



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Trabajo fin de máster

El cómic como recurso didáctico en el aula
de Economía de la Empresa: un enfoque
teórico-práctico para segundo de
Bachillerato

Presentado por: Nuria Salesa Amarante

Línea de investigación: Recursos Educativos

Director/a: Dra. Yolanda Rodríguez Luengo

Ciudad: Santander

Fecha: 19 de diciembre de 2014

Dedicatoria

A mis padres por el sacrificio que hicieron para que nunca el dinero fuera un obstáculo en la formación. Porque los libros y la cultura fueron los mejores juguetes en mi infancia gracias a ellos.

Gracias también a mis hermanos por ser un espejo en el que siempre me he querido reflejar.

Y gracias también a ti, Jimena, mi niña, porque eres la fuerza que me impulsa cada día para intentar hacer de este mundo un lugar mejor.

Agradecimientos

Agradezco a todos los que han hecho posible la realización de este trabajo.

A mi tutor en las prácticas en el IES Villajunco de Santander, Francisco Sousa Fernández, por trasladarme su pasión por la enseñanza, por sus impagables consejos y por su paciencia.

A los alumnos de Bachillerato del IES Villajunco de Santander, porque gracias a ellos he podido vivir en primera persona la apasionante experiencia de la enseñanza, gracias por vuestra paciencia y comprensión.

A todos los profesores y tutora del Máster de la Universidad Internacional de la Rioja, por conseguir que la distancia no fuera un obstáculo sino todo lo contrario.

A mi directora, la Dra. Yolanda Rodríguez Luengo, por acompañarme y guiarme durante esta aventura.

Gracias también a mi familia por su complicidad y ayuda durante este duro año de conciliación laboral y familiar.

Y gracias a todos los que sintáis el deseo de leer este trabajo.

Resumen

El presente trabajo tratará de mostrar el valor del cómic como instrumento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la economía en bachillerato, gracias al poder de la imagen en la comprensión de conceptos abstractos.

A través de la revisión de diferentes autores sobre la utilización del cómic en la enseñanza, intentaremos explicar su potencial como recurso didáctico en la asignatura de Economía de Bachillerato, con el fin de conseguir no sólo mayor motivación en los alumnos, sino también mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de estos.

Se abordará además, como otro objetivo adicional, si el cómic puede servir como herramienta para despertar la capacidad crítica de los alumnos, tan necesaria para comprender esta asignatura.

Palabras clave: Cómic, Economía, Didáctica de la Economía, Recurso Didáctico, Bachillerato.

Abstract

The present Master's assignment will aim to show the effects of using comics as a tool in the process of teaching-learning economics at A-levels, through the power of visualisation for the understanding of abstract concepts.

Researching about how different authors use the comic in education, we will attempt to explain its potential as an educational resource in the subject of economics at A-levels. The purpose of this study is not only to achieve more motivation from the students, but also to improve their teaching-learning process.

As an additional objective, we will also deal with the possibility that comics could be used as a tool to stimulate the students' critical thinking, which is so necessary for the understanding of this subject.

Key words: comic, economics, didactics of economics, educational resource, A-level

Contenido

1.	Introducción.....	7
1.1.	Justificación de la investigación	7
1.2.	Planteamiento del problema.....	8
1.3.	Objetivos de la investigación	8
1.4.	Breve fundamentación del marco metodológico	9
1.5.	Breve fundamentación de la bibliografía utilizada.....	9
2.	Marco teórico	10
2.1.	Didáctica en economía de Bachillerato. Características y problemática.....	11
2.1.1.	El currículo en economía de Bachillerato.....	12
2.2.	El cómic: concepto, evolución histórica y elementos distintivos	14
2.2.1.	El cómic: una visión conceptual	14
2.2.2.	Evolución histórica del cómic: una breve referencia.....	16
2.2.3.	Elementos distintivos del cómic.....	17
2.3.	El cómic como recurso didáctico	18
2.3.1.	Concepto de recurso didáctico	19
2.3.2.	La utilización del cómic como recurso didáctico en otras materias.....	21
2.3.3.	La utilización del cómic en la enseñanza en otros países.....	22
2.3.4.	Ventajas del uso del cómic en la enseñanza	24
2.3.5.	Inconvenientes del uso del cómic en la enseñanza	26
2.3.6.	El web cómic y su utilización didáctica	26
2.4.	El uso del cómic como recurso didáctico en Economía.....	27
2.4.1.	Experiencias de la utilización del cómic en la enseñanza de Economía en Bachillerato	28
2.4.2.	Diferentes aplicaciones del cómic en el aula de Economía	28
2.4.3.	Recomendaciones para la aplicación del cómic en el aula de economía..	32
2.4.4.	Recursos y fuentes de información sobre el cómic para el profesor de economía	34
3.	El cómic en el aula de Economía: una propuesta práctica.....	37
3.1.	Introducción	38
3.2.	Marco legislativo.....	38
3.3.	Objetivos	38
3.3.1.	Objetivos Generales de la asignatura de Economía de la Empresa	39
3.3.2.	Objetivos específicos de la Unidad Didáctica.....	40
3.4.	Contenidos	40
3.5.	Metodología	42

3.6.	Recursos.....	42
3.7.	Actividades.....	43
3.8.	Temporización	43
3.9.	Desarrollo	43
3.9.1.	Actividades de Inicio	44
3.9.2.	Actividades para introducir conceptos.....	46
3.9.3.	Actividades para despertar la capacidad crítica del alumno	49
3.10.	Evaluación.....	51
4.	Conclusiones	51
5.	Limitaciones del trabajo.....	53
6.	Futuras líneas de investigación.....	53
7.	Referencias bibliográficas y Bibliografía.....	54
7.1.	Referencias bibliográficas	54
7.2.	Bibliografía consultada	58

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 BLOQUES DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA DE ECONOMÍA EN LAS ENSEÑANZAS MÍNIMAS, TERRITORIO MEC Y COMUNIDADES AUTÓNOMAS CON COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN.	13
TABLA 2 RECURSOS SEGÚN FORMA DE UTILIZACIÓN	20

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1 PORTADA REVISTA TBO.....	16
ILUSTRACIÓN 2 ELEMENTOS EN UN CÓMIC.....	18
ILUSTRACIÓN 3 PROGRAMA CÓMIC IN THE CLASSROOM. MARYLAND CÓMIC BOOK INITIATIVE.	22
ILUSTRACIÓN 4 PANTALLA DE INICIO DEL PROYECTO EDUCOMICS	23
ILUSTRACIÓN 5 PANTALLA DE INICIO DE EDUCÓMIC.....	27
ILUSTRACIÓN 6. PORTADA E INTERIOR DEL LIBRO ECONOMIX DE GOODWIN (2012)	29
ILUSTRACIÓN 7. PORTADA DEL LIBRO HISTORIA DE LA ECONOMÍA EN 1/2 HORA DE SANDE (2011B)	30
ILUSTRACIÓN 8. PORTADAS LIBROS INTRODUCCIÓN A LA MICROECONOMÍA Y MACROECONOMÍA EN VIÑETAS DE BAUMAN (2013B Y A)	30
ILUSTRACIÓN 9 VIÑETA DE FORGES	31
ILUSTRACIÓN 10. PÁGINA DE INICIO DE PIXTON. EDITOR DE CÓMICS.....	32
ILUSTRACIÓN 11. ÁREAS TEMÁTICAS DISPONIBLES EN LA HERRAMIENTA PIXTON	36
ILUSTRACIÓN 12 PANTALLA DE INICIO DE LA HERRAMIENTA COMIC LAB	36

ILUSTRACIÓN 13 PANTALLA DE INICIO DE PLAY CÓMIC.....	37
ILUSTRACIÓN 14 EJEMPLO DE VIÑETA APPLE´S CORE	45
ILUSTRACIÓN 15 EJEMPLO DE VIÑETA PARA EXPLICAR EL CONCEPTO DE FRANQUICIA.....	47
ILUSTRACIÓN 16 EJEMPLO VIÑETA PARA INTRODUCIR FORMAS JURÍDICAS DE EMPRESA.....	48
ILUSTRACIÓN 17 DIVERSAS VIÑETAS DE FORGES, KLANKLON Y EL ROTO	50

1. Introducción

El presente TFM pretende analizar el uso del cómic como herramienta didáctica en el aula de Economía de Bachillerato. Partiendo de la problemática en la didáctica de la Economía de Bachillerato, se mostrará el uso que del cómic se está haciendo actualmente en el aula de Economía. En los siguientes epígrafes, se encuentra la justificación de esta investigación, la descripción del problema planteado, los objetivos tanto generales como específicos y la metodología y bibliografía utilizadas.

1.1. Justificación de la investigación

Travé, Estepa y de Paz (2010) señalan que “los conceptos de las Ciencias Sociales son abstractos, imprecisos y extremadamente difíciles de experimentar” (p. 61). La autora del presente Trabajo Fin de Máster ha podido comprobar en el desarrollo de las prácticas en el IES Villajunco de la ciudad de Santander la complejidad que supone para los alumnos de bachillerato comprender conceptos económicos debido a la carencia de experiencias propias en el mundo de lo social. Una de sus mayores dificultades, según la observación directa de la autora de este TFM, es desarrollar la capacidad crítica en esta materia. El cómic, como destaca Granja (1987) “fomenta la capacidad crítica del alumno” (p.27), además el cómic según Jofré (1986 citado por (Denegri, Etchebarne, González, Sepúlveda, y del Valle, 2009) “permite una respuesta integral al incluir estímulos cognitivos y emocionales como actitudes, valores e ideales” (p.87). Sin olvidar el valor del cómic y la imagen como elemento motivador en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la necesidad de utilizar otros recursos diferentes al libro de texto.

En su libro *Didáctica de la economía en el bachillerato*, el autor asevera que:

Una enseñanza tradicional de la economía basada exclusivamente en el estudio del libro de texto genera, a veces, un proceso de desmotivación y el consiguiente descenso de interés en el alumnado, que asiste esperanzado por comprender los problemas económicos personales y sociales y se encuentra con un largo temario ajeno a sus intereses. (Travé, 2010, p.105).

Por todo lo indicado anteriormente, se considera que el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de economía, se puede ver muy enriquecido con la utilización de un recurso tan versátil como el cómic.

1.2. Planteamiento del problema

El paso del alumno de la Educación Secundaria Obligatoria al Bachillerato supone un gran reto. La incorporación al currículo de materias nuevas como la Economía, hace que ese salto sea aún más complicado. La autora de este TFM ha podido observar durante sus prácticas como profesora, la dificultad que esta asignatura supone en cuanto a que obliga al alumno a construir un mundo social del que carece debido a la falta de experiencias reales.

La incorporación de la Economía como materia independiente en el currículo es relativamente reciente (LOGSE 1990), esto supone que su didáctica no ha sido tan investigada como la de otras materias.

Travé et al. (2010) señalan que la Economía además de relacionarse con otras ciencias sociales como la Geografía o la Historia, tiene relación también con otras ciencias como las Matemáticas o la Estadística; el alumno por tanto debe realizar un esfuerzo para conexas todas estas materias y llegar así a la comprensión global de la asignatura.

El valor didáctico del cómic se ha analizado en diversos estudios, Bedoya y Egaña, (1989) por ejemplo, apuntan que “todo contenido, al encontrarse acompañado por un elemento verbal y otro icónico, es reforzado en gran manera” y remarcan que “en los cómics los protagonistas sienten, piensan, verbalizan y actúan tal y como se espera de cualquier persona” (p.55), se considera por tanto que el alumno puede entender mejor los conceptos para él extraños si empatiza con el protagonista de la viñeta.

