas.wordpress.com/2008/12/20/tira-de-garfield-del-81078/>
- Fernández, M. y Díaz, O. (1990). *El cómic en el aula*. Madrid: Alhambra Longman.
- Girbés Aparici, J.C (2006). *Leer para crecer*. Alzira: Fundació Bromera per al foment de la lectura.
- Giunta, N.G (2000). Todohistorietas. Recuperado el 18 de diciembre del 2014 de: <http://www.todohistorietas.com.ar/pi-pio-1958.jpg>
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona. Ediciones Península.
- Instituto Nacional de Estadística de la Producción Editorial (2012). Recuperado el 29 de noviembre del 2014 de <http://www.ine.es/prensa/np771.pdf>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de *Educación*. Boletín Oficial del Estado nº 106, de 4 de mayo de 2006. Recuperado el 30 de noviembre del 2014 de: <http://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, Ley Orgánica para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado nº 295, de 10 de diciembre del 2013. Recuperado el 30 de noviembre del 2014 de: <http://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>
- Lluch, G (2013). *La lectura en català per als infants i adolescents.Historia, investigació i polítiques*. Barcelona: Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana i de Publicacions de l'Abadia de Montserrat.
- Maringa (s.f). Astérix y Obélix. Recuperado el 18 de diciembre del 2014 de: <http://www.taringa.net/posts/imagenes/16453962/Asterix-y-obelix.html>

- Osoro K. (2012). *Biblioteca escolar y hábito lector*.. Recuperado el 29 de noviembre del 2014 de: <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2043928.pdf>
- PISA (2012). Programa para la Evaluación Internacional de los alumnos. Recuperado el 27 de noviembre del 2014 de: <http://www.mecd.gob.es/dctm/inee/internacional/pisa2012/presentacionpisa2012.pdf?documentoId=0901e72b81787b13>
- Portell, P., Aloy, J.M., Cela, J., Duran, T., Molist, P. & Segarra M. (2004). *M'agrada llegir. Com fer els teus fills lectors*. Badalona: Ara Llibres, S.L.
- Prado Aragonés, J. (2011). *Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI*. Madrid: La Muralla.
- RAE. (2013). *Diccionario de la Real Academia Española*. Madrid: Espasa.
- Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria. Boletín Oficial del Estado nº 293, de 8 de diciembre del 2006. Recuperado el 30 de noviembre del 2014 de: <https://www.boe.es/boe/dias/2006/12/08/pdfs/A43053-43102.pdf>
- Regalado Baeza, ME. (2007). *Lectura de imágenes: elementos para la alfabetización visual*. Curso Básico. México:Plaza y Valdés, S.A. de C.V.
- Reyes Camps, L. (2004). *Vivir la lectura en casa*. Barcelona: Editorial juventud, S.A.
- Roig, S. (2000). *Les Generacions del cómic*. Barcelona: Flor del vent edicions S.A.
- Roland Barthes (1975) "Sobre la lectura", en *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós, 1987. p. 37
- Rollán, M., & Sastre, E (1986). *El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas*. Valladolid: Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad de Valladolid.
- Salisbury, M (2007). *Imágenes que cuentan*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Sánchez, A.P., Sánchez, A. (2014). La página no oficial de Mortadela y Filemón. Recuperado el 19 de diciembre del 2014 de: <http://www.mortadela-filemon.es/content?q=Y2FOX2lkPTQ4JmN0Z19pZD0xMjUmcG09YmxvZyZvZmZzZXQ9Mw%3D%3D#.VJXHcv8CKo>
- Solé, I. (2002). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Graó.
- Universidad Internacional de la Rioja. (2014) .Tema 1: *Introducción a la literatura infantil*. Material no publicado.

5.2. BIBLIOGRAFÍA

- Baró, M., Aliagas, C., & Gorchs, G. (2013). *Com crear un ambient lector a l'escola*. Barcelona: Fundació Jaume Bofia.
- Navarrete, A.M. (2010). *El cocodrilo azul*. Recuperado el 15 de diciembre del 2014 de: <http://elcocodriloazul.blogspot.com.es/2010/01/los-ninos-y-la-lectura.html>

6. ANEXOS

ANEXO 1: ENCUESTA REALIZADA A LOS ALUMNOS DE 4º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

1.-¿Te gusta leer? (Rodea una opción)

- a) Nada b) Poco c) Bastante d) Mucho

2.-¿Cuánto tiempo dedicas a leer en casa? (Rodea una opción)

- a) Nada b) Poco c) Bastante d) Mucho

3.-¿Cuántos libros lees al mes? (Rodea una opción)

- a) Nada b) Poco c) Bastante d) Mucho

4.-¿Cuándo lees en casa? (Rodea una opción)

- a) De lunes a viernes b) El fin de semana c) En vacaciones

5.-¿Tus padres leen? (Rodea una opción)

- a) Nada b) Alguna vez c) Bastante

- d) Mucho e) Solo los periódicos

6.-¿Cuántos libros tienes en casa? (Rodea una opción)

- a) Menos de 20 b) Entre 20 y 100
c) Entre 100 y 300 d) Más de 300

7.-¿Qué tipo de libros tienes en casa?

- a) Libros de aventuras c) Cómic
b) Libros misterio d) Otros

8.-¿Qué tipo de libro te gustaría leer en clase?

- | | |
|-----------------------|----------|
| a) Libro de aventuras | c) Cómic |
| b) Libro de misterio | d) Otros |

ANEXO2: VÍDEO DE INTRODUCCIÓN AL MUNDO DEL CÓMIC

<https://www.youtube.com/watch?v=eDfbbpQtSm8>

ANEXO 3: PRESENTACIÓN: EL CÓMIC Y SUS ELEMENTOS

LA HISTORIETA: secuencia de viñetas o representaciones gráficas que narran una historia mediante imágenes y el texto aparece encerrado en un globo.

**ELEMENTOS DE UNA HISTORIETA:**

- Viñeta.
- Dibujo.
- Bocadillos: globo, cartelera y cartucho
- Texto.
- Planos.
- Onomatopeyas.

Viñeta

Es cada cuadro de la historieta. Las viñetas se leen normalmente de izquierda a derecha y de arriba a bajo de esta forma se sigue un orden.



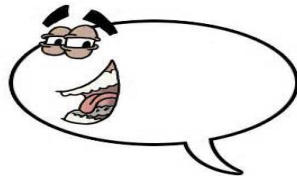
Dibujo:

Representa el entorno donde se desarrolla la historia así como los personajes. Todo ello se incluye dentro de la viñeta.



Bocadillos:

Espacio donde se colocan los textos y consta de dos partes: la parte superior que se llama globo y el rabillo que señala al personaje que está hablando o pensando.



La cartelera es la voz del propio narrador y tiene una forma rectangular.



El cartucho es un tipo de cartelera que enlaza dos viñetas de forma consecutiva.



Los bocadillos

Pueden ser:



Y pueden significar:



El texto

Es la palabra escrita. Representación gráfica que se encuentra en una página.

El tipo de letra más usado es el de imprenta. Según el tono de voz empleado o las características de los personajes se usarán unas letras u otras. Por ejemplo, si el personaje grita se utilizará una letra más grandes que si el personaje habla de forma convencional, si canta las letras tendrán una forma ondulada y se acompañará de signos musicales.



Los Planos

___Gran Plano General (GPG): escenario donde va a transcurrir la acción.



___Plano General (PG): se muestra al personaje rodeado por su entorno, escena y demás personajes.



___Plano Entero (PE): los personajes aparecen a cuerpo entero en el espacio de la viñeta.



___Plano Americano (PA): los personajes aparecen cortados por a la altura de la rodilla.



___Plano Medio (PM): los personajes aparecen partidos por la mitad.



___Primer Plano (PP): se muestra la cara de uno o varios personajes y nos muestra de más cerca la expresión.



___Plano Detalle (PD):_nos enseña un objeto total o parcialmente o un detalle del cuerpo del personaje.



Las onomatopeyas

Es la palabra que imita a un sonido y aparece tanto dentro como fuera del globo. Expresan ruidos para darle más vida al cómic.