Actualmente, los profesores disponen de numerosas herramientas didácticas que facilitan además de su trabajo el proceso de enseñanza- aprendizaje. Es por ello que no parece comprensible limitarse a utilizar el libro exclusivamente. El cómic, tal y como se describe más adelante, se revela como un valioso recurso didáctico con diversas aplicaciones.

1.3. Objetivos de la investigación

Como objetivo general de esta investigación se plantea:

1. Analizar el cómic como recurso didáctico en el ámbito de la educación en general, destacando el uso específico en la enseñanza de Economía, subrayando sus ventajas y potencialidades frente a sus desventajas y limitaciones.

Los objetivos específicos de esta investigación son:

1. Dar a conocer las experiencias más significativas que se ha hecho de la utilización del cómic en el aula de economía.
2. Desarrollar, a modo de propuesta práctica, aplicaciones concretas del cómic en el aula de economía de la empresa de segundo de bachillerato.

1.4. Breve fundamentación del marco metodológico

La metodología utilizada para la realización del presente trabajo estará basada en una revisión bibliográfica en diferentes tipos de fuentes (primarias, secundarias y terciarias) junto con un análisis documental que permitirá la consecución de los objetivos anteriormente planteados.

1.5. Breve fundamentación de la bibliografía utilizada

Para conocer las posibilidades que ofrece la inclusión del cómic como recurso didáctico en el aula de Economía, es necesario dividir la bibliografía consultada en cuatro apartados (I) para conocer las características de la didáctica de la economía, (II) para conocer el cómic y sus características, (III) para conocer el uso didáctico del cómic y (IV) para conocer el uso didáctico del cómic en la Economía.

- I. El primer paso en la búsqueda de bibliografía del presente trabajo ha sido para conocer las características y problemática de la didáctica de la Economía. para ello se ha acudido a fuentes primarias, obras de referencia en esta materia. Para encontrar una obra de referencia, se buscó en la Biblioteca de la Universidad de Cantabria, Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales. La obra de referencia elegida ha sido la de Travé, Estepa y de Paz (2010) con el título *Didáctica de la economía en el bachillerato*, debido a que es citada en la mayoría de los estudios consultados. Esta obra ha

servido para justificar el trabajo y enfocar la propuesta práctica. Como fuentes secundarias en este apartado se ha consultado el libro de texto de Economía de segundo de Bachillerato de Casani, Llorente y Pérez (año de publicación) y numerosos artículos de diferentes revistas encontradas en blogs de profesores, foros sobre la materia o bases de datos bibliográficas como Dialnet.

II. Para poder conocer las ventajas que ofrece el cómic en su aplicación didáctica, es necesario conocer el medio en profundidad. Para ello se han realizado búsquedas en buscadores como Google Académico y se ha recurrido a fuentes tanto primarias como secundarias. Como fuente primaria, por aparecer citado en muchos de los trabajos de investigación sobre el arte, se ha utilizado la obra de Coma (1978) titulada Los cómics. Un arte del siglo XX. Otras fuentes primarias han sido publicaciones de revistas científicas, encontradas en diversos buscadores como Google Académico o Dialnet.

III. En este caso, para conocer el uso didáctico que del cómic se ha hecho o está haciendo en el aula de diferentes materias, se han utilizado fuentes primarias como actas de congresos relacionados con la Educación, tesis y publicaciones en revistas científicas. Para apoyar las ventajas del cómic en el aula, también se han consultado fuentes secundarias como encuestas.

IV. Por último, este apartado ha sido el más complejo, no existe mucha información en fuentes primarias ni obras de referencia sobre el tema. Por tanto se ha optado por buscar en buscadores académicos para encontrar estudios, tesis y trabajos de investigación. También se han consultado blogs y diferentes páginas web de profesores de la materia.

2. Marco teórico

Resulta difícil hablar de la utilización del cómic como recurso didáctico en Economía sin comprender la peculiaridad de la materia. En este apartado, se exponen las principales dificultades con las que se encuentra el alumno cuando se enfrenta a esta asignatura y se mostrará una panorámica de la situación actual de la materia en el currículo de Bachillerato.

Una vez enmarcada la asignatura, este epígrafe desarrollará en profundidad el recurso del cómic resaltando sus características más importantes, analizando las ventajas y los inconvenientes que su uso aporta tanto a los alumnos como a los profesores y finalmente, aportando experiencias reales de su uso y recomendaciones para su implantación en el aula de Economía.

2.1. Didáctica en economía de Bachillerato. Características y problemática

Travé et al. (2010) destacan tres obstáculos o dificultades en la enseñanza y el aprendizaje de materias económicas en Bachillerato. La primera se relaciona con la propia materia debido a la gran cantidad de conceptos que el alumno debe asimilar sin tener a penas referencias anteriores de los mismos. La segunda dificultad radica en los materiales curriculares y su no adecuación a las exigencias didácticas recomendadas. La tercera, se refiere a la deficiente formación del profesorado en esta materia.

Parece evidente a tenor de lo anterior, que el profesor se enfrenta a esta materia con una dificultad añadida, la exigencia de una mayor cualificación profesional con el hándicap de una no muy desarrollada investigación sobre recursos y metodología didáctica de la Economía en Bachillerato.

El alumno, por otro lado, debe construir casi de la nada su mundo social para poder comprender en profundidad la materia, Travé et al. (2010) en este sentido apuntan que:

(...) las experiencias vividas, que van aumentando con la edad de los alumnos, los estereotipos sociales adquiridos en el ámbito familiar y, muy especialmente, las ideas continuamente transmitidas por los medios de comunicación, están en la base de la representación que de la realidad social va elaborando el alumnado. (p.60)

Se hace por tanto necesario un apoyo tanto para el profesor como para el alumno, capaz de permitir al alumno la experimentación de lo social.

El alumno, adopta un papel de mero espectador dentro de la sociedad, contempla los problemas desde fuera y por eso le cuesta tanto empatizar con los problemas económicos y desarrollar la capacidad crítica tan necesaria para la comprensión de esta materia.

No tiene sentido por tanto que el profesor utilice únicamente el libro de texto como vehículo para la enseñanza-aprendizaje de esta materia cuando dispone de multitud de recursos que bien utilizados pueden ayudar al alumno a construir su mundo social.

2.1.1. El currículo en economía de Bachillerato

En este momento y ante la inminente aplicación de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre para la mejora de la Calidad Educativa (en adelante, LOMCE) en Bachillerato prevista para el curso 2016-2017, la asignatura de Economía se encuentra en una situación complicada. Actualmente y según la LOE (Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación), la asignatura de Economía se encuentra en las clasificadas como de modalidad dentro del Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales (Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006, art. 34, p. 17172-17173). La LOMCE degrada las asignaturas de Economía de 1º de Bachillerato y de Economía de la Empresa de 2º de Bachillerato a la categoría de materias optativas (Boletín Oficial del Estado, 295, de 10 de diciembre de 2013, art.34, pp.97880-97884).

Por otro lado, como apunta Travé et al. (2010) a pesar de que existe bastante unidad en cuanto a la estructuración de contenidos en los currículos de las diferentes Comunidades Autónomas, cabe destacar las diferencias en cuanto a la importancia de los mismos y a su presentación. En el siguiente epígrafe se expone a modo de ejemplo las diferencias en denominación de los bloques correspondientes a la asignatura de Economía en diferentes Comunidades Autónomas.

Como se ha apuntado anteriormente, existen ciertas diferencias en la presentación e importancia de los contenidos según la Comunidad Autónoma de la que se trate.

A continuación se muestra una tabla resumen (Tabla 1) en la que se exponen los bloques de contenidos de la asignatura de Economía con el fin de conocer la situación del currículo de la materia.

Tabla 1 Bloques de contenidos de la asignatura de Economía en las enseñanzas mínimas, territorio MEC y Comunidades Autónomas con competencias en Educación.

Bloque de contenidos	Enseñanzas mínimas y territorio MEC ¹ (BOE, 21-10-92)	Andalucía (BOJA, 26-7-94)	Canarias	Cataluña (DOGC, 13-3-96)	Galicia (DOG, 31-8-94)	País Vasco (BOPV, 29-8-97)	Valencia (DOGV, 29-9-94)
Bloque 1	Actividad económica y sistemas económicos	Aproximación a los problemas económicos actuales	Economía, actividad económica y sistemas económicos	El sistema económico	Actividad económica, metodología y técnicas económicas	Actividad económica y sistemas económicos	Actividad económica y sistemas económicos
Bloque 2	Producción, interdependencia económica y población	Actividad económica y sistemas económicos	Producción, interdependencia económica y población	El mercado	Producción, interdependencia económica y población	Producción e interdependencia económica	Producción, interdependencia económica y población
Bloque 3	Intercambio y mercado	Producción, interdependencia económica y población	Intercambio y mercado	Medición de la actividad económica	Excedente, crecimiento económico, distribución y sistemas económicos	Intercambio y mercado	Intercambio y mercado
Bloque 4	Excedente, crecimiento económico y distribución	Intercambio y mercado	Mercado y asignación de recursos. El mercado de trabajo	Macroeconomía	Microeconomía: intercambio y mercado	Mercado de trabajo	Excedente, crecimiento económico y distribución
Bloque 5	Magnitudes nacionales e indicadores de una economía	Magnitudes nacionales e indicadores de una economía	Financiación de la economía	Dinero y sistema financiero	Macroeconomía	Magnitudes y variables macroeconómicas	La toma de decisiones y la intervención del Estado en la economía
Bloque 6	La toma de decisiones y la intervención del Estado en la economía	Crecimiento económico y desarrollo	La toma de decisiones y la intervención del sector público en economía	Economía y sector público	Contexto internacional de la economía	Crecimiento económico y desarrollo	Financiación de la economía
Bloque 7	Financiación de la economía	Financiación de la economía	Magnitudes nacionales e indicadores	Economía internacional	Aproximación a los problemas	Intervención del Estado en la economía	El contexto internacional de la economía
Bloque 8	El contexto internacional de la economía	El sector público	El contexto internacional de la economía	Crecimiento y desarrollo económico		El dinero y la financiación de la economía	Aproximación a los problemas económicos actuales
Bloque 9	Aproximación a los problemas económicos actuales	El contexto internacional de la economía	Excedente, crecimiento económico y distribución			El contexto internacional de la economía	
Bloque 10		La toma de decisiones en la economía. Política económica	Aproximación a los problemas económicos actuales			La economía de España y del País Vasco	
Bloque 11		Situación de la economía andaluza				Aproximación a los problemas económicos actuales	

Extraído de Travé et al. (2010). pp. 96-98)

¹ Territorio MEC (Comunidades Autónomas que aún no tienen competencias plenas en educación, dependientes a nivel normativo del Ministerio de Educación)

Como se puede apreciar en la tabla 1, existen diferencias en cuanto a la denominación de los bloques y en cuanto al número de bloques que compone la asignatura, por ejemplo, mientras que la mayoría de las Comunidades Autónomas cuentan con ocho bloques para el desarrollo de la materia, Andalucía y el País Vasco lo desarrollan en once bloques.

Estas notables diferencias, hacen que el libro de texto de la materia sirva sólo de guía, siendo necesaria la utilización de numerosos recursos por parte del profesor de la materia para adaptarse a los contenidos mínimos exigidos en la Comunidad Autónoma en la que imparte.

Uno de estos recursos puede ser el cómic. En los siguientes epígrafes se presenta este recurso, sus características y aplicaciones en el aula de Economía.

2.2. El cómic: concepto, evolución histórica y elementos distintivos

Es necesario, antes de utilizar cualquier recurso didáctico, que el profesor conozca en profundidad las características del mismo. En los siguientes apartados se define el cómic y se señalan las características y elementos de los que se compone.

2.2.1. El cómic: una visión conceptual

Muchos ven en el cómic un género de segunda, poco científico y a menudo relegado a un plano secundario incluso en las bibliotecas donde se le clasifica lejos de la literatura convencional.

En este epígrafe, se muestran algunas de las definiciones que se han dado del cómic en diferentes ámbitos.

El Diccionario de la Lengua Española (2013), lo define como:

Cómic
(del ing. Cómics)

1. m. Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo
2. Libro o revista que contiene estas viñetas.

Sin duda esta definición no ayuda a comprender la complejidad y la grandeza de este género que algunos catalogan como arte.

Kunzle (1973, citado por Sciuto-Linares, 2004) define el cómic de la siguiente manera:

- (...) un cómic, sea cual sea su época o país, debe respetar cuatro condiciones:
1. Debe estar presentado como una secuencia de imágenes separadas.
 2. Debe existir una preponderancia de la imagen sobre el texto
 3. El cómic tiene que haber sido concebido para su reproducción y debe aparecer en soporte impreso, es decir, un soporte destinado a la difusión en masa
 4. La secuencia debe contar una historia que combine moralidad y actualidad (pp.672-673)

Esta definición si bien es más completa que la ofrecida por el Diccionario de la Real Academia, no contempla, debido a la fecha, el cómic en soporte digital tan presente hoy y del que se hablará más adelante.

Se trata de un término importado del inglés, en España se utiliza también el vocablo “tebeo” desde que se publicara la revista TBO en 1917 (Ilustración 1). El Diccionario de la Lengua Española (2013) lo define como:

Tebeo².

(De *TBO*, nombre de una revista española fundada en 1917).

1. m. Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos.
2. m. Sección de un periódico en la cual se publican historietas gráficas de esta clase.

Estar alguien o algo más visto que el ~.

loc. verb. coloq. Estar demasiado visto.



Ilustración 1 Portada revista TBO

Extraído de:

http://www.tebeosfera.com/obras/publicaciones/tbo_suarez_buigas_tbo_1917.html

Resulta bastante complejo encontrar una definición que aúne criterios. La mayor parte de las definiciones encontradas, se quedan en una mera explicación del significado. Ponce (2010) conceptualiza el cómic bajo la categoría de paraliteratura, término que los especialistas utilizan para eliminar el matiz peyorativo que otros otorgan a este género y al mismo tiempo incluirlo en el arte de la literatura. Es este matiz peyorativo que enturbia el valor de este recurso didáctico el que se quiere rebatir con este trabajo, confiriendo a este arte el lugar que merece.

A continuación, se relata de forma breve la evolución histórica de este género.

2.2.2. Evolución histórica del cómic: una breve referencia

Los orígenes del cómic son confusos, a pesar de que algunos autores se remontan al siglo XV paralelo a la creación de la imprenta. Parece que el cómic, tal y se conoce hoy, es de creación más reciente.

Muchos expertos como Ponce (2010) coinciden en situar el nacimiento del cómic en Inglaterra en 1800 de la mano del caricaturista James J. Gillray, otros sin embargo atribuyen a Rodolphe Töpffer su creación en 1830.

En España, según Martín (1978), la aparición de los primeros cómics gira en torno a 1915, sin duda una fecha clave es 1917, cuando nace la revista TBO de cuyo nombre nace la palabra tebeo, utilizada como sinónimo de cómic.

Martín (1978) señala los años 30 como la época gloriosa del cómic en España, la afición por el cómic crece de forma exponencial hasta los años 50 con Barcelona como punto estratégico de su desarrollo y difusión.

El cómic, como cualquier género literario, ha evolucionado y ha sabido renovarse y adaptarse a las nuevas formas de consumir literatura. El formato digital de cómic está presente en diferentes medios de comunicación como la prensa y existen multitud de temáticas, entre ellas el cómic económico que es el que se va a tratar en este trabajo.

2.2.3. Elementos distintivos del cómic

Antes de hablar de los elementos distintivos del cómic, conviene señalar que expertos como Gutiérrez (2006), indican que para hablar de cómic, es necesario encontrar tres elementos: (I) secuencia de imágenes; (II) permanencia de un personaje a lo largo de la historia y por último, (III) integración del texto en la imagen.

Todo cómic según indica Gutiérrez (2006) distingue tres elementos fundamentales (Ilustración 2):

1. Lenguaje visual, sin duda la imagen en el cómic tiene una importancia esencial. Dentro del lenguaje visual, la viñeta es la mínima unidad de narración en el cómic. El lenguaje visual incorpora planos, encuadres, colores, líneas que ayudan al lector a comprender mejor el mensaje.
2. Lenguaje verbal, el guion se encarga de transmitir el mensaje, recursos como el humor y la ironía son claves en el cómic. El texto no sólo da voz a los personajes sino también al narrador; además ayuda al lector a contextualizar gracias a figuras como las onomatopeyas. Un término relacionado con el

texto en el cómic es bocadillo, se trata del lugar donde va inserto el texto y que lo identifica con un personaje concreto.

3. Los signos convencionales, éstos ayudan al lector a completar el contexto, a entender los sentimientos y las ideas del personaje.



Ilustración 2 Elementos en un cómic
Extraído de Calvo y Sande (2009, p.38)

Se trata pues de un recurso muy completo que aúna dos elementos tan importantes como la imagen y el texto. En palabras de Cortázar (1985, citado por Fernández, 2003), el cómic:

(...) es como un cine inmóvil, un relato en el que participan la imagen y la escritura, el guion con todo su contenido intelectual y los personajes representados por una pluma capaz de darles vida y conectarlos con la sensibilidad del lector/espectador (p.72)

2.3. El cómic como recurso didáctico

En este epígrafe, se conceptualiza el recurso didáctico para poder valorar el cómic como tal. Se explicarán sus ventajas e inconvenientes y su actual en la enseñanza de diferentes materias con especial énfasis en su utilización en el aula de Economía.

2.3.1. Concepto de recurso didáctico

A pesar de que conceptos como medio, recurso y material didáctico se utilizan en ocasiones como sinónimos, conviene diferenciar estos términos. En este sentido, Moreno (2004) dice que “Los medios didácticos podríamos definirlos como el instrumento del que nos servimos para la construcción del conocimiento; y, finalmente, los materiales didácticos serían los productos diseñados para ayudar en los procesos de aprendizaje” (p.3). Por tanto, según se extrae de estas definiciones, el recurso didáctico es la categoría más amplia que englobaría a los medios didácticos y a los materiales didácticos.

Bravo (2004) apunta que “los medios de enseñanza son aquellos recursos materiales que facilitan la comunicación entre profesores y alumnos” (p.113). Cada uno de los medios de enseñanza cuenta con un lenguaje específico que el profesor debe conocer en profundidad para su correcta utilización. Además, el profesor debe saber utilizar dichos medios y aplicarlos según la situación concreta de aprendizaje que desea comenzar. Pero lo más importante es contar con una estrategia, planificar el uso de cualquier medio didáctico con el fin de que cumpla su misión, ayudar al alumno a conseguir los objetivos fijados.

Según Bravo (2004) el recurso didáctico puede incidir en dos formas diferentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, uno como medio de apoyo a la metodología didáctica que el profesor va a utilizar y otro constituido en el medio de transmisión del propio contenido. Es por ello que el profesor debe planificar cuál será la estrategia a seguir con cada medio o recurso didáctico que utilice.

A continuación se muestra la Tabla 2 en la que aparecen los diferentes recursos y medios según su uso y la incidencia que tienen en el proceso educativo. El cómic, como se mostrará en los siguientes epígrafes, puede ser utilizado en cualquiera de los tres ejes que se muestran en la tabla.

Tabla 2 Recursos según forma de utilización

USOS	INCIDENCIA EN EL PROCESO EDUCATIVO	TIPO DE MATERIAL Y MEDIOS (sólo son sugerencias)
Como instrumento y recurso	Recurso para las distintas áreas tales como presentación de temas, actividades de motivación, eje globalizador, actividades de síntesis y aplicación, evaluación, etc. Desarrollo de actitudes y hábitos de escucha en distintas situaciones comunicativas Actividades de dicción y expresividad de la voz. Instrumento de evaluación y autoevaluación.	Como instrumento y recurso Recurso para las distintas áreas tales como presentación de temas, actividades de motivación, eje globalizador, actividades de síntesis y aplicación, evaluación, etc. Desarrollo de actitudes y hábitos de escucha en distintas situaciones comunicativas Actividades de dicción y expresividad de la voz. Instrumento de evaluación y autoevaluación. Noticias, prensa, libros, poemas... Pizarras, franelogramas, carteles, mapas... Visitas y excursiones... Retroproyector, proyector de diapositivas, magnetoscopio, cámaras digitales, lectores de audio, ordenador... Fotografías, películas, presentaciones informáticas, grabaciones de audio, hipertextos e hipermedia. Internet.
Como recurso para la expresión y la comunicación	Desarrollo de contenidos específicos de las áreas. Desarrollo de procedimientos de expresión y comunicación. Actividades de expresión oral, escrita, plástica, musical, dramática, etc. Desarrollo de la imaginación y la capacidad creadora. Elaboración de informaciones, noticias, etc.	Además de los citados; desarrollo de información variada sobre temas tales como ecología, consumo, armamento, libertades, deportes, jóvenes, etc. Creación de poemas, canciones, música, teatro... utilizando distintos soportes técnicos. Elaboración de programas de radio, realización de vídeos, periódicos escolares, etc.
Como análisis crítico de la información	Desarrollo de mecanismos de representación simbólica y utilización de otros códigos. Desarrollo de la capacidad de descodificación y análisis de la información. Conocimiento de los medios y sus lenguajes específicos. Conocimiento del proceso de elaboración de la información. Elaboración de los propios instrumentos de análisis: guías de audición, escalas de observación y análisis de contenidos, etc.	Además de los citados: análisis de contenidos de programas de los medios de comunicación. Realización de encuestas, reportajes en distintos soportes (audio, vídeo). Visitas a sedes de periódicos, emisoras y televisiones.

Extraído de Moreno (2004, p.11)

Como se puede apreciar en la Tabla 2, los recursos que incluyen imagen y texto como el cómic, pueden ser utilizados en cualquiera de los tres ejes que se muestran.

2.3.2. La utilización del cómic como recurso didáctico en otras materias

Sin duda es en el aula de Lengua, tanto española como otras, donde el uso del cómic como recurso didáctico está más extendido. Son numerosos los estudios que avalan sus ventajas pedagógicas en esa materia. Brines (2012) justifica su uso en la asignatura de español como Lengua Extranjera del siguiente modo:

El cómic posee una gran potencialidad en la enseñanza de la lengua y de la cultura, ya que ofrece una variedad de posibilidades pedagógicas cuya adecuada explotación en el aula puede permitir a los aprendientes de E/LE un acercamiento a la lengua y a la cultura. (p.2)

Se han encontrado estudios que hacen referencia al uso del cómic como herramienta didáctica en Historia (Rivero, 2004), Matemáticas (Pérez, 1985), Física (García-Salcedo, Guzmán, Orlaineta, y Sánchez, 2011), Educación Plástica (Morales, 2011), Educación Musical (Ortiz y Vidal, 2014), TIC y como vehículo en temas transversales como los Derechos Humanos, educación vial, sexualidad (Pujol, Rajadell y Vidal, 2005), etc.

La utilización del cómic como herramienta didáctica es más numerosa en educación primaria, sin embargo, se han encontrado experiencias en la Universidad, por ejemplo, la Universidad de Sevilla realizó un proyecto de inclusión del cómic en diferentes estudios universitarios de Periodismo, Publicidad y Relaciones Públicas; los resultados de ese proyecto avalan su uso como instrumento de motivación y fijación de conceptos. A un total de 433 alumnos, se les hizo una encuesta en la que entre otras preguntas se solicitaba la opinión sobre la utilización del cómic, el resultado fue que un 80% de los alumnos valoraron positivamente su uso en el aula y ninguna encuesta mostró una valoración negativa sobre el cómic. Además, posteriormente, los profesores pudieron comprobar en las pruebas de evaluación, como los alumnos referenciaban y recordaban los cómics utilizados en el aula para explicar conceptos (Laserna, 2012).