Para poder destacar mejor el entusiasmo de estos sonidos podemos jugar con su tamaño, forma y colocación. Las onomatopeyas van libres por la viñeta.



ANEXO 4: EL CÓMIC ASTÉRIX Y OBÉLIX

Para empezar con la actividad hacemos una breve introducción, que por todos es ya tan conocida y así es como empiezan todas las aventuras de estos dos intrépidos personajes:

“Estamos en el año 50 antes de Jesucristo (a.c). Toda la Galia esta ocupada por los romanos... ¿Toda? ¡No! Una aldea poblada por irreductibles galos resiste todavía y siempre al invasor...”

Y les hacemos las siguientes preguntas:

1-Ahora vamos a conocer quienes son los personajes más importantes de esta aldea Gala ¿Cómo se llaman?



.....



.....



.....



.....

2-Para conocer con más profundidad a los personajes más importantes de este cómic haz una descripción tanto física como de su forma de ser (carácter) de dos de sus personajes.



Abraracúrcix

Físico:.....

Carácter:.....



Edadepiédrix

Físico:.....

Carácter:.....
.....
.....
.....

3- A partir de viñetas sueltas vamos a recomponer una historia. Se elige una historia de Astérix y Obélix, se fotocopia, se recortan y se mezclan las viñetas y por grupos se les pide a los alumnos que rehagan la secuencia de la historia.

4- Crear textos para una historia de Astérix y Obélix. Se fotocopia una historia en la que previamente se han borrado los textos de los globos, a partir de aquí se deben elaborar textos que sean adecuados a la historia.

ANEXO 5: CREAMOS UN CÓMIC

A partir del argumento de la siguiente historia de Astérix y Obélix , secuenciar y dibujar a vuestro gusto.

“Un día, a fines de la primavera, Vegestorix está recogiendo champiñones cerca del campamento romano de Aquarium cuando oye fuertes gritos de alegría que vienen del recinto romano. Claudius Mulus ha sido seleccionado para representarlos en los Juegos Olímpicos.

Vegestorix informa de esta noticia en la aldea y pronto se enteran de que los juegos olímpicos consisten en una tregua sagrada mantenida mientras se desarrollan diversas pruebas atléticas en la ciudad griega de Olimpia. Los juegos se realizan cada cuatro años, en el mes de hecatombeon y duran cinco días...”

ANEXO 6: ¿QUÉ DIFERENCIAS ENCONTRAMOS?

Busca en los siguientes textos las semejanzas y las diferencias que encuentres y anota la información en la tabla de observación que se adjunta en dicha actividad.

Texto 1**PACO Y ANA VAN AL CIRCO**

Desde que Diana habló del circo por la radio, todas las paredes de la ciudad estaban llenas de carteles. Se anunciaba como el circo SUSO. A las doce de la mañana, los payasos recorrían la ciudad. Con ellos iban Eli, la amazona, y los chimpancés. Detrás íbamos todos los niños que acabábamos de salir de la escuela. El paseo era muy divertido. Habíamos insistido tanto en casa que por fin el sábado fuimos al circo.

Toda la carpa resplandecía de luces de colores y de banderas. Su tela era muy grande y daba cobijo a mucha gente. Cuando los payasos salieron a la pista, todos los niños aplaudimos. Nos hicieron reír mucho con sus chistes. Sólo se oían las risas. Eli, la amazona, saltó por encima de los caballos y después los hizo bailar al son de la música, consiguiendo que la obedecieran ciegamente. Todos aplaudimos. Por fin, el mago Rataplán hizo juegos maravillosos: nos adivinó el nombre a Ana y a mí, sacó un paraguas de la bufanda del abuelo e hizo caer una lluvia de monedas de la nariz de Ana. Como número final sacó un conejo del sombrero de copa que él había puesto sobre mi cabeza.

Era tan difícil y nos gustó tanto que aplaudimos muchísimo.