2.3.3. La utilización del cómic en la enseñanza en otros países

El cómic se está utilizando como recurso didáctico en muchos países, a continuación se muestran las experiencias de varios.

Sin duda es en Estados Unidos donde el uso del cómic en el aula está más desarrollado y extendido. A modo de ejemplo, en el Estado de Maryland, el Departamento de Educación se ha asociado con la mayor distribuidora de cómic del país, Diamond Comic Book Distributors para desarrollar un programa llamado “Comics in the Classroom” (Ilustración 3).

El objetivo de este programa es utilizar el cómic como elemento motivador y desarrollador de la creatividad en los alumnos. Se ha desarrollado en varias fases, en la primera, iniciada en 2004 se contó con varios expertos en cómic e incluso con la colaboración de Disney; el resultado de esta primera fase fue la creación de herramientas y recursos para el uso del cómic en el aula que han sido evaluados por la Universidad de Maryland con resultados positivos.

Una segunda fase iniciada en 2008, ha consolidado el proyecto, aproximadamente 200 aulas aportan feedback sobre las herramientas utilizadas.²

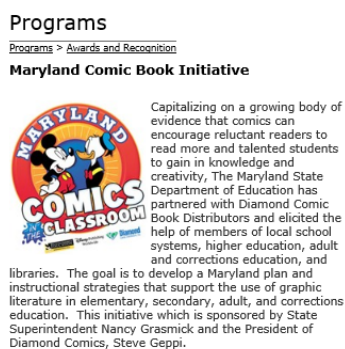


Ilustración 3 Programa Cómic in the Classroom. Maryland Cómic Book Initiative.

Fuente: <http://www.marylandpublicschools.org/msde/programs/recognition-partnerships/md-comic-book.html>

² Para conocer más sobre esta iniciativa. Programa Maryland Cómic Book Initiative <http://www.marylandpublicschools.org/msde/programs/recognition-partnerships/md-comic-book.html>

Cabe destacar otra iniciativa de Estados Unidos, The Comic Book Project. Se trata de un proyecto educativo en el que participan estudiantes de Nueva York que comenzó en 2001. Los alumnos aprenden a diseñar cómic que después se publican y son utilizados por otros estudiantes como recursos didácticos.³

En Europa se ha puesto en marcha un ambicioso proyecto de inclusión del web cómic en las aulas. El proyecto se llama educomic (Ilustración 4), se trata de un proyecto de la Unión Europea que se engloba dentro del programa “aprendizaje a lo largo de la vida”. El objetivo de este programa es mostrar cómo el uso del web cómic puede potenciar el aprendizaje y la motivación de los alumnos. Actualmente en el proyecto se encuentran seis universidades de seis países: Chipre, Grecia, Italia, España y República Checa; un total de 265 estudiantes y 25 profesores están inmersos en el estudio de la materia con el objetivo de elaborar planes de acción útiles para la enseñanza. Dispone de una web⁴ muy completa en la que se muestran los avances, buenas prácticas y recursos para incluir el web cómic en la enseñanza.



Ilustración 4 Pantalla de inicio del proyecto EduComics

Fuente: <http://www.educomics.org/>

En España, centros como el Colegio Arquitecto Leoz de Puerto Real (Cádiz), han ido más allá, introduciendo el cómic en el currículo escolar de 25 alumnos de cuarto curso de Primaria como hilo conductor a través del cual se desarrollan varias materias como Lengua o Matemáticas (Junta de Andalucía, 2011)⁵.

³ El proyecto cuenta con una página web <http://www.comicbookproject.org/> donde se puede ampliar información.

⁴ <http://www.educomics.org/> es la página web que recoge toda la experiencia de este proyecto.

⁵ Para más información sobre el proyecto, el lector puede consultar en (Dictactalia <http://didactalia.net/comunidad/materiaeducativo/recurso/el-cómic-como-recurso-educativo/94d7b91b-8598-46db-a21c-435075eebf5a>)

Queda pues patente que a pesar de que Estados Unidos sigue siendo el referente en el uso del cómic como herramienta didáctica, son ya diversos los países que están realizando iniciativas innovadoras y satisfactorias. En el siguiente epígrafe se enumeran las principales ventajas que ofrece el cómic en la enseñanza.

2.3.4. Ventajas del uso del cómic en la enseñanza

El cómic como recurso didáctico aporta numerosas ventajas al proceso de enseñanza-aprendizaje. Martín (2007, citado por Denegri et al. 2009) argumenta que:

El cómic es un formato de presentación de contenidos y experiencias que actúa como un excelente material didáctico, que no sólo interviene a nivel cognitivo, en la entrega de información, sino además a través de éste a nivel de las representaciones, introduciendo una consonancia entre lo que sucede, lo que se cree y lo que se hace. (p.78)

A continuación, se citan las ventajas más importantes defendidas por varios autores. Conviene diferenciar las ventajas que ofrece para los alumnos de las ventajas que ofrece para los profesores.

2.3.4.1. Ventajas del uso del cómic para los alumnos

Una de las principales ventajas del uso del cómic es el elevado grado de motivación que supone en los alumnos. Si bien, todavía hay gente que lo considera un elemento de diversión y entretenimiento, autores como Rodríguez (1988), consideran que el cómic es capaz de instruir deleitando.

El alumno de Bachillerato, debe demostrar su capacidad creativa en diversas materias, la Economía es una de ellas, en el Real Decreto 1467/2007, de 2 de noviembre que recoge el espíritu del Bachillerato, se recoge como una de los objetivos “Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico” (p. 45382)

En este sentido, Parrott (1994, citado por Van Wyk, 2011) alaba las cualidades del cómic como estimulador de la capacidad creativa del alumno y el desarrollo del pensamiento divergente.

Otra de las capacidades que se espera de los alumnos de Bachillerato es el comentario crítico, siguiendo con el Real Decreto 1467/2007, de 2 de noviembre que recoge el espíritu del Bachillerato, se recoge como una de las finalidades:

Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales (p. 45382)

Numerosos autores como Diago y Nieto (1989) resaltan el poder del cómic como herramienta para el desarrollo de la capacidad crítica del alumno.

Como se ha mencionado en el epígrafe 1.1., una de las mayores dificultades con las que se encuentran los alumnos en la asignatura de Economía, es la gran cantidad de conceptos abstractos que deben comprender. El cómic, según Blanco (2012) “fomenta en los alumnos la capacidad de abstracción y la imaginación, esenciales para la resolución de problemas de la vida cotidiana”(p.19).

Son pues numerosas las ventajas que el cómic ofrece en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el alumno, a continuación se exponen las principales ventajas que ofrece para los profesores.

2.3.4.2. Ventajas del uso del cómic para el profesor

Las ventajas más destacables que el uso del cómic aporta al profesor, son dos principalmente. Por un lado, ayuda a establecer un buen ambiente en el aula, el humor en la enseñanza, como apuntan Server y Ungar (1997, citados por Van Wyk, 2011) ayuda a crear un buen clima de aprendizaje.

Por otro lado, una vez establecido un buen ambiente en el aula, será necesario mantenerlo, Boloudakis, Retalis, y Vassilikopoulou, (2012) señalan la utilidad del cómic como herramienta para captar y mantener el interés de los alumnos.

Como se puede apreciar, son muchas las ventajas que este recurso proporciona tanto a alumnos como a profesores. Sin embargo, no se debe olvidar que como cualquier otro recurso, debe ser utilizado en combinación con otros y no de forma exclusiva, tal y como apunta Laserna (2012)

(...) aunque hay que ser consciente de que no se trata de un recurso didáctico que pueda ser usado de modo general, ni tampoco como un recurso aislado, desperdiciaríamos una excelente oportunidad de motivar y captar la atención de nuestro alumnado si rechazáramos por sistema su uso (p.6)

2.3.5. Inconvenientes del uso del cómic en la enseñanza

No se han encontrado argumentos en contra del uso del cómic en el aula, sin embargo se debe señalar que diversos autores advierten sobre el mal uso o el abuso de este recurso didáctico. En este sentido, Van Wyk (2011) recomienda no abusar del humor en el aula para no correr el riesgo de desvirtuar el contexto educativo y confundir al alumno.

Otros autores, creen necesaria una revisión por parte del profesor del material a utilizar con el fin de evitar el carácter sexista o los estereotipos tan marcados que ofrecen algunos cómics (Diago y Nieto, 1989).

Es por tanto necesario por parte del profesor un profundo análisis del cómic a utilizar en el aula con el fin de que se adecue a los objetivos establecidos y también a la edad de los alumnos, en este sentido se evitarán sobre todo contenidos sexistas u otros no apropiados.

2.3.6. El web cómic y su utilización didáctica

Actualmente existen numerosas herramientas de creación y diseño de cómics online. A pesar de que la Real Academia de la Lengua Española aún no ha acuñado un término para referirse al cómic en formato digital, en numerosas fuentes relativas al género habla de él como web cómic. Proyectos como educómics (Ilustración 5), citado anteriormente, resaltan el valor pedagógico del cómic en su versión digital y

ofrecen información sobre su uso con éxito en diferentes países involucrados en el proyecto.



Ilustración 5 Pantalla de inicio de Educómic

Fuente: www.educomics.org

Las posibilidades que ofrece Internet en cuanto al uso didáctico del cómic son muy numerosas ya que van desde los recursos ya diseñados preparados para su utilización, hasta las herramientas para diseñar un cómic. En el epígrafe 2.4.4. se desarrollará este punto ahondando en las enormes posibilidades que el web cómic ofrece a la enseñanza.

A continuación se exponen experiencias del uso del cómic como recurso didáctico en Economía, sus diferentes posibilidades de incorporación al aula y una serie de recomendaciones para que la experiencia sea un éxito.

2.4. El uso del cómic como recurso didáctico en Economía

A pesar de que el uso del cómic en la asignatura de Economía no está aún demasiado desarrollado, se han encontrado experiencias de su uso en el aula de Economía de Bachillerato. En este epígrafe se exponen experiencias de su utilización en el aula de Economía de Bachillerato además de ideas, recomendaciones y recursos para el profesor de la materia.

2.4.1. Experiencias de la utilización del cómic en la enseñanza de Economía en Bachillerato

Como se ha mencionado anteriormente, la materia en la que el uso del cómic como recurso didáctico está más estudiado es la enseñanza de Lengua. Sin embargo y como también se mencionó con anterioridad, su aplicación en otras materias se está realizando con éxito.

Su uso en las Ciencias Sociales está más extendido en materias como la Historia donde se encuentran numerosos estudios que avalan su utilidad, como por ejemplo Coudannes (2007) que defiende el uso del humor en la enseñanza de la Historia. En cuanto a su uso en la enseñanza de Economía de Bachillerato se encuentran multitud de referencias en blogs de profesores de la asignatura. Cabe destacar en este sentido la información que aporta en su blog compartiendo conocimiento el profesor José Sande, profesor de Economía en el IES Gil y Carrasco de Ponferrada (León) *y de Economía de la Empresa en los grados de Administración y Dirección de Empresas, Turismo y Marketing e investigación de mercados, en la Universidad Oberta de Cataluña.*

En dicho blog se ofrece mucha información sobre el uso del cómic en la enseñanza de Economía, ya que él es autor de una colección de seis libros en formato cómic de los que se hablará en el siguiente epígrafe.

2.4.2. Diferentes aplicaciones del cómic en el aula de Economía

Son muchos los usos que del cómic se pueden hacer en el aula. El profesor cuenta con numerosos recursos tanto online como offline. Barrero (2002) propone cuatro usos que a continuación se desarrollan:

1. El cómic como libro de texto. No se han encontrado libros de texto en formato cómic para la enseñanza, sin embargo existen libros de cómic que pueden servir como complemento. La mayor parte de los expertos señalan que el abuso de cualquier recurso didáctico consigue el efecto contrario al deseado, por tanto no

sería recomendable la utilización del cómic como libro único de texto de la asignatura.

A continuación se describen los libros de cómic relativos a la asignatura de Economía que el profesor puede utilizar como complemento al libro de texto.

- Economix cómo funciona la economía (y cómo no) en palabras e imágenes de Michael Goodwin (Ilustración 6), un escritor apasionado de la Historia y la Economía además de amante de los cómics. En Goodwin (año de publicación), se relata la historia de la Economía en viñetas de una forma amena y descriptiva, ofreciendo además a los profesores una guía de utilización muy completa y dispone de un blog⁶ donde se puede ampliar la información. Está disponible en español.

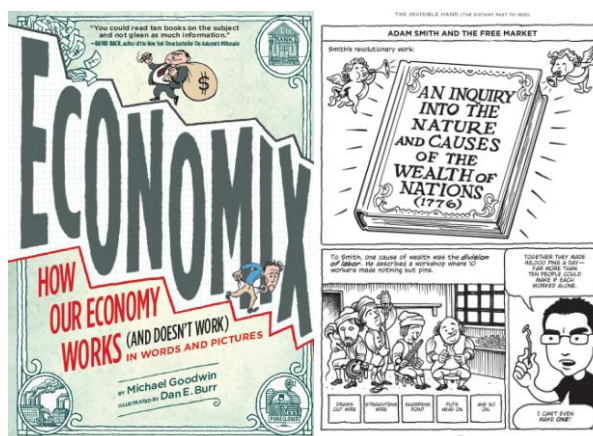


Ilustración 6. Portada e interior del libro Economix de Goodwin (2012)

Fuente: <http://economixcomix.com/>

- Los libros del profesor de economía José Sande: Sande y Calvo (2009, 2010a, 2010b, 2010c, 2011^a y 2011b). Los cómic se pueden descargar en formato pdf⁷ y el autor ha elaborado una guía didáctica de cada uno de ellos. En la página web del autor se pueden encontrar numerosos recursos para ampliar información.⁸

⁶ Más información sobre el libro y sus aplicaciones prácticas en <http://economixcomix.com/>

⁷ Cada libro tiene un coste de 1 euro aproximadamente. También están disponibles en formato papel a un precio de unos 10 euros cada ejemplar.

⁸ Más información sobre el autor y su obra en <http://josesande.com/>

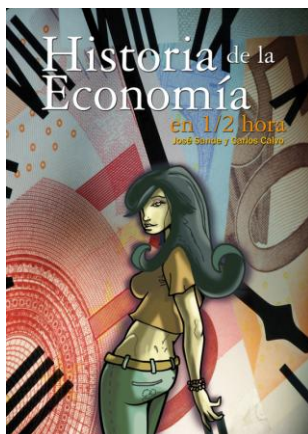


Ilustración 7. Portada del libro *Historia de la Economía en 1/2 hora* de Sande (2011b)

Fuente: <http://josesande.com/tag/historia-de-la-economia/>

- Yoram Bauman es Doctor en Economía en la Universidad de Washington, además es conocido por utilizar el humor en la Economía. Ha publicado dos libros en formato cómic: Bauman y Grady (2013a), con el título *Introducción a la Microeconomía en viñetas* y Bauman y Grady (2013b) titulado *Introducción a la Macroeconomía en viñetas*. El autor dispone de una página web en la que se pueden ver todos sus trabajos así como ponencias, entrevistas y más información.⁹



Ilustración 8. Portadas libros *Introducción a la Microeconomía y Macroeconomía en viñetas* de Bauman (2013b y a)

Fuente: <http://www.rtve.es/noticias/20130627/yoram-bauman-explica-macroeconomia-microeconomia-vinetas/699421.shtml>

2. El cómic como apoyo y motivación. Sin duda y como se ha apuntado anteriormente, una de las ventajas de la utilización del cómic es su alto valor

⁹ La web del autor es <http://standupeconomist.com/>

como elemento motivador en el alumno. Por tanto, su uso al inicio de unidades didácticas como introductor de nuevos conceptos preparará al alumno para recibir con mayor motivación la información del tema. En este sentido las tiras cómicas de periódicos tanto en papel como en formato digital se perfilan como la mejor opción debido a la gran variedad existente. En la Ilustración 9 se muestra un ejemplo de una viñeta con contenido económico de la edición digital del periódico El País.



Ilustración 9 Viñeta de Forges

Fuente: http://elpais.com/elpais/2014/12/08/vinetas/1418067081_622765.html

3. El cómic como medio puente. El cómic puede servir como elemento inicial para la utilización de otros recursos como por ejemplo el cine realizando montajes con viñetas o para desarrollar capacidades como la creatividad diseñando viñetas. Existen numerosos recursos online que permiten al alumno diseñar de una forma fácil sus propios cómics. En la Ilustración 10 el lector puede ver la pantalla de inicio de la página web de Pixton, un editor de cómic en formato digital.



Ilustración 10. Página de inicio de Pixton. Editor de cómics

Fuente: <http://www.pixton.com/es/>

4. El cómic como proceso. El cómic puede ser utilizado de forma secuencial y con diferentes objetivos a lo largo de toda la asignatura. Como cualquier otro recurso didáctico, el cómic puede ser utilizado a lo largo de toda la asignatura de una forma transversal con diferentes objetivos y procedimientos.

2.4.3. Recomendaciones para la aplicación del cómic en el aula de economía

La inclusión de cualquier recurso didáctico en el aula debe ser previamente planificada. El profesor deberá diseñar la estrategia más adecuada para su uso. En este sentido, López (2009) apunta que:

En cualquier caso, y sea cual sea la estrategia de enseñanza, conviene tener en cuenta que las secuencias de los aprendizajes se favorecen si las actividades que propongamos recorren las distintas necesidades del proceso de aprendizaje:

- Introducción-motivación
- Diagnóstico de conocimientos
- Desarrollo y clarificación de nuevos contenidos
- Consolidación
- Recuperación y refuerzo
- Ampliación de autonomía (pp.5-6)

El cómic puede ser utilizado en cualquiera de las anteriores secuencias, como se ha apuntado anteriormente, no conviene abusar de este recurso, por tanto será el profesor quien diseñe la estrategia más conveniente para su incorporación.

Igualmente, se debe recordar los principios a seguir de Palacios y Ruiz (2007) para la presentación y uso de recursos didácticos:

- (...)- Los materiales de apoyo no deben emplearse jamás sin planificación.
- Ningún tipo de material o recurso debe ser utilizado exclusivamente.
- El exceso de material utilizado en un momento dado puede oscurecer el aprendizaje en vez de aclararlo.
- La utilización de cualquier material de apoyo requiere de preparación previa.
- La motivación para una actividad no se logra solamente en el empleo de materiales de apoyo, sino que es indispensable el manejo adecuado y oportuno de ellos.
- El material es para suplementar y no para suplantar al profesor, o a la actividad de aprendizaje. (p.30-31)

Por todo lo anterior, se recomienda seguir los siguientes pasos para una correcta aplicación del cómic en el aula de economía:

1. Para utilizar cualquier recurso el primer paso debe ser conocer a fondo el mismo, por ello se recomienda al profesor familiarizarse con el recurso y sus características.
2. Por supuesto es imprescindible tener en cuenta los recursos y medios con los que cuenta el aula donde desee aplicarlo así como las características de los alumnos con el fin de elegir el cómic adecuado.
3. El profesor debe presentar este recurso a los alumnos con el fin de que conozcan sus características y sus particularidades.
4. Una vez elegido el cómic que servirá de apoyo al profesor, se deben definir los objetivos que se desean alcanzar con la actividad.
5. El profesor debe planificar la presentación del recurso, el desarrollo de la actividad y no descuidar el proceso de reflexión tras su uso con el fin de mejorar el mismo para un uso posterior.

2.4.4. Recursos y fuentes de información sobre el cómic para el profesor de economía

En este apartado se resumen las fuentes de información más relevantes que servirán al profesor que desee utilizar el cómic en el aula. Para facilitar su uso, se ha dividido en tres apartados: (I) en el primero se incluyen fuentes de información general sobre el cómic; (II) en el segundo fuentes de información sobre cómic con temática económica y en el tercero (III), herramientas para el diseño de cómic en el aula.

I. Como se ha apuntado anteriormente, el primer paso que debe realizar el profesor que desee incluir el cómic como recurso didáctico en su aula, es familiarizarse con el género. Para ello, deberá conocer tanto la historia y evolución del cómic como su lenguaje característico. A continuación se muestran diversas fuentes de consulta donde el profesor encontrará información general sobre el cómic y sus características:

- National Association of Comics Art Educators (NACAE). Se trata de una asociación situada en Estados Unidos cuyo objetivo es favorecer la inclusión del cómic en la educación superior.¹⁰
- Tebeosfera, se trata de una revista española sobre la historieta. En ella se puede encontrar mucha información sobre este género desde una perspectiva histórica muy completa. Dispone de un buscador que facilita su uso.¹¹

II. Una vez que el profesor conoce más en profundidad el recurso didáctico, deberá conocer qué fuentes de información son las más adecuadas sobre cómic con temática económica. A continuación se ofrece un listado de interesantes recursos sobre el cómic que pueden ser utilizados en el aula de Economía:

¹⁰ Más información sobre esta asociación en <http://www.teachingcomics.org/>

¹¹ Más información sobre esta revista <http://www.tebeosfera.com/portada.php>

- Buscador de viñetas con temática económica en webeconomía. En este blog muy útil para el profesor de Economía, se ofrece un buscador de viñetas de contenido económico.¹²
- Las viñetas del País. En esta sección del diario El País en su versión digital se pueden encontrar las viñetas que cada día aparecen en este medio. Son numerosas las que ofrecen temática relacionada con la Economía como las de El Roto o Forges.¹³
- Blog compartiendo conocimiento. Este blog se ha presentado anteriormente, se trata de un espacio muy completo donde el profesor José Sande, autor de diversos cómics relacionados con la Economía, explica cómo se pueden utilizar en el aula aportando además ejemplos y actividades complementarias.¹⁴

III. El profesor puede utilizar cómics ya existentes u optar por diseñarlos él mismo. Incluso, puede realizar actividades en el aula en las que sea el propio alumno quien los diseñe. Para ello, existen numerosas herramientas para el diseño de cómic en el aula, en internet se pueden encontrar herramientas gratuitas y de pago, que permiten tanto al profesor como a los alumnos elaborar sus propios cómics.

- Pixton. Creador de cómics. Se trata de una herramienta muy completa. Ofrece tres versiones, la primera para divertirse que permite su utilización a nivel personal, la segunda para escuelas, esta es la más interesante ya que ofrece recursos específicos para la utilización del cómic en el aula; por último, la tercera para negocios es la versión más sofisticada. La web está disponible en 14 idiomas, entre ellos el español. Puede utilizarse en pizarras digitales y es compatible con los principales navegadores. Ofrece además ejemplos de su uso en diferentes materias, muy útil para los profesores. Es una

¹² Más información sobre este recurso en <http://www.webeconomia.com/lista-vinetas>

¹³ Más información sobre las viñetas de El País en <http://elpais.com/tag/c/ec7a643a2efd84do2c5948f7a9c86aa7>

¹⁴ Más información sobre este recurso en <http://josesande.com/tag/comic-economia/>

herramienta con un coste por alumno de 2 euros aproximadamente al año.¹⁵



Ilustración 11. Áreas temáticas disponibles en la herramienta Pixton

Fuente: <http://www.pixton.com/es/schools/library/>

- Comic Lab. Se trata también de un editor de cómic de pago. El coste para su utilización a nivel escolar es de unos 600 euros que incluyen actualizaciones gratuitas. Ofrece la posibilidad de probar de forma gratuita la aplicación durante 10 días.¹⁶



Ilustración 12 Pantalla de inicio de la herramienta Comic Lab

Fuente: <http://webcomicbookcreator.com/index.htm>

- Chogger. Se trata de un editor más sencillo que los anteriores pero gratuito. Su uso es fácil e intuitivo además de rápido. No necesita registro para su utilización.¹⁷

¹⁵ Para conocer mejor la herramienta <http://www.pixton.com/es/>

¹⁶ Para conocer más sobre esta herramienta <http://webcomicbookcreator.com/index.htm>

¹⁷ Para conocer más sobre esta herramienta <http://chogger.com/>

- Play Comic. Se trata de una herramienta gratuita online que ofrece muchas posibilidades diferentes del uso del cómic. El autor, Antonio Muñoz, ofrece además una extensa guía didáctica que facilita su uso. Está disponible en inglés y español y ofrece además una versión accesible más sencilla e intuitiva.¹⁸



Ilustración 13 Pantalla de inicio de Play Cómic

Fuente: <http://www.playcomic.es>

Por último, cabe destacar la página web comicsresearch que ofrece un completo listado de fuentes de información relacionadas con el cómic. El listado se divide en diversos apartados como revistas, conferencias, ponencias, organizaciones relacionadas con el cómic, etc. También dispone de un blog muy actualizado donde se pueden encontrar noticias, experiencias e información de interés. Es sin duda una fuente de recursos valiosísima para el profesor.¹⁹

3. El cómic en el aula de Economía: una propuesta práctica

En este epígrafe, se muestra la experiencia de la autora del presente TFM durante la impartición de la unidad didáctica Desarrollo de la Empresa en segundo de Bachillerato del IES Villajunco de Santander.

¹⁸ Para conocer más sobre esta herramienta

http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/playcomic/index_es.html

¹⁹ Más información sobre este recurso en <http://www.comicsresearch.org/academic.html>

La autora de este TFM, utilizó el cómic en diversas actividades y con diferentes objetivos durante el desarrollo de la unidad didáctica. A continuación se introduce la unidad didáctica Desarrollo de la Empresa, el marco legislativo que la contempla, los objetivos generales de la asignatura Economía de la Empresa y los específicos de la unidad, los contenidos, los recursos necesarios, la metodología y finalmente se proponen diversas actividades en las que el cómic es uno de los recursos didácticos empleados para conseguir los objetivos.

3.1. Introducción

El enfoque adoptado para la realización de esta unidad didáctica concibe la empresa como un sistema abierto al entorno y permite darle un sentido explicativo al marco externo en el que desarrolla su actividad. Por tanto se hará especial hincapié en la interrelación de la empresa con el entorno donde se sitúan los aspectos esenciales.

El tratamiento de los contenidos de la unidad didáctica, contribuye a la formación integral de los alumnos, favoreciendo la asunción de actitudes y valores como la justicia, la igualdad entre los sexos, la tolerancia, el compromiso con la naturaleza, el consumo responsable, etc.

3.2. Marco legislativo

La unidad didáctica de Desarrollo de la empresa se ubica en la asignatura de Economía de la Empresa de segundo de Bachillerato en la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales. Para su realización se han tenido en cuenta el Real Decreto 1467/2007, de 2 de noviembre que recoge el espíritu del Bachillerato y el Decreto 74/2008, de 31 de julio que establece el Currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

3.3. Objetivos

En este epígrafe se citan los objetivos tanto de la asignatura de Economía de la Empresa de segundo de Bachillerato como los específicos de la unidad didáctica Desarrollo de la Empresa.

3.3.1. Objetivos Generales de la asignatura de Economía de la Empresa

El Real Decreto que desarrolla el currículo del Bachillerato, anteriormente mencionado, establece como finalidad de la enseñanza de Economía de la Empresa, el desarrollo de las siguientes capacidades:

- a. Identificar la naturaleza, funciones y principales características de los tipos de empresas más representativos.
- b. Aprender la función de las empresas en la satisfacción de las necesidades de los consumidores y en el aumento de la calidad de vida y bienestar de la sociedad, así como elaborar juicios o criterios personales sobre sus disfunciones.
- c. Analizar la actividad económica de las empresas, en especial las del entorno inmediato, a partir de la función específica de cada una de sus áreas organizativas, sus relaciones internas y su dependencia externa.
- d. Reconocer la importancia que para las empresas y la sociedad tienen la investigación, las innovaciones tecnológicas y la globalización económica en relación con la competitividad, el crecimiento y la localización empresarial.
- e. Valorar críticamente las posibles consecuencias sociales y medioambientales de la actividad empresarial, así como su implicación en el agotamiento de los recursos naturales, señalando su repercusión en la calidad de vida de las personas.
- f. Analizar el funcionamiento de organizaciones y grupos en relación con la aparición y resolución de conflictos.
- g. Identificar las políticas de marketing de diferentes empresas en función de los mercados a los que dirigen sus productos.
- h. Interpretar, de modo general, estados de cuentas anuales de empresas, identificando sus posibles desequilibrios económicos y financieros, y proponer medidas correctoras.
- i. Obtener, seleccionar e interpretar información, tratarla de forma autónoma, utilizando, en su caso, medios informáticos, y aplicarla a la toma de decisiones empresariales.
- j. Diseñar y elaborar proyectos sencillos de empresa con creatividad e iniciativa, proponiendo los diversos recursos y elementos necesarios para organizar y gestionar su desarrollo.

- k. Formular opiniones críticas acerca de las empresas de la Comunidad Autónoma de Cantabria a partir de datos sobre las mismas, argumentando con precisión y respetando los distintos puntos de vista.
- l. Conocer los pasos a seguir y las gestiones a realizar para llevar a cabo un proyecto empresarial y organizar todos los recursos de un negocio.

3.3.2. Objetivos específicos de la Unidad Didáctica

- a. Identificar los factores clave en la decisión de localización y dimensión empresarial.
- b. Valorar críticamente las posibles consecuencias de la deslocalización empresarial en la sostenibilidad del entorno.
- c. Analizar las estrategias de crecimiento interno y externo de las empresas.
- d. Reconocer la importancia de las pequeñas y medianas empresas en la economía.
- e. Especialmente en la española y europea.
- f. Identificar ventajas e inconvenientes de la pequeña y mediana empresa respecto a las multinacionales.

3.4. Contenidos

Los contenidos establecidos en la programación general de la asignatura para esta Unidad Didáctica son:

- Factores de localización y dimensión de la empresa.
- Deslocalización.
- Consideración de la importancia de las pequeñas y medianas empresas y sus estrategias de mercado.
- Estrategias de crecimiento interno y externo.
- La empresa en la Unión Europea.
- La internacionalización, la competencia global y las tecnologías de la información y la comunicación.
- Identificación de los aspectos positivos y negativos de la empresa multinacional.

Se diferenciarán tres tipos de contenidos:

- Conceptuales, responden a la pregunta ¿qué aprender?
 - Localización empresarial.
 - Dimensión empresarial.
 - Pequeña y Mediana Empresa (Pyme)
 - Especialización empresarial.
 - Diversificación empresarial.
 - Fusión.
 - Absorción.
 - OPA, Oferta Pública de Adquisición.
 - Franquicia.
 - Consorcio.
 - Joint Venture.
 - Trust.
 - Holding.

- Procedimentales, indican el “saber hacer”
 - Análisis de los factores de localización y dimensión empresarial.
 - Análisis de los criterios para medir las empresas.
 - Identificación de diversas formas de especialización y diversificación empresarial.
 - Identificación de las ventajas e inconvenientes de las pequeñas y medianas empresas.

- Actitudinales, pretenden enseñar valores y actitudes sociales.
 - Reflexión sobre las consecuencias de la deslocalización empresarial.
 - Tener una actitud crítica hacia las estrategias de crecimiento empresarial y valorar sus consecuencias.
 - Reflexión sobre la globalización y su incidencia en el mundo empresarial.

3.5. Metodología

La actuación educativa se guiará por una concepción constructivista del aprendizaje que permita al alumno modificar y reelaborar sus esquemas de conocimiento. Para ello se establecerán relaciones entre los conocimientos y experiencias previas sobre los contenidos, utilizando casos reales y cercanos. Los contenidos se interrelacionarán con otros de distintas materias y se potenciará el aprendizaje cooperativo. El cómic, servirá de hilo conductor a lo largo del desarrollo de la unidad didáctica con diversas actividades y propuestas.

3.6. Recursos

Los recursos y materiales didácticos necesarios para la realización de esta unidad formativa son:

- Libro de Texto Obligatorio: Casani, F., Llorente, A., y Pérez, E. (2011). *Economía de la empresa 2º Bachillerato*. Madrid: Editex.
- Información económico-empresarial obtenida a través de Internet.
- Prensa económica.
- Libro Goodwin, M. (2012). *Economix cómo funciona la economía (y cómo no) en palabras e imágenes*. Madrid: Planeta.
- Sande, J. y Calvo, C. (2009). *Economía en 1/2 hora*. León: Compartiendo Conocimiento.
- Sande, J. y Calvo, C. (2010a). *Emprender en 1/2 hora*. León: Compartiendo Conocimiento.
- Sande, J. y Calvo, C. (2010b). *Empresa en 1/2 hora*. León: Compartiendo Conocimiento.
- Sande, J. y Calvo, C. (2011b). *Historia de la Economía en 1/2 hora*. León: Compartiendo Conocimiento.
- Sande, J. y Calvo, C. (2010c). *La Bolsa en 1/2 hora*. León: Compartiendo Conocimiento.
- Sande, J. y Calvo, C. (2011a). *Finanzas en 1/2 hora*. León: Compartiendo Conocimiento.

3.7. Actividades

La Unidad Didáctica se encuadra en el primer trimestre del curso, se trata de la tercera unidad después de introducir al alumno en el concepto de Empresa y su importancia en la unidad 1 y de conocer las distintas formas jurídicas de empresa en la unidad 2.

Se desarrollará en seis sesiones de 50 minutos que se imparten cuatro veces a la semana en el segundo curso de Bachillerato.

3.8. Temporización

SESIÓN	CONTENIDO
Primera Sesión	Localización y Dimensión empresarial
Segunda Sesión	Deslocalización y Relocalización
Tercera Sesión	Dimensión empresarial
Cuarta Sesión	Estrategias de Desarrollo de la Empresa. Crecimiento Interno.
Quinta Sesión	Estrategias de Desarrollo de la Empresa. Crecimiento Externo.
Sexta Sesión	Pymes vs Multinacionales. Conclusiones finales.

3.9. Desarrollo

A continuación se describirán las actividades diseñadas para esta unidad didáctica utilizando el cómic como recurso didáctico. Estas actividades son propuestas abiertas para que el profesor que desee utilizarlas en su aula las adapte al tiempo disponible, a su grupo de alumnos, a los medios disponibles y a los objetivos que desee alcanzar.

3.9.1. Actividades de Inicio

Como se ha relatado anteriormente, el cómic se puede utilizar para despertar la curiosidad y la motivación del alumno con respecto a la materia. Estas actividades de inicio servirán también para comprobar el grado de conocimiento sobre el tema por parte de los alumnos, por tanto pueden ser utilizadas como prueba diagnóstica. A continuación se presenta una actividad de motivación relacionada con los contenidos de esta unidad.

La actividad, pretende mostrar al alumno los aspectos más relevantes que un empresario debe tener en cuenta cuando decide comenzar un negocio. Se ha elegido la empresa Apple por el gran interés que suscita entre los adolescentes, tal y como ha podido comprobar la autora del presente TFM durante el período de prácticas en el IES Villajunco de Santander.

Esta actividad sirve para presentar sobretodo contenidos conceptuales que el alumno deberá conocer para alcanzar los objetivos de esta unidad didáctica, como por ejemplo: localización y dimensión empresarial. Además, ofrece la posibilidad de introducir términos económicos en inglés, tan necesarios en esta materia, el título del cómic, Apple's core, servirá para introducir un término que estará presente durante el desarrollo de toda la asignatura de Economía de la Empresa, core business.

EN EL CORAZÓN DE APPLE

Objetivo: El objetivo de esta actividad es motivar al alumno en el conocimiento del desarrollo empresarial a través de la historia de una empresa, Apple, en viñetas.

Materiales: Viñetas seleccionadas del cómic “Apple’s Core”. El cómic está disponible en <https://cb.hbsp.harvard.edu/cbmp/product/812S13-PDF-SPA?R=812S13-PDF-SPA&conversationId=2670221>

Descripción: Thomas Alexander, profesor de la Universidad de Manila, comprobó cómo sus alumnos se involucraban mucho más cuando realizaba presentaciones de caso con gráficos. Surge de ahí la idea de diseñar la historia de Apple en viñetas. Es tal el éxito de este cómic que la Universidad de Harvard lo utiliza en su Escuela de Negocios. El profesor deberá seleccionar aquellas viñetas que considere más adecuadas para despertar el interés por el desarrollo empresarial en sus alumnos. El cómic está disponible en inglés y en español, el profesor puede utilizar la versión inglesa para introducir conceptos económicos necesarios para la comprensión de la materia.

Ejemplo de viñeta:



Ilustración 14 Ejemplo de viñeta Apple's core

Fuente: <http://blogs.wsj.com/atwork/2014/04/07/m-b-a-s-learn-the-story-of-apple-in-comics/>

3.9.2. Actividades para introducir conceptos

Son muchos los conceptos nuevos que el alumno de Bachillerato debe aprender en la asignatura de Economía de la Empresa, muchos de ellos abstractos y totalmente desconocidos para él.

El cómic, con el poder de la imagen, puede facilitar al alumno la comprensión de dichos conceptos. A continuación se presentan actividades propuestas para presentar conceptos relacionados con la unidad didáctica.

Estas actividades ofrecen dos posibilidades, por un lado el profesor puede introducir conceptos utilizando el cómic como apoyo a sus explicaciones y por otro lado lo puede utilizar para evaluar la adquisición de dichos conceptos por parte de los alumnos.

FRANQUICIA

Objetivo: El objetivo de esta actividad es que los alumnos conozcan el término Franquicia, su origen, características y conceptos relacionados como franquiciado y franquiciador

Materiales: Viñetas seleccionadas del cómic Sande, J. y Calvo, C. (2010). Emprender en 1/2 hora. León: Compartiendo Conocimiento (pp.28-30)

Descripción: A través de una selección de viñetas, el profesor introducirá los términos de franquicia, franquiciado y franquiciador. La actividad puede tener una segunda parte donde se le ofrezcan al alumno las viñetas sin el texto y deba relacionar conceptos.

Ejemplo de viñeta:



Ilustración 15 Ejemplo de viñeta para explicar el concepto de franquicia.

Fuente: Sande, J. y Calvo, C. (2010^a,p.28)

FORMAS JURÍDICAS DE EMPRESA

Objetivo: El objetivo de esta actividad es que los alumnos a través de diferentes viñetas, conozcan las características de diversas formas jurídicas de empresa.

Materiales: Viñetas seleccionadas del cómic Sande, J. y Calvo, C. (2010). Emprender en 1/2 hora. León: Compartiendo Conocimiento (pp.36-37)

Descripción: Las viñetas que se presentan a continuación servirán como hilo conductor para explicar diferentes formas jurídicas de empresa al alumno.

Ejemplo de viñeta:



Ilustración 16 Ejemplo viñeta para introducir formas jurídicas de empresa.

Fuente: Sande, J. y Calvo, C. (2010a, p.36)

3.9.3. Actividades para despertar la capacidad crítica del alumno

La autora del presente TFM pudo comprobar durante el desarrollo del período de prácticas en el IES Villajunco de Santander en segundo de Bachillerato, la dificultad que supone para los alumnos criticar aspectos económicos como la deslocalización empresarial y sus consecuencias, las estrategias de crecimiento empresarial no lícitas como el cártel o las consecuencias de las situaciones de monopolio empresarial.

Pudo comprobar también, cómo a través de la imagen eran capaces de verbalizar sus opiniones de una forma más lógica y ordenada. Además, estas imágenes volvían a aparecer en su mente cuando se les pedía que recordaran el término, ayudando por tanto a su comprensión.

A continuación se exponen varios ejemplos del uso del cómic como recurso didáctico que facilite la capacidad crítica del alumno en aspectos relativos a la Economía. Estas actividades ofrecen muchas posibilidades al profesor, se pueden utilizar de forma individual para cada alumno y después poner en común sus opiniones, en pequeños grupos o establecer un debate guiado por el profesor.

DESLOCALIZACIÓN EMPRESARIAL

Objetivo: El objetivo de esta actividad es que los alumnos a través de diferentes viñetas desarrollen su capacidad crítica.

Materiales: Viñetas seleccionadas de diversas fuentes

Descripción: Las viñetas que se presentan a continuación servirán para que el alumno critique la deslocalización empresarial y sus consecuencias.

Ejemplo de viñetas:

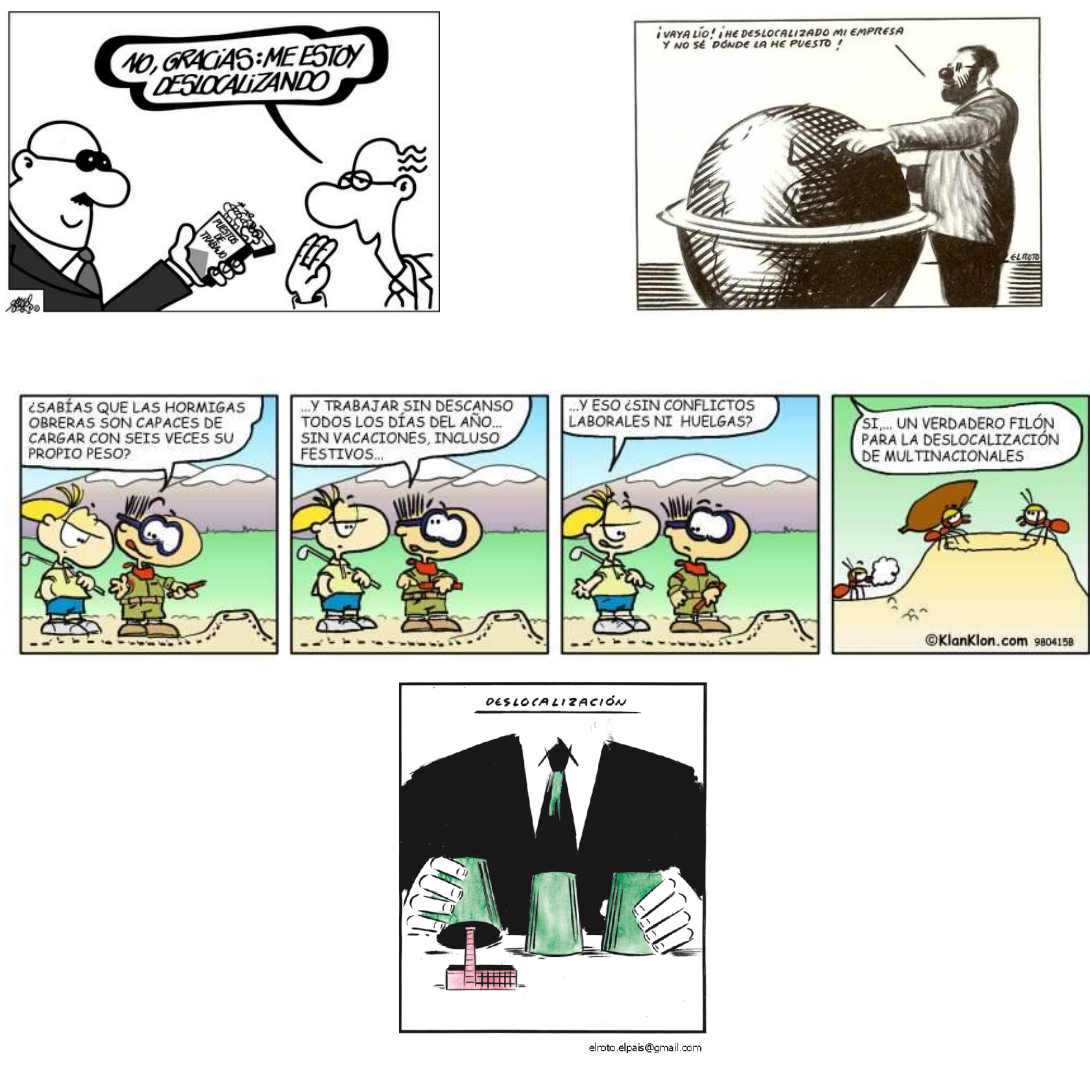


Ilustración 17 Diversas viñetas de Forges, Klanklon y El Roto

Fuentes: <https://globalizadoyo4a.wikispaces.com/la+voz+de+los+trabajadores>,
<http://paraprofesdeconomia.wordpress.com/2011/01/23/vinetas-unidad-3-el-desarrollo-de-las-empresas/>, http://vinetas-vrf.blogspot.com/2011/12/vinetas-de-montoro-maximo-mingote_27.html

3.10. Evaluación

El cómic puede estar también presente en la evaluación de esta unidad formativa, por ejemplo, se puede pedir al alumno enumerar las consecuencias de la deslocalización empresarial a través de una viñeta.

A través de esta propuesta práctica, se ha intentado ejemplificar el uso del cómic como recurso didáctico en el aula de Economía de la Empresa, aplicada a la unidad didáctica Desarrollo de la Empresa. Como se ha mencionado anteriormente se trata de una propuesta abierta para que el profesor que desee utilizarla adapte posteriormente.

4. Conclusiones

El presente trabajo ha tratado de presentar el cómic como recurso didáctico aplicado a la asignatura de Economía en Bachillerato, más concretamente en Economía de la Empresa de segundo de Bachillerato, aportando además una propuesta de utilización en la unidad didáctica Desarrollo de la Empresa.

El objetivo general pretendía analizar el cómic como recurso didáctico en el ámbito de la educación en general, destacando el uso específico en la enseñanza de Economía, subrayando sus ventajas y potencialidades frente a sus desventajas y limitaciones. Para ello se ha realizado una exhaustiva revisión bibliográfica sobre la didáctica de la Economía en Bachillerato con el fin de encontrar las principales dificultades de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como obstáculo principal en los alumnos, se encontró el siguiente, el alumno se enfrenta a una nueva asignatura que desconoce, no tiene referentes y carece de experiencias personales que le ayuden a comprender una serie de conceptos abstractos necesarios para el desarrollo de la asignatura. Además, debe realizar un esfuerzo para conectar los contenidos de la asignatura con el resto de Ciencias Sociales con el fin de llegar a una comprensión holística de la materia. Por último, cabe destacar la dificultad que entraña para el alumno enfrentarse a esta materia con la capacidad crítica necesaria.

En este sentido, se han mostrado a lo largo del trabajo numerosos ejemplos de lo que el cómic puede aportar como medio para salvar los obstáculos citados anteriormente. El uso del cómic como herramienta didáctica en el aula, ofrece ventajas tanto al profesor como a los alumnos. En cuanto a las ventajas que aporta el cómic a los alumnos, destacan el gran poder motivador que tienen los recursos visuales, su valor como estimulador de la capacidad creativa, la ayuda que ofrece en el desarrollo de la capacidad crítica del alumno y su capacidad para facilitar el aprendizaje de conceptos abstractos. El profesor, puede conseguir crear un buen ambiente en el aula gracias al humor, y además captar y mantener la atención de los alumnos gracias a los elementos visuales.

En relación a las desventajas del uso del cómic como recurso didáctico en el aula, como cualquier recurso, su abuso puede generar en el alumno el efecto contrario al deseado, el alumno puede confundir el objetivo del aprendizaje con un simple divertimento si se abusa del humor en el aula. Otro de los inconvenientes encontrados es el lenguaje de algunos cómics, en algunos casos pueden ofrecer una parte inconexa de la realidad, presentando estereotipos muy marcados o lenguaje de carácter sexista. En este sentido, es sin duda el profesor quien debe diseñar una estrategia para la inclusión del cómic en el aula discriminando aquellos que puedan generar malas interpretaciones.

Como primer objetivo específico de este trabajo se encuentra dar a conocer las experiencias más significativas que se ha hecho de la utilización del cómic en el aula de economía. Se ha comprobado que el cómic es un recurso didáctico aplicable a cualquier materia, los estudios mayoritarios tratan de su uso en el aula de idiomas, sin embargo se han encontrado aplicaciones en muy diversas materias como matemáticas o educación plástica. Sin embargo, su aplicación en el aula de economía no está aún muy estudiada. Estados Unidos es el país referente en la aplicación del cómic en el aula, por eso se han mostrado algunas experiencias en este país que han sido complementadas con otras en Europa, haciendo especial alusión a las experiencias españolas.

El segundo objetivo, desarrollar, a modo de propuesta práctica, aplicaciones concretas del cómic en el aula de economía de la empresa de segundo de bachillerato ha quedado reflejado en la propuesta de la unidad didáctica Desarrollo de la

Empresa en la que se ha incluido el cómic en diferentes etapas, siendo ésta una propuesta abierta cuyo objetivo es ejemplificar el uso del cómic en la materia.

Para facilitar al profesor la posibilidad de inclusión del cómic en el aula de Economía, se han facilitado recursos que sin duda le serán de gran utilidad. Cabe destacar la posibilidad que las TIC ofrecen al profesor y al alumno en la creación de sus propias viñetas.

Queda por tanto patente en este trabajo que el cómic es un recurso polivalente que consigue estimular en el alumno las capacidades necesarias para el mejor aprendizaje de la Economía.

5. Limitaciones del trabajo

El trabajo que se presenta, trata de enmarcar teóricamente la inclusión del cómic como herramienta didáctica en el aula de Economía. Se trata pues de un estudio teórico que carece de una parte empírica. En la búsqueda de referencias bibliográficas, ha sido complicado encontrar experiencias de la utilización del cómic que no fueran sólo teóricas sino también empíricas.

La autora del presente trabajo ha podido comprobar durante el período de prácticas, la buena acogida de los alumnos al cómic y los beneficios que aportó durante el desarrollo de la unidad didáctica. Sin embargo no se realizó un estudio empírico para comprobar y corroborar dichas apreciaciones.

Por tanto y como se relatará en el siguiente epígrafe, se hace necesaria una segunda parte de investigación empírica para complementar este trabajo.

6. Futuras líneas de investigación

Como se ha comentado en el epígrafe anterior, el presente trabajo se trata de una revisión teórica sobre la materia apoyada en los estudios y análisis realizados por diversos autores. Por tanto, una segunda parte que complementaría ésta, sería un

estudio empírico que permitiera comprobar todas las afirmaciones que se han realizado.

Por otro lado sería interesante analizar los libros de texto de Economía de Bachillerato para comprobar la inclusión del cómic en los mismos y realizar una propuesta, ya que como se ha apuntado a lo largo del presente trabajo, no es recomendable la utilización exclusiva ni del libro de texto ni del cómic, por tanto lo ideal sería incluir el cómic en el libro de texto.

Por último, aunque en el presente trabajo se ha hablado del web cómic, sería conveniente investigar más sobre este recurso, ya que permite el desarrollo de diversas capacidades como por ejemplo la utilización de las TIC. Sería conveniente conocer en qué medida se están utilizando herramientas para el diseño de web cómic en el aula y qué resultados está reportando.

7. Referencias bibliográficas y Bibliografía

7.1. Referencias bibliográficas

- Barrero, M. (2002). Los comic como herramientas pedagógicas en el aula. *Conferencia impartida en las Jornadas sobre narrativa gráfica*. Recuperado de <http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>
- Bauman, Y. y Klein, G. (2013) *Introducción a la Microeconomía en viñetas*. Madrid: Debate.
- Bauman, Y. y Klein, G. (2013). *Introducción a la Microeconomía en viñetas*. Madrid: Debate.
- Bedoya, M.N., y Engaña, E.M. (1989). El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. *Tabanque: Revista pedagógica*, (5), 53-66. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2255814>

- Blanco, M. I. (2012). *Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía*. Aplicación a la Unidad de Trabajo “Participación de los trabajadores en la empresa”. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1391/1/TFM-E%201.pdf>
- Boloudakis, M., Marianthi, V., Retails, S. (2012). *From digitised comic books to digital Hypermedia comic books the use in education*. Recuperado de <http://www.comicstripcreator.org/files/papers/DigitalHypermediaComics.pdf>
- Bravo, J.L. (2004). Los medios de enseñanza: clasificación, selección y aplicación. *Pixel-Bit Revista de Medios y Educación*, pp.113-124. Recuperado de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n24/n24art/art2409.htm>
- Brines, J. (2012). La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE. *Revista Foro de Profesores de E/LE*, (8) Recuperado de <http://www.foroele.es/revista/index.php/foroele/article/view/13/12>
- Coudannes, M. (2007). De la universidad a la escuela con humor: una propuesta de materiales alternativos para la enseñanza de la historia. *Clio & Asociados*, 11, p. 42-54. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/32684>
- Denegri, M., Etchebarne, S., González, Y., Sepúlveda, J., y del Valle, C. (2009). Súper Económico. Un amigo económico: Diseño y validación de un cómic didáctico para la educación económica en la escuela. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 35(2), 75-90. Recuperado de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=So718-07052009000200004
- Fernández, A. (2003). ¿Es un libro? ¿es una película?.. ¿es un cómic!. *Educación y Biblioteca*, 134, p.72. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=317658>
- García-Salcedo, R., Guzmán, J., Orlaineta, S., y Sánchez, D. (2012). Los cómics en la enseñanza de la Física: Diseño e implementación de una secuencia didáctica para circuitos eléctricos en bachillerato. *Lat. Am. J. Phys. Educ.* Vol. 6, No. 3, pp.466-481. Recuperado de http://www.lajpe.org/sep12/21_LAJPE_692_Ricardo_Garcia_preprint_corr_f.pdf

- Goodwin, M. (2012). *Economix cómo funciona la economía (y cómo no) en palabras e imágenes*. Madrid: Planeta.
- Granja, J.J. (1987). La utilidad didáctica del comic. *Ikastaria: cuadernos de educación*, (2), 25-52. Recuperado de <http://www.euskonews.com/0060zbnk/comic.pdf>
- Gutiérrez, T. (2006). El cómic en los adolescentes. Estudio y práctica en el aula. Una propuesta de evaluación. *Arte, Individuo y Sociedad*, 18(23), 29-56. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2017803>
- Laserna, S. (2012). El cómic como herramienta de trabajo en el ámbito universitario: propuestas de usos didácticos. *II Jornadas de Innovación docente*. Recuperado de https://fcee.us.es/sites/default/files/docencia/Mesa3_comunicacion5.pdf
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, *de Educación*, Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006, art.34, pp.17172-17173
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre *para la mejora de la Calidad Educativa*, Boletín Oficial del Estado, 295, de martes 10 de diciembre de 2013, art.34, pp.97880-97884
- López, A. (2009). Tratamiento didáctico y metodológico del área de economía en el bachillerato, recursos, materiales y evaluación. Ejemplificación de unidad didáctica. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (1) Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/o8/alv.htm>
- Morales, J.M. (2011). Un recurso para la asignatura de educación plástica y visual en la educación secundaria: El cómic. *Revista Digital Ciencia y Didáctica*, 59, pp.40-50. Recuperado de http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:1JNLiSKSD2AJ:scholar.google.com/+Un+recurso+para+la+asignatura+de+educaci%C3%B3n+pl%C3%A1stica+y+visual+en+la+educaci%C3%B3n+secundaria:+El+c%C3%B3mic&hl=es&as_sdt=0,5
- Moreno, I. (2004). *La utilización de medios y recursos didácticos en el aula*. Recuperado de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:MQIoJPOqXngJ:pendientedemigracion.ucm.es/info/doe/profe/isidro/merecur.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=es>

- Palacios, X. y Ruiz, L.M. (2007). *La imagen como recurso didáctico en la apropiación de conceptos en el área de Ciencias Sociales*. Recuperado de <http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/handle/123456789/445>
- Pérez, J.M. (1985). Utilidad del lenguaje del comic en la enseñanza de las ciencias. *Revista de investigación y experiencias didácticas*, 3,p.25. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=94168>
- Ponce, N. (2010). El mundo del cómic: Planteamiento terminológico, literario y traductológico ejemplos extraídos del cómic Alemán Kleines Arschloch. *Philología Hispaliss*, (24), 123-141. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4057131>
- Pujol, M., Rajadell, N. y Violant, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 25(2). Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2929037>
- Real Academia Española. (2013). *Diccionario de la Real Academia Española. 22ª Edición*. Consultado en <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=c%F3mic>
- Rivero, M.P. (2004). Cómic en el aula de Historia apuntes para su creación. *Clio: History and History teaching*, 30. Recuperado de <http://clio.rediris.es/n30/comic.htm>
- Rodríguez, J.L. (1988). *El Comic y su Utilización Didáctica: Los Tebeos en la Enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gil
- Sande, J. y Calvo, C. (2009). *Economía en 1/2 hora*. León: Compartiendo Conocimiento
- Sande, J. y Calvo, C. (2010a). *Emprender en 1/2 hora*. León: Compartiendo Conocimiento
- Sande, J. y Calvo, C. (2010b). *Empresa en 1/2 hora*. León: Compartiendo Conocimiento
- Sande, J. y Calvo, C. (2011b). *Historia de la Economía en 1/2 hora*. León: Compartiendo Conocimiento.
- Sande, J. y Calvo, C. (2010c). *La Bolsa en 1/2 hora*. León: Compartiendo Conocimiento
- Sande, J. y Calvo, C. (2011a). *Finanzas en 1/2 hora*. León: Compartiendo Conocimiento

- Sciuto-Linares, S. (2004). Hacia una definición del cómic. *Actas VIII Congreso Sociedad Española de Didáctica de la Lengua y la Literatura*. La Habana. Recuperado de http://sedll.org/es/congresos_actas_interior.php?cod=238
- Travé, G., Estepa, J., y de Paz, M. (2010). *Didáctica de la economía en el bachillerato*. Madrid: Síntesis.
- Van Wyk, M.M. (2011). The use of cartoons as a teaching tool to enhance student learning in economics education. *Journal of Social Science*, 26(2), 117-130. Recuperado de http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:haSf3WK4dgIJ:scholar.google.com/+the+use+of+the+cartoons+as+a+teaching+tool&hl=es&as_sdt=0,5

7.2. Bibliografía consultada

- Casani, F., Llorente, A., y Pérez, E. (2011). *Economía de la empresa 2º Bachillerato*. Madrid: Editex.
- Coma, J. (1978). *Los cómics. Un arte del siglo XX*. Barcelona: Labor.