Nos gustaban tanto las luces y los carteles y todo era tan bonito que no queríamos marcharnos. Pero el abuelo insistía en que era la hora de cenar y tuvimos que abandonar el circo.



Texto 2

LAS AVENTURAS DE PIO-PIO

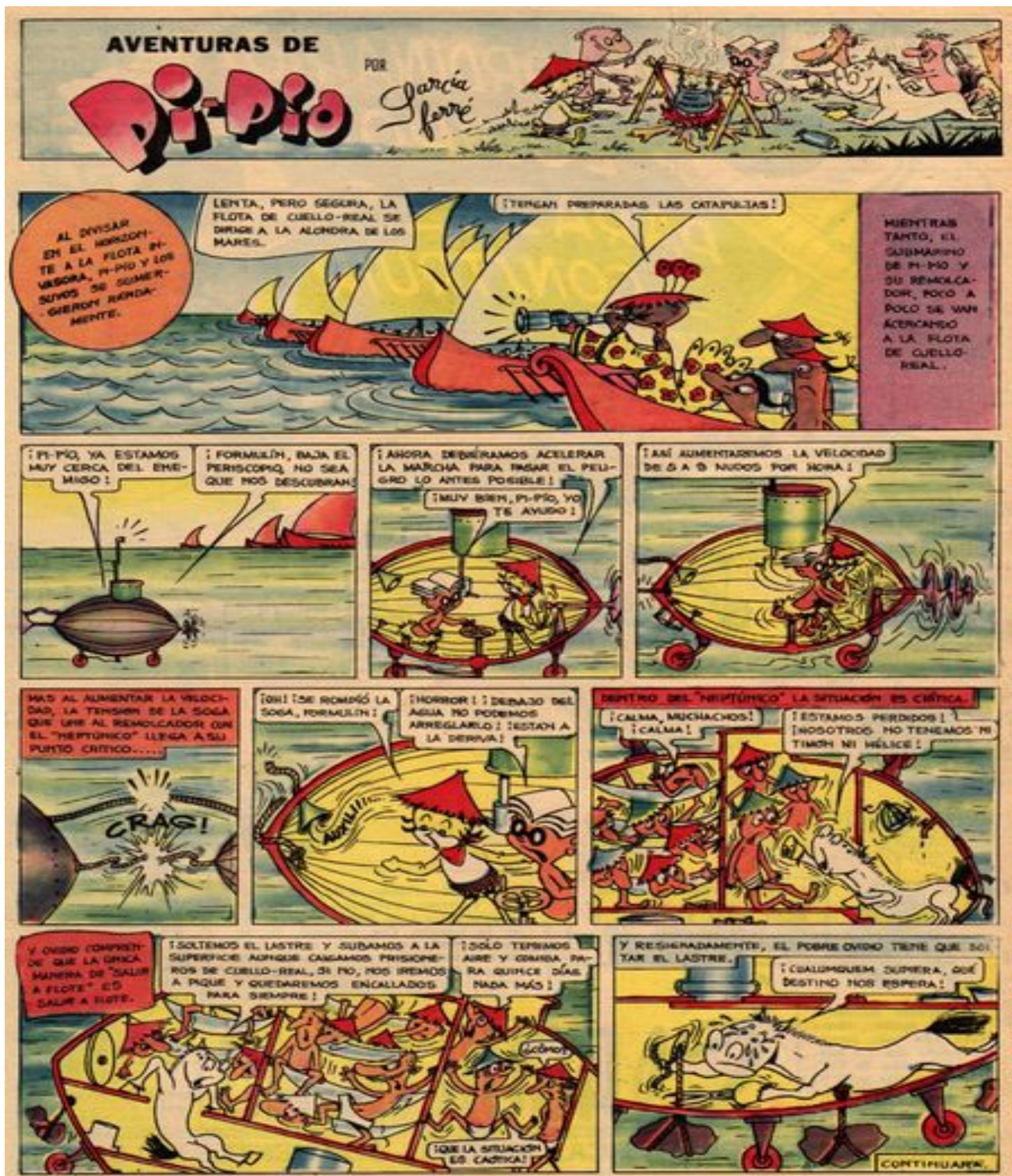
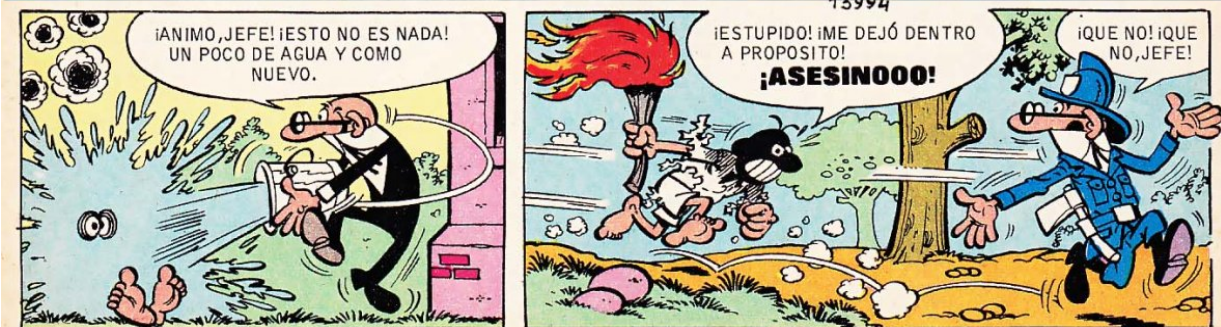
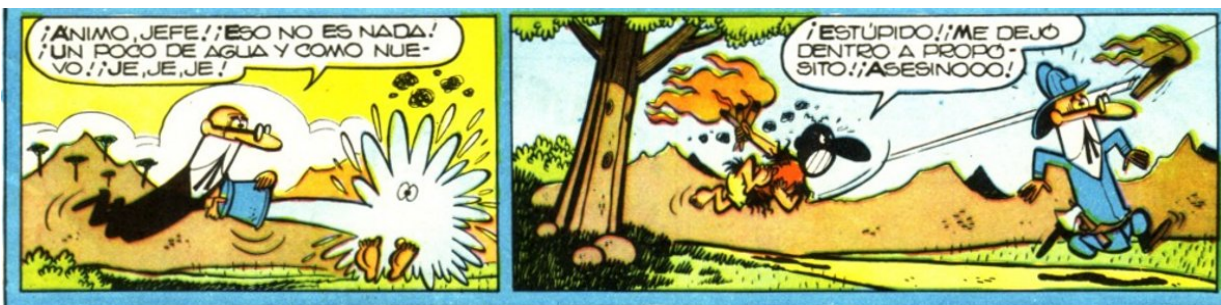


TABLA DE OBSERVACIÓN (ANEXO 6)

CUESTIONES	CUENTO	CÓMIC
1.—¿Cuál de los textos explica una historia?		
2.—¿En cual de los dos textos hay personajes?		
3.—¿En cual de los dos textos existe una narrador que nos cuenta la historia?		
4.—¿En cual de los dos textos encontramos más imágenes?		
5.—¿En cual de los dos textos es más importante el diálogo?		
6.—¿Cuál de los dos textos está estructurado en párrafos?		
7.—¿En cual de los dos textos está dividido en 9 viñetas?		

ANEXO 7: LAS METÁFORAS DEL CÓMIC

Busca en las siguientes viñetas las metáforas visuales que encuentres y después completa la tabla que se adjunta.





¿Qué metáforas visuales has encontrado?. Completa la siguiente tabla.

METÁFORAS VISUALES	Explica su significado

ANEXO 8: A PARTIR DE UNAS VIÑETAS...

Como ya sabéis los cómics son historietas narradas en imágenes, por ello, en esta actividad tenéis que escribir una historia a partir de las siguientes viñetas:



ANEXO 9: A PARTIR DE UNA HISTORIETA...

Toda historia tiene sus propias imágenes, por lo tanto, a partir del siguiente texto debéis crear por parejas vuestras propias viñetas. Para ello, es importante seguir las siguientes indicaciones:

- Explicar la historia en tres viñetas. Tenéis que dividir en texto en tres partes.
- Cada una de las personas del grupo debe imaginarse los dibujos que cree que podrían crear y después debe exponerla a su compañero y decidir entre los dos cual resultaría la más adecuada.
- Por último, se hará una puesta en común entre todas las parejas de la clase.

LA PALOMA Y LA HORMIGA

Esto era una hormiga que, muerta de sed, se había acercado demasiado a la orilla del río y había caído en sus aguas.

-¡Socorro!¡Socorro! -pedía la pobre hormiga, arrastrada por la corriente.

Una paloma, que la había visto, quebró una ramita de un árbol y la arrojó al río para que la hormiga se subiera a ella y se salvara.

-¡Muchas gracias, paloma! –dijo la hormiga, ya en la orilla.

En eso, llegó un cazador de pájaros con su arma preparada para cazar a la paloma. Pero la hormiga, que lo vio se acercó a su pie y le mordió en el talón. Tanto daño le hizo, que el cazador soltó su arma...Se dio cuenta entonces la paloma y alzó el vuelo, salvando así su vida.

La paloma había ayudado a la hormiga. Y la hormiga, agradecida, había salvado a la paloma.

Viñeta 1	
----------	--

Viñeta 2	
Viñeta 3	

ANEXO 10: FICHA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	LA LECTURA A TRAVÉS DEL CÓMIC.	FECHA:	ALUMNO:
Contenido de los trabajos	MUY BIEN	BIEN	MAL
Pruebas orales			
Trabajo cooperativo			
Participación			
Comportamiento			
Interés			
Esfuerzo			
Presentación			

ANEXO 11: PREGUNTAS A LOS ALUMNOS (Interés y gusto por la lectura).

Lee las siguientes preguntas y responde según tu gusto e interés:

- 1) Totalmente de acuerdo.
- 2) Parcialmente de acuerdo.
- 3) Tu opinión es imparcial (neutra).
- 4) Parcialmente en desacuerdo.
- 5) Totalmente en desacuerdo.

	1	2	3	4	5
Cuando leo me doy cuenta que aprovecho bien mi tiempo.					
La lectura me enseña muchas cosas, pero no me divierto.					
Leer me aburre.					
Ver la televisión y jugar con la play es mejor que leer un libro.					
Sólo tendríamos que leer cuando se nos obliga a ello.					
Un libro es un buen regalo.					
Tendríamos que leer de forma constante.					
La lectura solo es buena para aquellos que buscan buenas calificaciones o notas.					
En la escuela me gustaría elegir la lectura que más me guste.					
En el colegio debería de haber una hora al día que se dedicase a leer.					
Comprar libros resulta una buena inversión.					

ANEXO 12: CUESTIONARIO A LOS PADRES

Estimado padre/s:

Todos sabemos que el hábito lector es muy importante para nuestros hijos porque les ayuda a fomentar la creatividad, aumentar el vocabulario, desarrollar la imaginación, la concentración de los niños, etc. Entendemos que como padres quieren lo mejor para sus hijos, y para ayudarles a conseguir este fin les proponemos una serie de actividades relacionadas con la lectura y escritura que se pueden realizar en casa para ver si ustedes las llevan a cabo.

Conteste (marcando X) SÍ o NO a las siguientes preguntas:

- | | |
|---|---|
| 1— Regalo libros a mi hijo | <input type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO |
| 2—Le leo cuentos todas las noches a mi hijo | <input type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO |
| 3—Motivo a mi hijo para que lea de forma placentera. | <input type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO |
| 4—Doy ejemplo a mi hijo leyendo libros. | <input type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO |
| 5—Animo a mi hijo a ir a la biblioteca. | <input type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO |
| 6—Decido que libros debe leer mi hijo. | <input type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO |
| 7—Mi hijo tiene su espacio físico para leer y escribir. | <input type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO |
| 8—Ayudo a mi hijo en la lectura y escritura. | <input type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO |
| 9—Obligo a mi hijo a leer. | <input type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO |
| 10—Comentamos mi hijo y yo los libros que lee. | <input type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO |
| 11—Me gusta leer. | <input type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO |