



UNIVERSIDAD
INTERNACIONAL
DE LA RIOJA

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Aprender a conocer otras culturas y geografía a través de los cómics de HERGÉ

Trabajo fin de grado presentado por: Jon Bittor del Campo Alea

Titulación: Grado de Maestro en Educación Primaria

Línea de investigación: Propuesta de intervención

Director/a: Don Pablo César Muñoz Carril

Bilbao

13 de julio de 2015

Firmado por: Jon Bittor del Campo Alea

CATEGORÍA TESAURO: 1.7. Recursos Educativos | 1.7.5. Utilización
educativa de otros recursos.

RESUMEN

El presente TFG busca ofrecer una alternativa a la enseñanza de la geografía y las distintas culturas del mundo para eliminar posibles prejuicios y estereotipos hacia los extranjeros a través de la introducción del cómic en el aula y más concretamente a través de la obra de HERGÉ “Las aventuras de Tintín”.

Se ha procedido a la selección de seis obras que reúnan las características adecuadas para el alumnado de 6º de Educación Primaria y que abarquen diferentes zonas geográficas del planeta a tratar en este nivel educativo. Así se tratará de presentar una propuesta atractiva para los alumnos, ya que algunas ventajas del cómic como su adaptabilidad, inmediatez visual, su carácter sintético y su capacidad para motivar al alumnado convierten a la historieta en un medio de amplias posibilidades de aplicación en el aula frente a recursos tradicionales.

Palabras clave: Geografía, culturas, cómic, extranjeros, Tintín.

ÍNDICE

1.-INTRODUCCIÓN.....	1
1.1.-JUSTIFICACIÓN DEL TFG.....	2
2.-OBJETIVOS DEL TFG.....	4
2.1.-OBJETIVO GENERAL.....	4
2.2.-OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
3.-MARCO TEÓRICO.....	5
3.1.-DEFINICIÓN DEL CÓMIC Y SU REVISIÓN HISTÓRICA.....	5
3.2.-EL CÓMIC COMO FORMA DE APRENDIZAJE EN PRIMARIA.....	9
3.3.-LA IMPORTANCIA DEL CÓMIC CÓMO RECURSO EDUCATIVO.....	11
3.4.-LA GEOGRAFÍA Y LAS DIFERENTES CULTURAS EN LOS CÓMICS DE TINTÍN.....	14
3.5.-DIVERSIDAD CULTURAL, EDUCACIÓN INTERCULTURAL E INMIGRACIÓN.....	16
3.6.-GEORGES REMI Y LA POTENCIALIDAD EDUCATIVA DE SUS OBRAS.....	18
3.6.1.-Características de la obra “Las aventuras de Tintín”.....	21
4.-PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	23
4.1.-PRESENTACIÓN Y ÁMBITO DE APLICACIÓN.....	23
4.2.-ANÁLISIS Y CRITERIOS UTILIZADOS EN LAS OBRAS SELECCIONADAS.....	23
4.3.-FINALIDAD DE LA PROPUESTA Y OBJETIVOS.....	31
4.4.-COMPETENCIAS BÁSICAS.....	32
4.5.- METODOLOGÍA.....	32
4.5.1.-Temporalización.....	33
4.6.-ACTIVIDADES.....	35
4.7.-EVALUACIÓN.....	37
5.-CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA.....	38
6.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y BIBLIOGRAFÍA.....	40
6.1.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	40
6.2.-BIBLIOGRAFÍA.....	41
7.-ANEXOS.....	44

1.-INTRODUCCIÓN

A lo largo de nuestra vida conoceremos y tendremos relación con personas de diferentes culturas y otras naciones. El poder tener la posibilidad de conocer geografía política y física, las diferentes culturas y las tradiciones de las diversas naciones de nuestro planeta, nos ayudará a entender y comprender el por qué de muchas de sus costumbres y comportamientos. El adquirir estos conocimientos nos ayudará a cada uno a eliminar posibles prejuicios y estereotipos que aún siguen vigentes en nuestra sociedad. Todo esto es posible conseguirlo desde el ámbito educativo si el maestro consigue que la geografía y las diferentes culturas lleguen a ser significativas para los alumnos.

El currículo de Educación Primaria (Real Decreto 126/2014) incluye en el Artículo 7 los siguientes objetivos de la Educación Primaria entre otros:

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática. (LOMCE, art.7/a).
- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan. (LOMCE, art.7/c).
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad. (LOMCE, art.7/d).
- Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura. (LOMCE, art.7/h).

La enseñanza de otras culturas no debe limitarse a una simple trasmisión de conocimientos, sino que debe incluir una serie de reflexiones del por qué y el motivo de sus tradiciones y costumbres.

El trabajo aquí propuesto plantea al cómic como medio para conseguir despertar el interés de los alumnos del tercer ciclo de Educación Primaria por la geografía y las culturas de los diferentes países. Los cómics elegidos son los de la obra de HERGÉ “Las aventuras de Tintín”. A través de estos cómics los alumnos podrán transportarse a otros lugares y conocerlos a través de la lectura y visualización. Los alumnos tendrán que leer en clase los diferentes cómics seleccionados por el profesor. Cada uno de los cómics elegidos para trabajar en las sesiones tratará sobre una

zona geográfica concreta del planeta, donde se verán diferentes aspectos relacionados con la geografía física característica de una zona, aspectos culturales de un país, curiosidades de las diferentes tradiciones, etc. El profesor a lo largo de la lectura explicará cada uno de los aspectos que vayan apareciendo para aclarar la lectura a los alumnos y hacérsela más fácil y comprensible. Los niños tendrán que hacer después de cada lectura una serie de actividades organizadas por el profesor, con las que ahondarán más si cabe en las culturas de las diferentes naciones a tratar para conseguir eliminar estereotipos típicos de los occidentales hacia los extranjeros. Así conseguiremos un mayor entendimiento, acercamiento y comprensión por parte de los alumnos al mundo en el que viven.

1.1.-JUSTIFICACIÓN DEL TFG

Se pretende en el sexto curso Educación Primaria iniciar a los alumnos en el descubrimiento de otras culturas y de la geografía, mediante la lectura de comics adecuados como recurso didáctico que permitan conocer las características, costumbres y tradiciones de diferentes países. Es importante resaltar las posibilidades y ventajas que el uso del cómic puede aportar al aprendizaje del aula, ya que el correcto empleo de este recurso puede contribuir a la asimilación de diferentes contenidos. Además, el cómic es un instrumento que goza de gran popularidad entre los alumnos y que junto al uso lúdico se le puede sumar su valor cultural y pedagógico. El objetivo final de este TFG es que tras la utilización del cómic en clase, convertido en material didáctico, los alumnos aprendan y consigan eliminar posibles prejuicios y estereotipos hacia otras razas y culturas gracias a la ayuda del carácter lúdico del cómic. Esto es algo necesario en este mundo globalizado y multicultural, en el que cada vez se encuentran más alumnos extranjeros en el aula y hay que conseguir que a pesar de las diferencias de creencias, valores y costumbres no se generen conflictos y que los alumnos no se sientan diferentes entre ellos por ser de otro lugar. Con esto conseguiremos mejorar el compañerismo en las aulas, la amistad, el respeto, la tolerancia y educar a los alumnos para que formen parte de una sociedad mucho mejor. También es importante la presencia de álbumes ilustrados educativos en el aula, ya que despierta interés por la lectura y desarrolla las competencias lectoras de los alumnos. Además, por otro lado, se contribuye a desarrollar la curiosidad, la memorización, la creatividad y la fantasía.

Un álbum ilustrado educativo es muy apropiado para el aprendizaje de los niños. El papel narrador de la imagen facilita la comprensión y motiva al lector al considerar el cómic como fuente de aprendizaje y disfrute. Una buena elección de un álbum ilustrado, debido a sus características, favorece el despertar de los niños en el aprendizaje.

Teniendo en cuenta todo lo escrito anteriormente, este TFG propone una propuesta de intervención para el aprendizaje de diferentes características de otros países que se ajuste a las

características de los alumnos, a sus gustos e intereses, que sea motivadora y lúdica y que tenga sentido para ellos. Para todo esto la obra de HERGÉ titulada “Las aventuras de Tintín” es una de las más apropiadas, ya que contiene una serie de cualidades y características que facilitan dicha enseñanza. HERGÉ era una persona que se documentaba concienzudamente a la hora de preparar sus obras, era una persona siempre interesada por aprender y perfeccionista por naturaleza. A lo largo de sus obras vemos como Tintín viaja a países lejanos y entra en contacto con muchos tipos de culturas (la sudamericana, la árabe, la africana, la del lejano oriente, la gitana, la de Europa del este, la occidental...), por otro lado también Tintín se encuentra con personas que practican diferentes religiones (cristianismo, islam, hinduismo, budismo...) y también podemos encontrar a Tintín en diferentes escenarios geográficos (las altas montañas del Tíbet, el desierto del Sahara, en la selva del Amazonas...). Todo ello muy bien retratado y con mucho respeto, por lo que se puede aprender bastante acerca de los diferentes aspectos del mundo y de las personas.

Tintín en contacto con diferentes religiones

Cristianismo



Figura 1

Tintín en el Congo (1931)

Budismo



Figura 2

Tintín en el Tíbet (1960)

Islam



Figura 3

Stock de Coque (1958)

Por otro lado gracias a la lectura de “Las aventuras de Tintín”, nuestros alumnos adquirirán valores que se pueden apreciar en los diferentes volúmenes de la obra de HERGÉ, todo ello gracias a un Tintín con muy buenos principios y con un perfil claro de buen católico. Este cómic ayuda a la divulgación de conocimientos y es didáctico, lleva al lector a buscar más información sobre los temas que lleva implícitos. Por todo ello “Las aventuras de Tintín” serán los cómics elegidos para trabajar con los alumnos todo lo expuesto anteriormente.

2.-OBJETIVOS DEL TFG

2.1-OBJETIVO GENERAL

El objetivo general en el presente TFG será que los alumnos conozcan otras culturas y geografía a través del cómic, con la finalidad de conseguir eliminar posibles prejuicios y estereotipos hacia los extranjeros.

En este TFG se va a profundizar en las posibilidades que ofrece el cómic como herramienta de aprendizaje. Por lo que se plantea una propuesta de intervención educativa a través de la cual conseguir despertar en nuestros alumnos del tercer ciclo de Educación Primaria el interés hacia otras culturas y la geografía. Lo que se pretende con ello es que los alumnos conociendo mejor otras culturas consigan eliminar posibles prejuicios y estereotipos para que así se pueda favorecer la convivencia positiva en el aula con alumnos inmigrantes que presenten diferencias culturales. Esto es algo muy necesario en la sociedad actual, tan globalizada y multicultural, para promover la integración del alumnado inmigrante. Dicho fin se conseguirá partiendo de la utilización de los cómics de HERGÉ “Las aventuras de Tintín”.

2.2.-OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar una propuesta para los alumnos del tercer ciclo de Educación Primaria en la que se analicen diferentes obras de HERGÉ de la colección “Las aventuras de Tintín”, a través de las cuales se profundice en el análisis de diferentes características culturales entre países.
- Revisar las ventajas y posibilidades de la integración del cómic en el aula.
- Conocer las realidades culturales de otros países como sus tradiciones, religión, gastronomía, arquitectura, lengua, geografía y fauna para así fomentar la ilusión del niño por el conocimiento de otras naciones y culturas a través de la lectura del cómic.
- Hacer una cuidadosa selección de títulos que despierten en los niños la curiosidad para facilitar este aprendizaje y crear un listado de las obras de “Las aventuras de Tintín” que mejor nos permitan acercarnos a los objetivos deseados.
- Establecer las cualidades del cómic como instrumento educativo en relación a los contenidos.
- Desarrollar un pensamiento crítico hacia los estereotipos y prejuicios presentes en la sociedad actual.

3.-MARCO TEÓRICO

3.1.-DEFINICIÓN DEL CÓMIC Y SU REVISIÓN HISTÓRICA

La definición más célebre y aceptada por los especialistas a la hora de definir el cómic, es la que da McCloud (1993, p.9) que especifica que el cómic consiste en “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”. A parte de McCloud hay numerosos autores que también definen el cómic. Según el diccionario de la Real Academia de la lengua española (2012): “Cómic: 1.m. Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo. 2.m. Libro o revista que contiene viñetas”. Por otro lado Rollan y Sastre (1986, p.11) ven al cómic como un elemento cercano a la educación y se refieren a él como “un vehículo didáctico que se sitúa con ventaja entre la enseñanza puramente verbalista, afortunadamente superada, y la exclusivamente icónica, con carencias difíciles de superar, tomando ambas sus virtudes expresivas para obtener una equilibrada síntesis”. En cambio, Fernández y Díaz (1990, p.15) definen al cómic como “una forma de expresión, a menudo un medio de comunicación de masa, que integra imágenes secuenciadas dibujadas, textos y unos códigos o recursos específicos. Su finalidad es persuadir entreteniendo”. Baur (1978, p.23) nos dice sobre el cómic que es una “forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen”. Artabe (2002, p.8) lo define como “estructura narrativa formada por dibujo y texto, encerrados en bloques llamados viñetas, y que utilizan para la comunicación del mensaje un lenguaje iconográfico característico”. Otros autores como Gasca y Gubern (2001, p.16) la definen del siguiente modo “cada viñeta delimita una porción de espacio en el que se representa mediante el dibujo un espacio ficticio, en cuyo interior acontece una acción de duración variable, es en realidad un instante durativo”.

El cómic está considerado como un arte además de ser un medio de expresión artística a través del cual se puede transmitir con sus narraciones emociones e ideas a la sociedad. Con el paso del tiempo los cómics, poco a poco, han ido ocupando un espacio en la cultura de masas. Tenemos un claro ejemplo al respecto en la obra de Umberto Eco (1965) titulada “Apocalípticos e integrados” en la cual lleva a cabo una reflexión sobre la cultura de masas, analizando algunos cómics como “Steve Canyon” de Milton Caniff, “Superman” de Jerry Siegel y “Joe Shuster o Peanuts” de Charles M. Schulz.

Por otro lado, Terenci Moix y Roman Gubern estudian el lenguaje del Cómics y sus funciones en la sociedad desde finales de 1960 hasta finales de 1970. En la década de los 90 encontramos a M. Thomas Inge estudiando la cultura a través de las tiras estadounidenses y el

dadaísmo en los cómics experimentales de George Herriman (específicamente “Krazy Kat”, 1913-1944), y a Scott McCloud que en su obra “Entender el cómic. El Arte Invisible”, lleva a cabo un ejercicio de metalenguaje, ya que su libro está diseñado en formato cómic para explicar cómo entender el propio lenguaje del cómic, es decir, utiliza el cómic para hablar del propio cómic. Es en la década de los 60 cuándo el cómic empieza a tender puentes hacia el arte debido a artistas como Roy Lichtenstein, quien hace del arte pop el motivo principal de sus obras. A esta consideración del autor como artista y al cómic como objeto estudio se le une un tercer factor que es la aparición del lector adulto, ya que el público ha crecido y busca que los cómics sean más sofisticados y complejos. Partiendo de esta base, se empieza a tomar el cómic como punto de partida para llevar a cabo una crítica social o para mostrar una realidad. Además, surgen las Novelas Gráficas y las Series Limitadas que se concibieron como obras donde es el mismo autor el que guioniza y escribe o quienes guionizan y dibujan son autores de renombre, sin periodicidad fija. Esto facilita construir una trama más elaborada y un mejor dibujo impreso en un papel de mayor calidad. Cómics de la década de los 80 como “Watchmen” y “V de Vendetta” de Alan Moore, “El Regreso del Caballero Oscuro” de Frank Miller u “Orquídea Negra” de Neil Gaiman son algunos ejemplos de ese tipo de cómic. Entonces podemos considerar al cómic como un producto cultural, que como medio de expresión ha pulido sus elementos conceptuales y formales hasta el punto de tener las cualidades o características suficientes para ser considerado arte.

Realmente el cómic surgió como una forma de entretenimiento que combinaba la ilustración y la caricatura con la palabra escrita con la intención de narrar una situación, idea o historia. Su ingrediente esencial es la secuencia y por eso se la denominó arte secuencial. El cómic infantil tiene más de un siglo de historia. A mediados del siglo XIX un maestro de escuela suizo llamado Rodolphe Töpffer (1799-1846) comenzó a ilustrar novelas para enseñar a sus alumnos. Con ello se convertía en uno los pioneros del noveno arte. Pero no fue hasta 1896 en los Estados Unidos de América, cuando por primera vez se publicó un suplemento infantil con historietas en el periódico. La tendencia inicial a considerar el cómic como material de lectura exclusivo para niños ha ido cambiando a lo largo de la historia, debido entre otras cosas a las sucesivas aportaciones artísticas al medio que le han permitido ir desarrollando un lenguaje propio.

En 1904 en España se publica “En Patufet”, un tebeo en lengua catalana que alcanzó gran difusión. Pero realmente el primer auténtico tebeo fue “Dominguín”, editado en Barcelona en el año 1915. En Barcelona, en el año 1917, apareció el decano de los semanarios españoles infantiles: el TBO. Su fama fue tal que con el nombre de “tebeo” se conocen todas “las publicaciones infantiles cuyos temas se desarrollan en series de dibujos”, tal como lo define la Real Academia de la Lengua. Hoy le llamamos “cómic”, vocablo inglés que ha pasado al castellano y que, en un principio, se aplicó a las historietas cómicas, ampliándose después también a las de aventuras, ciencia-ficción y policíacas.

A comienzos del siglo XX el principal centro de producción e innovación en el campo de la historieta fueron los Estados Unidos de América. Los principales editores del país, Hearst y Pulitzer, la usaron para atraer a todo tipo de público, niños y adultos, incluyendo a los inmigrantes que no sabían inglés. W. R. Hearst también impulsó los recopilatorios de tiras y en 1914 fundó el Kings Feature Syndicate, la primera agencia para su distribución. Las series germinales fueron en 1895 "Hogan's Alley" de Outcault, en 1897 "The Katzenjammer Kids" de Rudolph Dirks y en 1899 "Happy Hooligan" de Frederick Burr Opper, que se sirven progresivamente de los globos de diálogo. Por otro lado en el resto del mundo se seguían colocando los textos al pie de la viñeta. El uso internacional de los globos no se generalizaría hasta 1925 con la obra belga "Zig et Puce" de Alain Saint-Ogan. En 1929 se impulsaría una renovación temática y estilística en la historieta estadounidense. Los siguientes años estarían marcados por las tiras de aventuras, tras el éxito en 1929 de "Buck Rogers" de Dick Calkins, en 1930 de "Mickey Mouse" de Floyd Gottfredson o "Dick Tracy" en 1931 de Chester Gould. A continuación se potenciaría un grafismo realista y elegante cercano a la ilustración, en detrimento del grafismo caricaturesco habitual hasta entonces, gracias a obras como "Flash Gordon" en 1934 de Alex Raymond, "Príncipe Valiente" de Harold Foster y el "Tarzán" de Burne Hogarth, ambos de 1937. En 1934 se fundó la editorial estadounidense DC Comics dedicada a la realización y venta de cómics. Entre algunos de sus títulos más conocidos se encuentran "Superman", "Batman", "la Mujer Maravilla", "Flecha Verde", "la Liga de la Justicia", "Flash", "Linterna Verde", "Los Jóvenes Titanes" y "Watchmen". Unos años más tarde en 1939 nace la editorial estadounidense Marvel Comics que publica personajes emblemáticos del género superheroico como "Spiderman", "Capitán América", "Iron Man", "Thor", "Hulk", "Wolverine", "Daredevil", "The Punisher" y "Silver Surfer" entre otros. DC y Marvel son dos de las mayores compañías de cómics a nivel mundial. Una figura relevante en el mundo del cómic fue el guionista y editor de cómics estadounidense Stanley Martin Lieber, conocido como Stan Lee. Fue el cocreador, junto a dibujantes como Steve Ditko o Jack Kirby, de superhéroes como "Los 4 Fantásticos", "Spider-Man", "Hulk", "Iron Man", "Thor", "The Avengers", "Daredevil", "Doctor Strange", "X-Men" y muchos otros personajes, expandiendo Marvel Comics, llevándola de una pequeña casa publicitaria a una gran corporación multimedia. Todavía hoy, los cómics Marvel se distinguen por indicar siempre «Stan Lee presenta» en los rótulos de presentación.

Por otro lado, en 1928 en París, Paul Winckler había fundado la agencia "Opera Mundi" para distribuir el cómic norteamericano por el viejo continente. Ante revistas como Le Journal de Mickey de 1934 sólo pudieron resistir algunas revistas como la revista "Beano" en Reino Unido, las franco-belgas "Junior" o "Coeurs Valliant" que incluían una historieta de aventuras con un grafismo característico: "TINTIN", creado en 1929 por HERGÉ. Pronto se sumará a ellas la revista belga nacida en 1938 en Marcinelle "Le Journal de Spirou". En Italia en 1938 el gobierno prohíbe las series estadounidenses y en su lugar triunfa "Dick Fulmine" de Vincenzo Baggioli y Carlo Cossio.



Figura 4

Primera versión de Tintín en América (1932)

En los años treinta al otro lado del mundo en Japón destacan series de aventuras infantiles como “Ogon Bat” de Ichiro Suzaki y Takeo Nagamatsu y “Las aventuras de Dankichi” de Keizo Shimada en 1934, así como la tira “Fuku-Chan” de Ryuichi Yokohama en el año 1936. En 1934 se empezó a distribuir “Terry y los piratas” de Milton Caniff. Este adoptaría el nuevo lenguaje del cine tomando muchos de sus recursos como el plano americano e imitaciones del plano-secuencia. El guionista Lee Falk desarrollaría series como “The Phantom” en 1936 y “Mandrake el mago” en 1939. La historieta en prensa comenzaría pronto a acusar un duro golpe, el de los comic-books, que a pesar de surgir en 1929 con “The Funnies” no triunfaron hasta la aparición de los superhéroes. El primero de todos ellos fue “Superman” en 1938 y le siguieron otros como “Batman” en 1939, el “Capitán América” y “La Mujer Maravilla”, ambos en 1941.

Debido a la Segunda Guerra Mundial, se prohibió la importación de los cómic-book estadounidense al Imperio Británico, lo que permite un breve florecimiento de la producción autóctona en Canadá y Australia. Tras la guerra, la historieta estadounidense se encuentra en su cémit. En el cómic-book, se alcanzaba una gran variedad temática, triunfando los de ciencia ficción, destacando sobre todo los publicados por la empresa “EC Comics”, dirigida desde 1947 por William Gaines. También a nivel mundial, se afianza la TV, un medio de entretenimiento de fácil consumo y aparentemente gratuito que acabará por robar gran parte de su público a la radio, el cine y al cómic. Sin embargo, estos son aún años de una gran expansión internacional para el medio, ya que las escuelas argentina, franco-belga y japonesa adquieren un gran desarrollo durante la postguerra.

En Argentina destaca en 1943 la revista “Rico Tipo” y en 1957 “Tía Vicenta”, aunque su mercado entra en crisis en la década de los sesenta. Por otro lado la historieta franco-belga, dividida generalmente en dos escuelas, la de Bruselas y la de Charleroi, aporta series como “Blake y Mortimer” y “Lucky Luke” ambas de 1946 o “Los pitufos” en 1958. En España en los años

cincuenta nace la serie de historieta más exitosa del cómic español: “El Capitán Trueno”, que es creada en 1956 por el guionista Víctor Mora Pujadas y el dibujante Miguel Ambrosio Zaragoza. Dos años más tarde en 1958 ve la luz “Jabato”, cuyo guionista es Víctor Mora, el mismo que el del “Capitán Trueno” y el dibujo corre de la mano de Francisco Darnís para la editorial Brugera. Debido a sus similitudes entre “El Capitán Trueno” y “Jabato”, se les considera un ejemplo de autocompetencia dentro de la misma editorial. En 1959, los franceses Goscinny, Uderzo y Charlier, lanzan al mercado la revista “Pilote” con el objetivo de hacer la competencia a las publicaciones lideradas por “Spirou” y “Tintín”. Se convirtió en la revista de referencia del cómic franco-belga gracias al éxito de “Astérix el Galo”. En los Estados Unidos a comienzo de la década de los sesenta se renueva el interés por los cómic-book de superhéroes gracias a títulos como “La Liga de la Justicia”, “Los Cuatro Fantásticos” y “El Hombre Araña”.

A lo largo de la década de los sesenta en Europa nace un nuevo western franco-belga representado por “Blueberry” en 1963 y “Comanche” en 1969. En España por otro lado, la obra de “Mortadelo y Filemón” de Francisco Ibáñez emprende su etapa de mayor éxito. En 1974 en Francia, algunos de autores, como Moebius, deciden lanzar su propia revista de ciencia-ficción que se llamará “Métal Hurlant”, que se convirtió en un modelo a seguir por distintas revistas de Europa y Estados Unidos. En Estados Unidos, nacen las primeras editoriales independientes aprovechando la institución del sistema de venta directa a librerías en el año 1976. Aunque la historieta se desarrolla en otros ámbitos, como el mundo árabe poco a poco va dejando de ser un medio masivo en la mayoría de los países, creándose formatos más caros como álbumes. En los años ochenta se revitaliza el cómic-book de superhéroes estadounidense con obras como “Watchmen” en 1986 de Alan Moore y Dave Gibbons. También en esta década la historieta japonesa empezó a difundirse internacionalmente gracias al éxito de “Akira” de Katsuhiro Otomo y “Dragon Ball” de Akira Toriyama. Actualmente el manga se ha consolidado en la sociedad occidental, llegando a ser imitado por autores estadounidenses y europeos.

En 1992 se funda la editorial independiente “Image Comics” con series como “Spawn” o “The Maxx”. Por otro lado la editorial “DC Comics” fundaría oficialmente la “Línea Vértigo” en 1993 para acoger la obra de autores británicos como Neil Gaiman o Grant Morrison. En las dos últimas décadas gracias a la generalización de Internet se ha sucedido la aparición de los webcómics, que han permitido una difusión más fácil de las historietas.

3.2.-EL CÓMIC COMO FORMA DE APRENDIZAJE EN PRIMARIA

Actualmente podemos decir que el cómic ya no es considerado un subproducto cultural cuyo único fin es el de entretener, ahora ya es considerado una herramienta didáctica válida para utilizar en clase, aunque está no sea su principal finalidad. El cómic es una herramienta de

aprendizaje muy útil en la escuela y debemos aprovecharla en ella, ya que el colegio es un lugar para el desarrollo y la formación humana, es un “instrumento fundamental para mejorar el aprendizaje y el desarrollo personal y social de los alumnos” (García Cantó et al., 2010, p.117). Es obvio que la principal misión de los cómics es lúdica, pero esto no impide que pueda tener otros usos. La motivación es una gran arma que podemos utilizar como principal razón a la hora de utilizar el cómic en el aula, en estas edades tempranas se muestra mucho interés hacia el cómic. Una ventaja del cómic, a la hora de su utilización en clase, es su sencillez en el manejo a la hora de utilizarlo en el aula. El profesor debe aprovechar también las ventajas que supone que el cómic tenga un doble lenguaje: textual e icónico, esto permite trabajar en el aula tanto el texto como la imagen. Son muchos los autores que dan valor a la utilización pedagógica del cómic y recomiendan su uso en clase. Ahora bien, a la hora de utilizar el cómic como herramienta de enseñanza-aprendizaje el profesor debe utilizarlo con un buen criterio. Deberá realizar una selección cuidadosa de los cómics a utilizar dependiendo de la edad del alumnado y de los objetivos a trabajar. Se han de elegir aquellos cómics que sean los más adecuados para nuestros alumnos, ya que es una herramienta amplia. El profesor ha de diferenciar entre los diferentes tipos de cómics, ver si es de calidad y si se puede utilizar en el aula con los alumnos en función de los objetivos, en este caso el mejor ejemplo de ello son “Las aventuras de Tintín” de HERGÉ (1929).

La Ley Orgánica de Educación 8 de 2013 de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), publicada en el Boletín Oficial del Estado el 10 de diciembre de 2013 que modifica el texto de la Ley Orgánica de Educación 2 de 3 de mayo de 2006 (LOE), establece las enseñanzas mínimas para la etapa de Educación primaria. El cómic como recurso podría integrarse prácticamente a cualquier nivel. El cómic permite trabajar las competencias básicas y todas pueden ser enriquecidas a través de este medio. El cómic fomenta el hábito lector y es un buen recurso de introducción a la lectura para aquellos estudiantes más reticentes. Con “Las aventuras de Tintín” el alumnado de Educación Primaria puede desarrollar especialmente las competencias básicas de conciencia y expresiones culturales y competencias sociales y cívicas. La competencia social y cívica proporciona las destrezas necesarias para comprender la realidad social del mundo, adiestrarse en el análisis del pasado histórico y de los problemas actuales, preparándose así para la convivencia en una sociedad plural y contribuir a su mejora. Por otra parte a través de la competencia básica conciencia y expresiones culturales los niños podrán apreciar, comprender y valorar de manera crítica la variada gama de manifestaciones culturales de los diferentes países, familiarizándose con éstas mediante su disfrute y su contribución para conservar y mejorar el patrimonio cultural. A través de la lectura de los cómics de Tintín el alumno puede conocer diferentes ejemplos de patrimonio cultural y realidades sociales de muchos países que el personaje visita a lo largo de sus aventuras.

Tintín en contacto con diferentes realidades culturales

Arqueología maya



Figura 5

Tintín y los Pícaros (1976)

Vestimenta típica escocesa



Figura 6

La isla Negra (1938)

Arquitectura árabe



Figura 7

Los cigarros del faraón (1934)

El cómic al ser una mezcla entre imagen y texto hace más asequible la información para el alumnado que la presentación del texto puro. En este sentido, resulta un buen medio para introducir ideas y contenidos al alumnado o para generar una aproximación inicial a informaciones textuales más densas. No hay prácticamente ningún tema que no pueda adaptarse al formato de la historieta. En consonancia con las áreas del currículo de Educación Primaria, se pueden integrar historietas desde cualquier asignatura. Puede emplearse para visualizar características culturales de otros países como sus paisajes, su arquitectura, sus vestimentas y su tipo de escritura como la árabe, china o cirílica. El cómic es un excelente vehículo para la trasmisión de dichos contenidos. También la educación para la igualdad permite trabajarse a través de las historietas en el aula. Como puede comprobarse, es un medio de fácil adaptación a diferentes temáticas, por lo que posee una gran potencialidad y despliega un abanico de posibilidades tan amplio como se deseé.

3.3.-LA IMPORTANCIA DEL CÓMIC COMO RECURSO EDUCATIVO

Es importante utilizar de manera correcta el cómic como recurso educativo, ya que si se hace un buen uso se obtendrán grandes logros porque tiene una grandísima influencia entre el público joven y en especial los niños tienen ante el cómic una disposición mucho mayor aún. El cómic puede llegar a inculcar valores, diferentes conocimientos y puede servir también como herramienta de diálogo intercultural. Además la utilización del cómic en clase crea hábitos de lectura, mejora el vocabulario del alumno, desarrolla su imaginación, estimula su creatividad y su capacidad crítica entre otras cualidades. Cuándo un niño toma un libro, si tiene imágenes le resulta más atractivo, por ello el cómic es una oferta de lectura muy atractiva que daría resultados positivos. Para los alumnos que no tienen un hábito de lectura establecido, es muy interesante atraerlos a través de todas las características que el cómic ofrece (imágenes y color, muy visual y argumento). El niño del siglo XXI es muy activo, inquieto y por el tipo de sociedad en la que vivimos está absolutamente acostumbrado a un lenguaje visual, por ello el cómic es una opción de

lectura que se ajuste a sus características. Este tipo de lectura más activa que hace que participen los cinco sentidos hace disfrutar de la lectura y por lo tanto contribuir al desarrollo del hábito lector. Sin lugar a dudas, el cómic gracias a sus ventajas es una herramienta muy valiosa en las escuelas para la educación. Según Artacho (2002) algunas ventajas del cómic entre otras son por ejemplo que fomenta la lectura, es un medio para educar en valores, desarrolla un espíritu crítico, refleja realidades sociales, promueve la alfabetización del lenguaje icónico y el interés por la lectura, estimula la imaginación y la creatividad. Es decir, el cómic es importante como recurso educativo porque:

- Estimula la creatividad: En los niños de edades comprendidas entre los 3 y los 5 años, la gramática podría ayudar en el aprendizaje del significado de secuencias de imágenes. De los 5 a 7 años potenciará la relación causa efecto, la identificación de la secuenciación, el desarrollo de la socialización (trabajo en grupo), actividades lúdicas libres de correcciones. Estimulan la expresión entre los 8 y los 10 años, desarrollan la capacidad de secuenciación argumental: causa conduce a efecto.

- Favorece el aprendizaje: Perfecciona la lectura y enriquece el vocabulario, desarrolla la expresión, ayuda a retener palabras complejas por asociación, coadyuva a la comprensión del relato, fija la atención, se adapta al propio ritmo de lectura del alumno y mejora la capacidad de síntesis.

- Facilita la alfabetización en el lenguaje icónico: El niño obtiene la información, en un 10-15%, de la escuela y otras fuentes, el resto de la TV y otros medios de comunicación audiovisual, permite que conozca el sistema de códigos de la imagen, es una alternativa a la enseñanza clásica del lenguaje escrito y crea conciencia crítica sobre algo que pudiera ser manipulable desde los medios de comunicación.

- Es ventana al mundo: Reflejan la realidad social de una época o un país, desarrollan un sentido crítico ante el mundo que los rodea y da a conocer pasiones humanas.

- Otros factores: Es económico, fácil de conseguir y adquirir. También es maleable, fácil de copiar, fotocopiar, recortar, remontar...

También el cómic puede ser utilizado por los profesores como un recurso educativo adecuado para trabajar las emociones, en particular de alumnado con trastorno de espectro autista. El manual COMIC TEA está pensado para trabajar con personas con que sufren trastorno de espectro autista. Este material permite trabajar las habilidades sociales y comunicativas de estas personas a través de historias y guiones sociales, conversaciones en forma de historietas, viñetas,

gestos, etc. Además gracias al manual se pueden aprender normas de convivencia, flexibilizar el pensamiento y el comportamiento, ampliar el vocabulario emocional, aprender hábitos de higiene, autocontrolar conductas y enseñar normas de educación.

Por otro lado, los cómics están cada vez más presentes en métodos y manuales para la enseñanza de lenguas extranjeras. Hay materiales de lectura graduada que alternan texto convencional y cómic, o guías para trabajar el vocabulario como el “Oxford Spanish Cartoon-Strip Vocabulary Builder”, donde cada unidad se basa en una tira cómica que ofrece ejemplos de uso. El cómic es un vehículo didáctico que se sitúa con ventaja entre la enseñanza puramente verbalista, afortunadamente superada, y la exclusivamente icónica, con carencias difíciles de superar, tomando ambas sus virtudes expresivas para obtener una equilibrada síntesis. Brines Gandía (2012) cree en la gran potencialidad de este recurso didáctico, y presenta las siguientes ventajas:

- Constituye un material breve, rico lingüísticamente, con sintaxis sencilla y muy accesible para cualquier tipo de lector.
- Trata de temas actuales y otros que no lo son, pero que guardan entre ellos cierta vigencia y son fácilmente tratables en el ámbito de la clase.
- Posee un soporte gráfico, que permite la lectura del mensaje gestual, de movimiento, de la imagen, etc.
- Facilita el desarrollo de diversas capacidades: comprensión, interpretación, síntesis, sentido temporal y espacial, indagación...
- Dota a la clase de un ambiente ameno.
- Motiva a los alumnos por su fácil lectura y el humor.

A estas ventajas y virtudes del uso del cómic en el aula, y de manera específica para las clases de lenguas extranjeras, añadiríamos las siguientes:

- Se pueden trabajar diferentes contenidos: fonético-fonológicos, lingüísticos o gramaticales, léxico-semánticos, funcionales y comunicativos, culturales o estratégicos.
- Es posible trabajar las cinco destrezas: comprensión auditiva, comprensión de lectura, interacción oral, expresión oral y expresión escrita.
- Es un recurso dinamizador, comunicativo y familiar para el alumnado.
- Las nuevas tecnologías permiten su producción de una manera atractiva, sencilla y rápida.
- Favorece el trabajo cooperativo.
- Su componente lúdico favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego.
- Resulta atractivo para el alumnado joven.

Son muchos los partidarios del uso del cómic en el aula de lenguas extranjeras. Según Manzanares (2005) históricamente el cómic, con sus viñetas, ha sido una herramienta eficaz en la enseñanza de las lenguas extranjeras y más en el caso de alumnos de primaria, pues la mayoría de editoriales utiliza elementos del cómic en los libros de texto, ya sea de forma independiente o con continuación en las diferentes lecciones de los libros. Su utilidad se debe a la unión de la imagen con un texto en un idioma desconocido, que resulta muy productivo a la hora de enseñar al alumno vocabulario o estructuras lingüísticas del idioma en que está escrito el cómic. De manera similar para Morales (2011) el uso del cómic en la enseñanza de lenguas extranjeras resulta ser una herramienta pedagógica atractiva y creativa para los alumnos, pues el hecho de combinar elementos visuales, como es la imagen representada en movimiento, estimula el desarrollo de habilidades productivas (escritura) y receptivas (lectura) en los alumnos. El cómic no solo facilita el aprendizaje de idiomas sino que también ayuda a afrontar posibles problemas que encuentren los alumnos, planteando actividades que fomentan la retención, la atención y la expresión de ideas. Así pues el cómic tiene interés en la clase de cualquier lengua.

3.4.-LA GEOGRAFÍA Y LAS DIFERENTES CULTURAS EN LOS CÓMICS DE TINTÍN

Para generaciones enteras las aventuras de Tintín han supuesto una verdadera iniciación a la geografía, tanto física como política. En los tiempos en que no existían la televisión ni las revistas de grandes reportajes, HERGÉ consiguió a través de “Las aventuras de Tintín” abrir para los jóvenes una ventana sobre los paisajes y los fenómenos naturales más espectaculares de un mundo todavía muy mal conocido: la Tierra. De las arenas del Sahara a los glaciares del Himalaya, pasando por las selvas amazónicas y las tierras altas escocesas, las viñetas a color de HERGÉ rebosan detalles y revelan un planeta lleno de sorpresas y de peligros.

Tintín en contacto con diferentes paisajes

Tintín en la selva



Figura 8

El templo del Sol (1949)

Tintín en el desierto



Figura 9

El cangrejo de las pinzas de oro (1941)

Tintín en la montaña



Figura 10

Tintín en el Tíbet (1958)

Los cómics de “Las aventuras de Tintín” contribuyeron a la difusión del conocimiento, permitió a cientos de miles de niños descubrir diferentes países, paisajes muy diferentes, animales exóticos y hasta el espacio. Los viajes de Tintín por el mundo permiten conocer cómo son las naciones lejanas, cómo vive su pueblo, en qué consiste su cultura, cuáles son sus creencias y cómo se organiza. HERGÉ era una persona perfeccionista por naturaleza y a la hora de crear sus obras, aunque él no era muy aficionado a los viajes, se documentaba muy bien y a conciencia, además intentaba siempre representar las diferentes culturas con el máximo realismo que fuera posible sin caer en los típicos tópicos que suele tener nuestra sociedad occidental. Aunque no fue así en sus cuatro primeras obras, en cambio con “El Loto Azul” hay un punto de inflexión.

Hasta aquel momento, los países a los que Tintín había ido, y sus poblaciones, respondían de algún modo a una imagen un poco caricaturizada, que se tenía en Bélgica en los años veinte y treinta. Un sacerdote, el padre Gosset, capellán de los estudiantes chinos en la universidad de Lovaina, escribió a HERGÉ insistiendo que para su nuevo cómic renunciara a sus ideas preconcebidas, que intentara conocer realmente a los chinos y que se documentara. El dibujante siguió su consejo y respondió a su invitación. En la primavera de 1934, el sacerdote le presentó a Tchang Tchong-Jen, un brillante estudiante de escultura de la academia de Bellas Artes de Bruselas. Tchang le dio a HERGÉ una idea clara de China, muy distinta de la que describían los periódicos y le ayudó a escapar de la trampa de los estereotipos. A partir de aquel momento HERGÉ para todas sus obras comenzó a documentarse y a interesarse por la gente y los países a los que iba a mandar a Tintín. Gracias a este magnífico trabajo de HERGÉ, el lector puede conocer y acercarse a través de sus cómics a otras culturas de nuestro planeta como por ejemplo la árabe, la sudamericana o la del lejano oriente entre otras muchas.

Tintín en contacto con diferentes países

Tintín en China



Figura 11

El Loto Azul (1936)

Tintín en Marruecos



Figura 12

El cangrejo de las pinzas de oro (1941)

Tintín en Perú



Figura 13

El templo del Sol (1949)

3.5.-DIVERSIDAD CULTURAL, EDUCACIÓN INTERCULTURAL E INMIGRACIÓN

Cada año llegan a España un número importante de inmigrantes, a pesar de que los últimos cinco años esta cantidad se ha visto reducida como consecuencia de la crisis económica. La situación de los que llegan cada vez va a peor, hay una pérdida de derechos de este colectivo y una serie de trabas. Todo esto se acentúa con la actual situación de crisis económica que supone un recorte de derechos para la población en general, aunque los inmigrantes son los más vulnerables.

Evolución de la población extranjera residente en España según el INE (2006-2015)									
2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
3.930.916	4.449.434	5.086.295	5.386.659	5.402.579	5.312.441	5.236.030	5.072.680	4.677.059	4.447.852

Figura 14

Desgraciadamente la sociedad occidental casi siempre presenta algún tipo de rechazo en lo que a la inmigración se refiere. Hay una sensación generalizada de que el estado del bienestar propio trabajado en los años setenta y ochenta, está amenazado a partir de los años noventa por la continua llegada a Europa de personas de diferentes nacionalidades en busca de una mejora de vida. Esto genera en la sociedad un sentimiento negativo hacia los inmigrantes. En España la pirámide poblacional está invertida debido a su escaso índice de natalidad, la población inmigrante ha conseguido aumentar un poco la base de la pirámide, lo que supone un porcentaje mayor de alumnos extranjeros en las aulas.

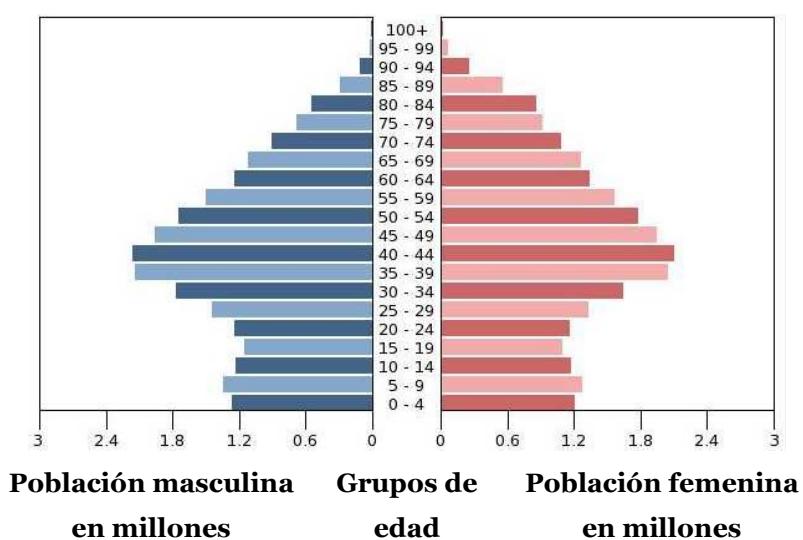
Pirámide poblacional España 2015 según el INE

Figura 15

Los compañeros de clase influyen sobre el rendimiento de los alumnos bien sea de forma directa o indirecta. Por lo general en la mayoría de los países el alumnado nativo obtiene mejores resultados que el alumno inmigrante. Desgraciadamente en algunas ocasiones las diferencias culturales se perciben por el personal educativo como deficiencias y patologías. A pesar de que en nuestra sociedad actual raramente se presentan manifestaciones de racismo, debemos estar alertas, ya que puede resultar peligroso. Afortunadamente, a pesar de algunos casos aislados, podemos concluir que la integración se ha impuesto al racismo. Según el punto 3 del Artículo 10 del Real Decreto 126/2014:

- Las Administraciones educativas fomentarán el desarrollo de los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Las Administraciones educativas fomentarán el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia. La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación. (LOMCE, art.10/3).

No obstante como docentes debemos tratar este tema en clase y trabajarla a conciencia con los alumnos para así tratar de prevenir y corregir posibles prejuicios y estereotipos, con el fin de ayudar a una mejor integración de los alumnos inmigrantes en las aulas y conseguir así una mayor armonía en la sociedad.

Actualmente nos encontramos en las escuelas con niños y niñas de diferentes procedencias, que tienen otras costumbres, diferentes hábitos alimenticios, hablan otras lenguas, practican diferentes religiones y tienen otros rasgos físicos que se han de respetar. El colegio debe preparar a los alumnos para la convivencia entre una sociedad intercultural. También se ha de generar un ambiente propicio en las aulas para fomentar la buena relación entre los alumnos y la aceptación de las diferencias individuales y socioculturales independientemente de la nacionalidad de cada uno. En el centro escolar ha de haber cabida para todos los alumnos, ya que toda persona es igual, libre, respetable única e irrepetible, por lo tanto todos tenemos los mismos derechos.

Tintín en contacto con personas de diferentes razas

Tintín con subsahariano



Figura 16

Tintín en el Congo (1931)

Tintín con oriental



Figura 17

El Loto Azul (1936)

Tintín con europeo



Figura 18

Stock de Coque (1958)

Según la Declaración Universal de los Derechos Humanos de la Unesco sobre la Diversidad Cultural (2002): “En nuestras sociedades cada vez más diversificadas, resulta indispensable garantizar una interacción armoniosa y una voluntad de convivir de personas y grupos con identidades culturales a un tiempo plurales, variadas y dinámicas. Las políticas que favorecen la integración y la participación de todos los ciudadanos garantizan la cohesión social, la vitalidad de la sociedad civil y la paz. Definido de esta manera, el pluralismo cultural constituye la respuesta política al hecho de la diversidad cultural. Inseparable de un contexto democrático, el pluralismo cultural es propicio para los intercambios culturales y el desarrollo de las capacidades creadoras que alimentan la vida pública”. Artículo 2 (pág. 5).

La escuela es un espacio para conseguir potenciar la tolerancia, la convivencia entre los pueblos e inculcar el valor positivo de la diversidad.

3.6.-GEORGES REMI Y LA POTENCIALIDAD EDUCATIVA DE SUS OBRAS

Georges Remi, alias HERGÉ (1907-1983), era un ilustrador belga superdotado. Tenía la imaginación fecunda y viva de un niño, y una curiosidad insaciable. Hubiera podido hacer una carrera de periodista en *Le XXe Siècle*, un periódico católico belga, pero pronto destacó por su talento de ilustrador. Encargado de ilustrar varias secciones del periódico, se le confió la responsabilidad del suplemento infantil de los jueves *Le Petit Vingtième*. El primer número salió de la imprenta el 1 de noviembre de 1928. Para alimentar sus páginas, y siguiendo el ejemplo de los americanos, aunque en Europa era una novedad, creó un tebeo en el que, según sus propios términos, “las palabras saldrían directamente de la boca de los personajes”. Así pues, el 10 de enero de 1929 *Le Petit Vingtième* presentó a un reportero llamado Tintín, enviado a Moscú para resaltar los defectos del bolchevismo. Las circunstancias llevaron a HERGÉ a imaginar a un reportero en lugar de ser él mismo quien hiciera los reportajes. La celebridad de su personaje iba a eclipsar la de

todos sus colegas periodistas. Tintín fue a todos los lugares en los que ocurría algo a lo largo y ancho del mundo. HERGÉ, por su parte, se contentó con ser un viajero pasivo, aunque extraordinariamente bien informado, hasta que, varias décadas más tarde, cuando Tintín estaba casi llegando al final de sus aventuras, HERGÉ se fue de viaje alrededor del mundo.

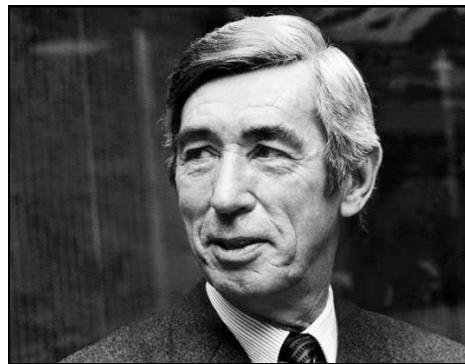


Figura 19
HERGÉ (1907-1983)

El éxito fue inmediato y se confirmó que la confianza del padre Wallez, el enérgico director de *Le XXe Siècle*, estaba realmente justificada: cuando aparecieron “Las aventuras de Tintín”, la tirada del periódico se duplicó. Poco después se triplicó y más adelante se sextuplicó. Al final de la Segunda Guerra Mundial, la editorial “Casterman” se encargó de la publicación de los álbumes, pero al poco tiempo les resultó imposible imprimir los necesarios. La demanda crecía sin parar. Con los años, se vendieron álbumes de Tintín en todo el mundo, hasta llegar a la cifra de ciento veinte millones de ejemplares. Las ventas anuales llegaron a ser de cuatro millones de álbumes traducidos a más de cincuenta idiomas (árabe, chino, islandés, indostaní, japonés, coreano, persa, serbocroata, latín, esperanto, luxemburgués...).

La calidad el dibujo y de los escenarios no lo explican todo. Como en las mejores novelas, la narración está sólidamente anclada en una verdad palpable. Además, los temas no dejan de ser actuales. En definitiva, HERGÉ tenía un sentido prodigioso de la anticipación, fuera lo que fuese, tanto si se trataba de Pearl Harbor como de los primeros pasos del hombre sobre la luna. Una de las claves de su éxito reside en la extrema precisión de los detalles, fruto de investigaciones infatigables. A lo largo de su vida, HERGÉ se procuró documentación de una riqueza y una variedad extraordinarias, clasificada metódicamente, archivada y catalogada. Todos los coches están fielmente representados, las armas se tomaron de catálogos de armeros, las cámaras fotográficas se dibujaron a partir de anuncios de Leica, las lanchas con motor fuera borda figuraban en la documentación recogida en los salones de náutica para este fin, los vestidos se copiaban de las revistas de moda, etc. HERGÉ archivaba hasta la obsesión todo lo que le parecía que algún día podría utilizar: documentos de toda clase y procedencia, postales ilustradas,

catálogos de muebles y recortes de periódicos que cubrían numerosísimas áreas. Después de la guerra, leyó con avidez el “National Geographic Magazine”, al cual se suscribió, y el “Paris-Match”, que contribuyeron muchísimo al enriquecimiento de sus archivos.

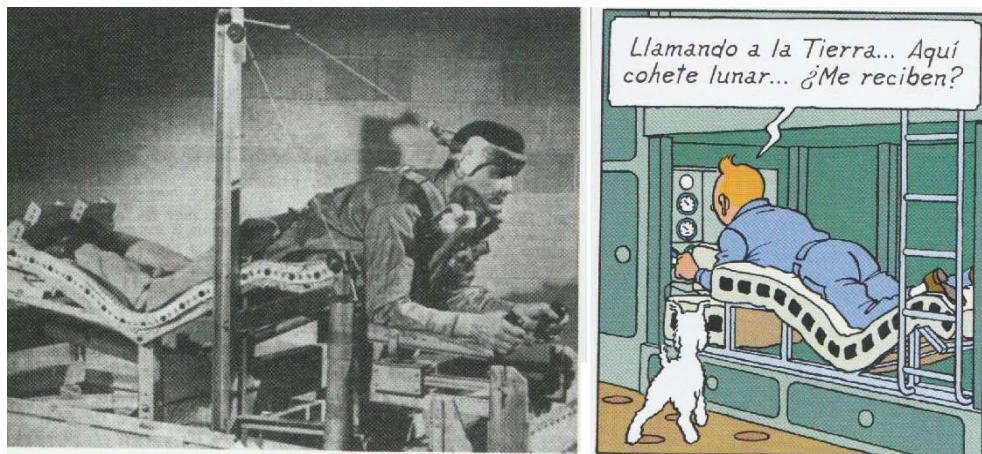


Figura 20

Fotografía que utilizó HERGÉ para dibujar el interior del cohete lunar (El sueño y la realidad 2002)

Para cada uno de sus álbumes, excepto en los primeros episodios, en los que Tintín corría de una aventura a otra, HERGÉ, perfeccionista por naturaleza, se tomaba su tiempo. Era su crítico más exigente, verificaba meticulosamente la pertinencia de sus ideas, estudiaba todas las posibilidades y sólo se quedaba con una o dos. Durante una época tuvo una libreta de croquis sobre su mesita de noche en la que anotaba cualquier idea que se le ocurriera (nombres, títulos o desarrollo de la intriga). Después de la guerra fundó los Estudios Hergé para facilitar la realización de las “Aventuras de Tintín”. Se rodeó de un equipo de jóvenes artistas, cada uno de ellos con una especialización. Había por ejemplo, un especialista de aeronáutica que velaba por la exactitud de los detalles de los numerosos ingenios voladores reproducidos en los álbumes. Los trabajos de preparación llevaban mucho tiempo. Ciertas posturas, por ejemplo, se tomaban en vivo en los Estudios: se repetía el croquis hasta que HERGÉ quedaba satisfecho. Para la aventura lunar, hizo construir un modelo reducido de cohete para asegurar la precisión de los dibujos. En su madurez, HERGÉ no dejó de trabajar así. Cuando terminaron las frenéticas aventuras del principio en las que Tintín apenas tenía tiempo de respirar, los lectores tuvieron que aprender a tener paciencia. La precisión de los detalles, los decorados realistas (imaginados o reales), nos dan una imagen del mundo tal como lo veían HERGÉ y sus lectores.

La infancia de Georges Remi, muy triste según él mismo, incluso durante sus cuatro primeros años de escuela primaria (1914-1918), transcurrió en la Bruselas ocupada por los alemanes. Inclinado hacia el dibujo desde muy pequeño, llenó los márgenes de sus libretas escolares, desgraciadamente desaparecidas, de caricaturas del invasor. Su padre Alexis, que más

tarde se hizo cargo de la administración de los Estudios, trabajaba en una casa de confección para niños. Murió en 1970, a los 88 años. Tenía un hermano gemelo, León, con el que iba a pasear, bombín en la cabeza y bastón en mano. Era la época de las películas de Charles Chaplin y HERGÉ no podía negar que había algo de la imagen de su padre y de su tío en la creación de Hernández. Su madre, Elisabeth, murió a los 64 años, en 1946, cuando su hijo se encontraba en plena agitación de la posguerra. Su tía Ninie cantaba como la Castafiore, su hermano menor Paul, nacido cinco años después de él, hizo la carrera militar. Fue él quien le inspiró el personaje de Tintín primero, y más tarde el del despreciable coronel Sponsz.

Su educación burguesa, disciplinada y aburrida, necesitaba una válvula de escape: HERGÉ la encontró en el movimiento scout. Según confesión propia, sus recuerdos de infancia se iluminaron y adquirieron color gracias a este movimiento. Los campamentos de verano lo llevaron lejos de Bélgica: descubrió España, Austria, Suiza e Italia. Este fue, durante mucho tiempo, su principal centro de interés, y lo alimentó hasta la pasión. En él halló un código de conducta, unos principios y un entusiasmo gracias a los cuales se encontró a sí mismo, y tomaron cuerpo en Tintín, que era reportero y boy-scout a un mismo tiempo. Al igual que el movimiento scout, las aventuras de Tintín tuvieron un indiscutible éxito mundial.

Los múltiples niveles de lectura constituían otra característica esencial de la obra, la llave de su éxito. Creando un personaje que interesaba tanto a los niños como a los adultos, aunque por distintas razones, HERGÉ logró un golpe maestro. Decía que Tintín se dirigía a “todos los jóvenes de siete a setenta años”. En realidad siempre ha tenido un gran público, que abarca desde los niños que aprenden a leer hasta los tintinófilos de edad avanzada.

3.6.1.-Características de la obra “Las aventuras de Tintín”

Los cómics de Tintín son instrumento de cultura. Según Arana (2012) la obra “Las aventuras de Tintín” de HERGÉ (1929) capta la atención de los lectores, haciéndoles disfrutar y proporcionándoles un placer estético, siendo personajes que se alejan de los arquetipos, haciendo viajar a los más pequeños a lugares remotos y proporcionándoles una cultura general.

“Las aventuras de Tintín” es una de las más influyentes series europeas de historieta del siglo XX. Creada por el autor belga Georges Remi (HERGÉ), y característica del estilo gráfico y narrativo conocido como “línea clara”. Está constituida por un total de 24 álbumes, el primero de los cuales se publicó en 1930 y el penúltimo en 1976, HERGÉ murió antes de terminar su último álbum (Tintín y el Arte-Alfa), aunque se publicaron posteriormente los bocetos realizados por el autor.

Los siete primeros episodios de las aventuras de Tintín se publicaron por entregas en “Le Petit Vingtième”, suplemento del diario belga de orientación católica, entre 1929 y 1939 (la publicación de la octava, “Tintín en el país del oro negro”, quedó interrumpida en 1940 al producirse la invasión alemana de Bélgica, aunque HERGÉ la reanudaría años después).

Posteriormente, las aventuras de Tintín aparecieron en otras publicaciones: el diario “Le Soir”, durante la ocupación alemana de Bélgica, entre 1940 y 1944; y el semanario Tintín, desde 1946 hasta 1976. Todas las aventuras del personaje fueron después recogidas en álbumes independientes y traducidas a numerosos idiomas. A partir de “La estrella misteriosa” (1942), los álbumes fueron editados siempre en color, y se emprendió la tarea de colorear y reeditar también los álbumes anteriores de la serie (a excepción de Tintín en el país de los soviets). Las reediciones afectaron en ocasiones al contenido de los álbumes.

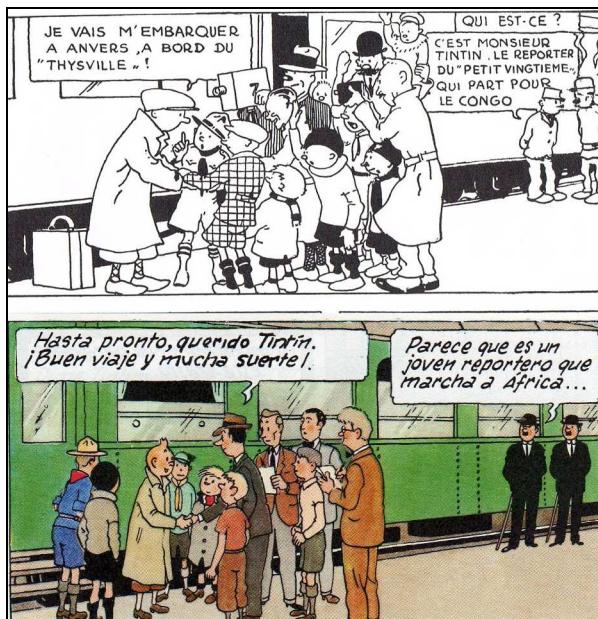


Figura 21

Antes y después de Tintín en el Congo (El sueño y la realidad 2002)

En la serie, junto a Tintín, hay una serie de personajes secundarios que han alcanzado tanta o más celebridad que el protagonista: entre ellos, su inseparable perro Milú, el capitán Haddock, el profesor Tornasol, los detectives Hernández y Fernández y la cantante Bianca Castafiore. Las aventuras de estos personajes están cuidadosamente ambientadas en escenarios reales de los cinco continentes, y en lugares imaginarios creados por HERGÉ, tales como Syldavia o San Theodoros. Sobre todo a partir del quinto álbum de la serie “El Loto Azul”, su autor se documentó minuciosamente sobre los lugares visitados por sus personajes. Las aventuras de Tintín se caracterizan porque sus personajes presentan valentía, honradez y una actitud de lucha contra las injusticias. Tintín siempre sale en defensa del necesitado y lucha contra el autoritarismo, por lo que es un símbolo de la defensa de los derechos humanos.

4.-PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

4.1.-PRESENTACIÓN Y ÁMBITO DE APLICACIÓN

La presente propuesta de intervención, como ya se ha comentado anteriormente, tiene el objetivo de despertar el interés por el conocimiento de las cultura y geografía de otras naciones. Con la adquisición de estos conocimientos se pretende que los alumnos eliminen posibles prejuicios y estereotipos que aún siguen vigentes en nuestra sociedad. Todo ello está enfocado para alumnos del último curso del tercer ciclo de Educación Primaria y se quiere conseguir a través de los cómics de HERGÉ “Las aventuras de Tintín”. Al fin y al cabo, la idea de este Trabajo Fin de Grado es mostrar un ejemplo práctico sobre cómo emplear diversos cómics para conseguir atraer el interés de los alumnos de una forma grata. Esta propuesta de intervención trata de recoger información de varios cómics seleccionados que se encuentran en consonancia con los contenidos a trabajar en dicho nivel. De este modo se diseñará una serie de actividades para que los alumnos de sexto curso de Educación Primaria puedan trabajar.

Con “Las aventuras de Tintín” se pretende introducir a los alumnos en el campo de la geografía tanto física como política y despertar su interés en las culturas de otros países de una forma amena y motivadora. Todo esto también ayudará a fomentar la lectura entre el alumnado. El empleo de este cómic de HERGÉ nos brinda una oportunidad para enseñar estos aspectos de forma atractiva, ya que facilita conocimientos. A partir de la lectura de distintas obras que se sitúan en diferentes continentes, se puede lograr un cambio de actitud más positivo hacia los extranjeros.

La selección de obras a trabajar se centran en diferentes países y a pesar de que no todas tienen la misma calidad literaria, si que en conjunto resultan muy interesantes, atractivas y lúdicas. A esto hay que sumar el interés que ya de por sí suscita el cómic entre el público más joven. Esto creará un clima muy favorable en el aula, que permita extraer un mayor rendimiento de la propuesta.

4.2.-ANÁLISIS Y CRITERIOS UTILIZADOS EN LAS OBRAS SELECCIONADAS

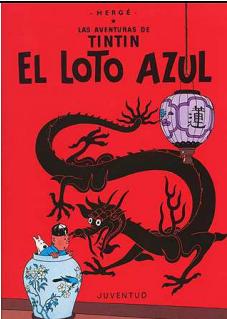
Los profesores han de ser conscientes de que no todos los cómics son adecuados para los alumnos de un centro educativo, han de seguir unos criterios de selección para que los álbumes escogidos cumplan la función que nosotros los profesores queremos y sean agradables para nuestra clase. Por lo tanto, en este apartado se van a analizar seis cómics de la obra de HERGÉ “Las aventuras de Tintín” con el propósito de ver diferentes aspectos culturales y geográficos que

emanan de los mismos. La selección obedece a la necesidad de tratar diferentes zonas geográficas del planeta muy diferentes entre sí: El Lejano Oriente, con “El Loto Azul”; el Norte de África, con “El cangrejo de las pinzas de oro”; Sudamérica, con “El templo del Sol”; el Norte de Europa, con “La isla Negra”; Próximo Oriente, con “Stock de Coque” y Asia Meridional, con “Tintín en el Tíbet”.

Se ha pretendido que fueran álbumes que trataran y reflejaran la realidad cultural de diferentes países repartidos por los continentes con el máximo realismo posible. Cada una de las obras seleccionadas abordará aspectos culturales extranjeros muy diferentes a los de nuestros alumnos como la religión de cada país, su geografía física, su idioma, la gastronomía, el patrimonio arquitectónico, etc. En cada una de las obras, gracias a HERGÉ, quedan todos estos aspectos fielmente retratados hasta el último detalle.

Los cómics seleccionados son obras libres de estereotipos con las que los alumnos conseguirán aprender características reales que definen la identidad de un pueblo o nación, son obras con las que se aprenderá el por qué de una tradición en un país determinado, los aspectos físico-geográficos se representan fielmente. Por todos estos criterios se ha elegido a cada uno de los cómics, ya que entendemos que su lectura ayudará a conseguir los objetivos de dicho TFG por parte del alumnado. El análisis de las mismas ha sido realizado a partir de la lectura de los cómics por parte de quien elabora esta propuesta y de su posterior reflexión.

En el siguiente cuadro se ofrece una visión de los diferentes aspectos geográficos, culturales, arquitectónicos, históricos y religiosos que se desprenden de las obras objeto de análisis:

Álbum seleccionado	Zona geográfica	Países	Aspectos geográficos	Aspectos culturales
	Lejano Oriente	India China	Paisaje	Arquitectura típica Vestimenta tradicional Lengua china Transportes orientales Saludo tradicional

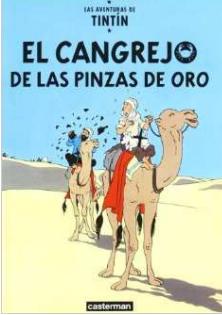
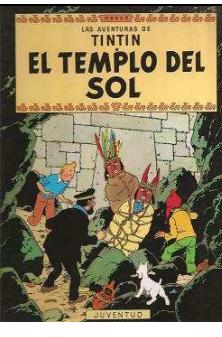
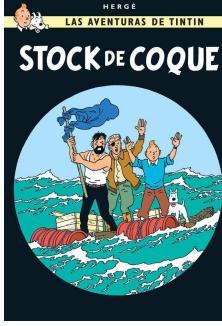
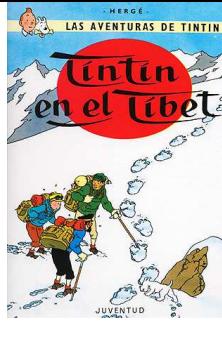
	Norte de África	Bélgica Marruecos	El Atlántico El Sahara Fauna local	Arquitectura típica Vestimenta tradicional Lengua árabe Transportes típicos Normas musulmanas
	Sudamérica	Perú	El pacífico Fauna Local Paisaje Andes Selva peruana	Arquitectura típica Vestimenta tradicional Transportes típicos Historia Inca Arqueología Inca Bebida local
	Norte de Europa	Bélgica Reino Unido	Paisaje Mar del Norte Fauna local	Arquitectura típica Vestimenta tradicional Lengua inglesa Transportes europeos
	Próximo Oriente	Bélgica Khemed (Yemen)	Paisaje Fauna local Mar Rojo	Arquitectura típica Vestimenta tradicional Transportes típicos Lengua árabe Musulmanes Arqueología local
	Asia Meridional	Francia India Nepal Tíbet	Los Alpes Paisajes Fauna local Himalaya	Arquitectura típica Vestimenta tradicional Monumentos locales Normas hinduistas Budismo Saludo tradicional Alimento nepalí

Figura 22

Características de las obras objeto de análisis (Elaboración propia)

A continuación se establece la sinopsis y la idoneidad de utilizar estas obras como recurso educativo a fin de que el alumnado se inicie en el conocimiento de diversos aspectos geográficos y culturales.

a) El Loto Azul (1936):

Un mensajero venido de China, busca encontrarse con Tintín en Rawhajpurtalah, pero es alcanzado por una flecha envenenada de "radjaïdjah", el veneno que vuelve loco. Tiene el tiempo suficiente para pronunciar "Mitsuhirato". Tintín parte en su búsqueda a la ciudad de Shanghai en la milenaria China, pero sufre súbitamente varios atentados que fracasan. Convencido de regresar a la India, es secuestrado por Wang Jen-Ghié, un viejo hombre que combate el tráfico de opio. Después de un atentado, Japón invade China y Tintín queda atrapado dentro del conflicto. Mientras tanto, le salva la vida a Tchang Tchong-Jen, un joven chino que se convierte en su amigo. Finalmente, consigue detener a una banda de traficantes de opio, curar al hijo de Wang de la locura y hacer adoptar a Tchang por el mismo Wang. Con lágrimas, Tintín los deja para regresar a Europa.

La obra reúne los elementos necesarios para acercar a los alumnos los aspectos culturales de la China tradicional, que nos ayuda a conocer más de cerca a esta nación tan lejana con más de 1.300 millones de habitantes, que cada año nos trae un número importante de inmigrantes a nuestro país. Esta obra nos ayudará a romper estereotipos típicos occidentales hacia la cultura oriental.

Tintín y Tchang se liberan de prejuicios y estereotipos



Figura 22
"El Loto Azul" (1936)

b) El cangrejo de las pinzas de oro (1941):

Tintín descubre una misteriosa lata de conservas que lo lleva a interesarse en el tráfico de moneda falsa. Durante la investigación, es hecho prisionero en un navío. Descubre que la tripulación trafica con opio, y se tropieza con el capitán Haddock, prisionero de su alcoholismo y de su contramaestre Allan. Tintín y Haddock huyen a Marruecos. Allá, se encargan de desenmascarar a los traficantes. Estos son finalmente detenidos.

Con “El Cangrejo de las pinzas de oro” HERGÉ nos acerca a nuestro gran desconocido vecino Marruecos. Solo nos separan 14 kilómetros de estrecho, pero la barrera cultural es sin duda la más grande entre todos los países que tenemos como vecinos. Este cómic nos dará a conocer características de Marruecos como sus pueblos típicos, aspectos del islam y del Sahara. Es importante que los niños de los colegios conozcan de cerca las características de nuestros países vecinos del Norte de África, ya que hay un gran número de inmigrantes de estas naciones en nuestro país.

El Sahara



Figura 23

“El cangrejo de las pinzas de oro”
(1941)

Pueblo marroquí

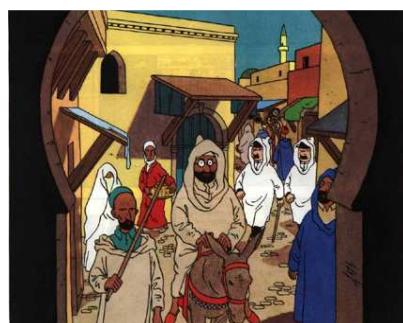


Figura 24

“El cangrejo de las pinzas de oro”
(1941)

Normas musulmanas



Figura 25

“El cangrejo de las pinzas de oro”
(1941)

c) El templo del Sol (1949):

Tintín y el Capitán Haddock viajan hasta Perú en busca del profesor Tornasol, el cual ha sido raptado. Tras muchas investigaciones, se dan cuenta que Tornasol podría estar recluido en una pirámide inca en medio de la selva, último lugar de asentamiento inca, por lo que deciden ir en su busca. Después de cruzar los Andes y la selva, en compañía de un joven indio quechua llamado Zorrino que les sirve de guía, llegan hasta el sitio donde se ubica la pirámide. Son hechos prisioneros y se enteran que Tornasol iba a ser sacrificado junto con ellos, por cometer el sacrilegio de ponerse una prenda de una momia sagrada. Finalmente, Tintín se vale de una astucia para liberarlos a todos y regresar juntos a casa.

Con este cómic nos introducimos en plena Sudamérica. El lector podrá conocer de lleno la cultura peruana, sus paisajes, sus costumbres, su fauna tan característica y hasta parte de su historia con la llamada civilización Inca. A pesar de que es una país que se encuentra a miles de kilómetros del nuestro, es muy importante darlo a conocer en clase, ya que este país como los de su alrededor debido a la colonización tienen muchos puntos en común con nosotros, se puede decir que son nuestros primos hermanos. El pasado común entre muchos países de Sudamérica y nosotros provoca que haya un gran porcentaje de inmigrantes sudamericanos en nuestras aulas.

Selva peruana



Figura 26

“El templo del Sol” (1949)

Templo inca



Figura 27

“El templo del Sol” (1949)

Fauna sudamericana



Figura 28

“El templo del Sol” (1949)

d) **La isla Negra (1938):**

Queriendo ayudar a un avión en dificultades, Tintín termina herido de un disparo. Emprende entonces en Inglaterra el seguimiento de la pista de sus atacantes. Los indicios le conducen hasta el Dr. Müller, que consigue escapar, y Tintín lo persigue hasta Escocia. Allí encuentra su rastro en la Isla Negra, conocida ésta, por las referencias que hay acerca de *"la Bestia"* que la habita en el castillo de Ben More. A pesar de esto se presenta allí y encuentra el cuartel general de la banda: Müller y sus secuaces son fabricantes de dinero falso. Tintín termina por entorpecer su negocio y por revelar la verdadera naturaleza de la bestia: un gorila.

A través de esta obra los niños podrán descubrir parte de uno de los países de Europa del Norte que es de los más influyentes en el mundo: Reino Unido. Conocerán dos de las cuatro naciones que conforman dicho país (Inglaterra y Escocia). Descubrirán algunos aspectos de sus tradiciones y costumbres. Es importante que los alumnos conozcan las diferentes características de otros países de su continente. Es cierto que los países que conforman Europa tienen muchísimas cosas en común, pero también es cierto que los países de Europa al ser naciones tan antiguas presentan tradiciones, costumbres y aspectos culturales diferentes. Las nuevas generaciones al contrario que las pasadas, van a tener más facilidad de viajar por Europa, de trabajar en otros países y de conocer personas de distintas partes del continente. Por todo esto es indispensable que

se aprendan y se conozcan los diferentes aspectos que guardan nuestros hermanos países de Europa.

Pueblo típico



Figura 29

“La isla Negra” (1938)

Traje tradicional



Figura 30

“La isla Negra” (1938)

Paisaje costero escocés



Figura 31

“La isla Negra” (1938)

e) Stock de Coque (1958):

Un día por casualidad, Tintín y Haddock se tropiezan con el general Alcázar. Al tratar de volver a encontrarlo, descubren un misterioso tráfico de armas. Por otro lado, el emir Ben Kalish Ezab, en dificultades en su país Khemed, envía a su hijo Abdallah con ellos al palacio de Moulinsart. Sin poder soportarlo, Tintín y Haddock deciden ir en ayuda del Emir. Éste les explica la situación: Bab El Ehr está siendo financiado por el Marqués de Gorgonzola, rico armador que lo provee de armas y de aviones. Intentando salir del lugar, Tintín y Haddock se dirigen hacia La Meca pero naufragan en el mar Rojo y son recogidos por el navío de Gorgonzola, quien en realidad es el villano Rastapopoulos. Los transfieren a otro carguero perteneciente a Rastapopoulos, capitaneado por Allan. Nuestros héroes logran tomar el control y descubren que Rastapopoulos se dedica a la trata de esclavos. El navío de Rastapopoulos es apresado, pero el villano logra escapar.

Álbum muy interesante en el que HERGÉ sitúa la acción en el Khemed (país árabe ficticio creado por HERGÉ situado en la península Arábiga). Gracias a esta magnífica obra podremos conocer muchos aspectos culturales de los países árabes situados en la península Arábiga. Este cómic nos muestra como visten las mujeres de estos países, la grafía árabe, su gran patrimonio arqueológico y a africanos musulmanes peregrinando hacia La Meca entre otras muchas cosas. Lo que realmente hace especial a este volumen es que es una obra dedicada a denunciar la esclavitud y el racismo. Es necesario que en la época en la que vivimos oriente próximo y occidente se conozcan y se intenten entender. Es importante que en los centros educativos se expliquen el por qué de muchas de las tradiciones y costumbres de estos países. Hay que intentar que las futuras generaciones tanto nuestras como suyas se conozcan mejor para poder entenderse y así evitar los grandes y desagradables conflictos que actualmente se suceden entre estas civilizaciones.

Patrimonio arqueológico



Figura 32

“Stock de Coque” (1958)

Luchando contra la esclavitud



Figura 33

“Stock de Coque” (1958)

Grafiá en lengua árabe



Figura 34

“Stock de Coque” (1958)

f) Tintín en el Tíbet (1960):

Estando de vacaciones en los Alpes franceses, Tintín recibe una carta de su amigo Tchang en la que éste le anuncia su próxima visita. Por la mañana, el diario anuncia el accidente, en el Himalaya, del avión en el que él venía. Seguido de este anuncio, Tintín tiene un sueño donde ve a Tchang vivo en las montañas del Tíbet, pidiéndole auxilio. Tintín decide viajar a Katmandú, seguido por el capitán Haddock. Allí contratan a un sherpa llamado Tharkey, y acompañados por varios portejadores, se dirigen al lugar del impacto. Es así como encuentran el fuselaje, pero ni una pista de las huellas de Tchang. Tintín encuentra entonces una gruta donde ve grabado su nombre, lo que prueba que está vivo. Tras haber sido acogidos en un monasterio budista y haber recibido la visión de un monje, llegan al lugar indicado y hallan a Tchang, que había estado bajo los cuidados del Yeti.

Tintín en el Tíbet es sin posiblemente el mejor álbum de todos los que se van a trabajar en este TFG. En palabras de HERGÉ, la obra es “un canto dedicado a la amistad”. Es sin lugar a dudas de entre toda la colección de las “Aventuras de Tintín” el cómic que más valores morales y humanos aporta al lector. HERGÉ nos sitúa en diferentes países de Asia Meridional (India, Nepal y Tíbet) y da un fiel repaso a las diferentes características de esta sociedad asiática.

El alumno podrá aprender aspectos de las dos religiones mayoritarias de la zona como el hinduismo y budismo, podrá ver retratados diferentes monumentos populares en cada uno de los países y otras características de sus culturas. Será bueno para la clase aprender sobre estos países tan lejanos y tan desconocidos para muchos occidentales.

Tintín y el Capitán Haddock conociendo el hinduismo



Figura 35

“En el Tíbet” (1960)

4.3.-FINALIDAD DE LA PROPUESTA Y OBJETIVOS

El propósito de nuestra propuesta es acercar las diferentes culturas del mundo y las diversas características geográficas de las naciones extranjeras a nuestros alumnos. El medio principal a través del cual llevaremos a cabo este acercamiento será el cómic, concretamente la obra de HERGÉ “Las aventuras de Tintín”.

Mediante los diferentes cómics seleccionados y las actividades propuestas posteriormente, los alumnos podrán conocer las tradiciones y costumbres de otros lugares del mundo y entender el por qué son así, además de conocer las características geográficas de estos. Así conseguiremos romper barreras, prejuicios y estereotipos hacia los inmigrantes en las aulas. La propuesta de nuestro TFG nace de una serie de metas que se pretende que alcance el alumnado. Cobra todo su sentido en la consecución de los siguientes objetivos:

- Implicar a los alumnos en las actividades, creando un ambiente lúdico que los anime a participar.
- Incentivar el conocimiento de otros modelos culturales.
- Promover el diálogo y el respeto por las opiniones de los demás.
- Potenciar el espíritu crítico.
- Fomentar la lectura en el alumnado.
- Facilitar el aprendizaje de diferentes aspectos geográficos y tradicionales mediante el uso del cómic.
- Promover actitudes de respeto hacia aquellas personas de diferente raza, sexo, cultura, nación y religión.

4.4.-COMPETENCIAS BÁSICAS

Por sus características esta propuesta tiene un recorrido transversal porque incide en casi todas las áreas. Las competencias en las que se incide son las siguientes:

1. Competencia lingüística: Los alumnos con esta intervención trabajan la competencia lingüística ya que deben hablar de lo que piensan, de valorar sus actos hacia los inmigrantes, a argumentar y juzgarlos correctos o incorrectos. Deberán realizar intercambios comunicativos y la capacidad de síntesis, la lectura individual y grupal, y el aumento significativo de la riqueza en el vocabulario específico. Se trabajará en la lectura en clase, en el debate y en la exposición oral.
2. Competencia conciencia y expresiones culturales: Es la competencia que más se trabaja, ya que “Las aventuras de Tintín” permite desarrollarla. Con estos cómics se conocen diferentes países, culturas y se disfruta de unas ilustraciones muy bien realizadas. A la hora de trabajar HERGÉ se documentó concienzudamente y representó fielmente en su obra el legado cultural de cada país. Se trabajará mediante la lectura del cómic, la ficha, la exposición oral y la realización del mural
3. Competencia digital: En la época actual no hay que desvincular la transmisión de valores y conocimientos de la competencia digital. Varias actividades necesitan del manejo del ordenador, de internet y de las nuevas tecnologías. Se trabajará en el aula de informática, a la hora de corregir la ficha en la PDI y en la presentación en power point.
4. Competencia social y cívica: Esta una competencia que incide fuertemente en el trabajo que nos ocupa. “Las aventuras de Tintín” vinculan al lector con la realidad social del mundo, adiestra en el análisis de las diferencias culturales y el respeto por ellas, preparando al lector para la convivencia en una sociedad plural y contribuir a su mejora. Se trabajará en la lectura del cómic, en el debate, la exposición oral y el mural.
5. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: El niño debe adquirir autonomía para sentirse movido a aprender, que se sienta a actuar rectamente desde el respeto. Se realizará en la ficha, en la realización de la exposición oral y en el mural.

4.5- METODOLOGÍA

Todas las actuaciones concebidas para ser aplicadas en el aula, precisan de una planificación que posibilite la organización de los contenidos y las actividades en el aula. El

profesor es la persona que tiene que guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje adaptando las estrategias metodológicas y dinámicas de trabajo a cada grupo dependiendo de las diferentes necesidades que surjan en el transcurso de la intervención. El papel activo como guía que desempeña el docente, va a hacer posible que el alumno pueda establecer relaciones significativas entre los conocimientos que ya domina y los que son objeto de aprendizaje. La metodología es el conjunto de criterios y decisiones que determinan de forma global la acción didáctica en el aula para lograr la consecución de los objetivos fijados. Las obras seleccionadas se centran en diferentes zonas geográficas del planeta, todas ellas presentan marcos geográficos muy interesantes y atractivos. El ámbito de aplicación es el último curso de la etapa de Educación primaria y se realizará tanto desde la clase de Lengua como desde la de Conocimiento del Medio. La propuesta se llevará a cabo de forma individual y también grupal, con lecturas en voz alta, debates en grupo, realización de murales y exposiciones en power point. El docente asumirá el rol de guía, apoyará y motivará a lo largo del proceso proporcionando la ayuda requerida por los alumnos y realizando las intervenciones oportunas. Antes de comenzar las lecturas se presentarán a los alumnos las actividades que se desarrollarán con posterioridad con la intención de que conozcan qué es lo que pretendemos con estas lecturas y no realicen una lectura con la finalidad de contestar una batería de preguntas. Las lecturas se realizarán tanto en clase de Lengua como en la de Conocimiento del Medio y por supuesto en casa si fuera preciso. Tras la lectura de las obras presentadas se realizarán las actividades propuestas.

Se atenderá a la diversidad. En el caso de que la clase tuviera algún alumno con necesidades especiales de aprendizaje el profesor mantendrá un especial cuidado en su aprendizaje. Buscará apoyo de otros sectores con los que trabajar de forma coordinada, en especial el de la familia, a quien acudirá para ayudar a planificar las actividades que se llevarán a cabo. Además se mantendrá una supervisión en las sesiones y guiado constante y especial, procurando la colaboración y preocupación por parte de sus compañeros, sabiendo que lo importante no es el resultado final de sus trabajos (que pueden quedarse sin terminar), sino el desarrollo personal que pueda adquirir con las actividades.

4.5.1.-Temporalización

Los alumnos tendrán que trabajar los cómics de Tintín a lo largo de todo el curso académico. Correspondrán dos cómics por cada evaluación del año, el profesor ha diseñado las actividades de tal manera que a cada cómic le corresponden seis sesiones de una hora cada una, tres en clase de Lengua y tres en clase de Conocimiento del Medio. Estas seis sesiones de trabajo serán repartidas en tres semanas (dos sesiones por semana), al ser seis cómics serán un total de 12 sesiones por evaluación y 36 sesiones repartidas a lo largo del curso.

a) Primera sesión

La sesión inicial se realizará en la clase de Lengua. Al inicio el profesor de la asignatura realizará una breve exposición introductoria del tema a trabajar de unos 10 minutos de duración. Posteriormente entregará a los alumnos un cuestionario a llenar, dispondrán de un tiempo máximo de 10 minutos para realizar esta actividad. Una vez entregado el cuestionario comenzará la lectura del cómic que durará los 40 minutos restantes de la clase.

b) Segunda sesión

La segunda sesión se realizará en la clase de Conocimiento del Medio. En ella continuará la lectura del cómic durante 40 minutos más, después el profesor procederá a repartir la una ficha con diferentes cuestiones a llenar por el alumno. Dispondrán de un tiempo de 20 minutos, una vez finalizada la clase los alumnos se llevarán la ficha a casa para realizar las cuestiones que precisen del uso de internet.

c) Tercera sesión

En la clase de Lengua el alumnado deberá entregar al profesor la ficha completamente terminada. A continuación se procederá a la corrección de la ficha en la PDI por parte de la clase, lo que nos llevará unos 20 minutos aproximadamente. Una vez concluida la corrección se realizará un debate en clase sobre lo tratado en la lectura del cómic correspondiente, con una duración estimada de 40 minutos.

d) Cuarta sesión

En esta sesión el profesor de Conocimiento del Medio dividirá la clase en grupos de 4-5 alumnos y realizará una explicación de 10 minutos de duración, sobre la exposición que han de trabajar y preparar los alumnos. Una vez terminada la explicación por parte del profesor, la clase se dirigirá al aula de informática con la finalidad de preparar la exposición explicada por el profesor. En el aula de informática dispondrán de 50 minutos para trabajar, buscar información y preparar la exposición.

e) Quinta sesión

En la clase de Conocimiento del Medio los alumnos realizarán la exposición por equipos. Se estima un número de cinco equipos de 4-5 miembros cada uno. La duración de la exposición será

de 10 minutos por equipo. Después de cada exposición habrá una ronda de preguntas de 2-3 minutos aproximadamente.

f) Sexta sesión

La última sesión será llevada a cabo en la clase de Lengua y en ella se realizará un mural por equipos que recoja las conclusiones finales del trabajo. Los alumnos explicarán el por qué de estas conclusiones. La duración será de toda la clase 60 minutos.

4.6.-ACTIVIDADES

Las actividades se llevarán a cabo en el aula ordinaria y en el aula de informática, son seis sesiones por cada cómic de una hora cada una (36 horas a lo largo del curso académico para poder trabajar todas las obras). Lo ideal sería que el aula dispusiera de pizarra digital o proyector para que el profesor pudiera explicar con imágenes las actividad a realizar por el alumnado. Los materiales necesarios para poder llevar a cabo las actividades son un cómic por cada dos alumnos que se pondrán por parejas para realizar la lectura, un folio por alumno para el formulario inicial, un folio por alumno para la realización de las cuestiones de las fichas, una PDI y proyector para la realización de las explicaciones por parte del profesor y de las exposiciones por parte de los alumnos, cartulina DIN-A3 para el mural, pinturas, tijeras, pegamento y un bolígrafo. A grandes rasgos se resumen las actividades a llevar a cabo en los siguientes pasos:

- Explicación inicial: El profesor realizará una breve explicación introductoria a la clase a través de un power point sobre el tema a trabajar, las actividades a realizar, el cómic a leer y las cuestiones más relevantes. Responderá a las preguntas que le realicen los alumnos. 10 minutos.
- Cuestionario: El profesor entregará a los alumnos un breve cuestionario a llenar de forma individual. El objetivo de este cuestionario es que el profesor pueda tener una idea sobre los conocimientos previos que tienen los alumnos sobre los diferentes temas que se van a trabajar en el cómic. 10 minutos. (Ver ANEXO 1).
- Lectura del cómic: Los alumnos se colocarán en parejas para la lectura del cómic que será aportado por el docente. La lectura se realizará de forma grupal en voz alta. Se calcula que cada cómic se tardará en leer 1,20 horas. El profesor dará turno de lectura a los alumnos con un tiempo cada uno de unos 3-4 minutos. El profesor se tendrá que cerciorar de que al finalizar la lectura del cómic todos los alumnos hayan participado en la lectura. Un total de 80 minutos.

- Explicaciones durante la lectura: A lo largo de la lectura el profesor realizará las explicaciones pertinentes sobre distintos aspectos que se tratan en los cómics. Se apoyará de la pizarra digital para acompañar la explicación cuando lo crea conveniente. Los alumnos igualmente a lo largo de la lectura podrán compartir en voz alta las dudas y las observaciones que deseen aportar.
- Ficha: Una vez terminada la lectura los alumnos devolverán al profesor el cómic en el mismo estado en que se les entregó. Seguidamente el profesor repartirá a cada alumno una ficha de actividades con una serie de ejercicios a realizar encaminadas a lograr los objetivos escogidos. El alumno tendrá que trabajar la ficha de forma individual. Habrá un ejercicio de la ficha a realizar en casa con el uso de internet. 20 minutos a trabajar en clase y 15 min de tarea en casa. (Ver ANEXO 2).
- Entrega de las actividades y corrección: Una vez terminada la ficha con las diferentes cuestiones estas se entregarán al profesor. Posteriormente ayudado de la pizarra digital realizará junto con el resto de la clase la corrección de la actividad, los alumnos que indique el profesor saldrán a corregir las diferentes cuestiones de la ficha. 20 minutos.
- Debate: Se realizará un pequeño debate en clase que dirigirá el profesor sobre diferentes cuestiones culturales de los países sobre los que trataba la lectura. Los alumnos se colocarán en medio de la clase en círculo sentados en su sillas y el profesor en medio hará de guía y realizará diferentes preguntas. Los niños para participar en el debate deberán levantar la mano y esperar su turno, es importante que respeten las aportaciones de los demás compañeros. 40 minutos.
- Explicación exposición: El profesor realizará una breve explicación sobre la exposición en power point que deberán hacer los alumnos. El profesor se apoyará en la PDI para las oportunas explicaciones si lo cree conveniente. Se dividirá la clase en cinco grupos de 4-5 alumnos cada uno, se intentará que los grupos sean lo más heterogéneos posible. Cada grupo en su exposición trabajará una cuestión determinada sobre la cultura y país conocida en el cómic. Por ejemplo las exposiciones pueden ser sobre la religión predominante del país, sobre las características físico-geográficas de la zona, sobre su patrimonio cultural, sobre su gastronomía, sobre sus tradiciones más características... La cuestión a tratar cada grupo quedará sujeta al criterio del profesor. 10 minutos.
- Aula de informática: Los alumnos acompañados del profesor se dirigirán al aula de informática y se colocarán por equipos en los ordenadores correspondientes. Los niños tratarán de buscar información sobre el tema asignado a cada equipo y fotografías que apoyen sus explicaciones en la exposición. 50 minutos.

- **Presentación exposición:** Se realizará en clase la exposición en power point por equipos, después de la exposición los alumnos tendrán que responder a las preguntas pertinentes realizadas por el profesor y por los demás compañeros. 10 minutos por equipo para la exposición, 2-3 minutos de ronda de preguntas por equipos al finalizar la exposición.
- **Mural:** En la última sesión se ha reservado para concluir y formalizar por escrito en un mural todas las conclusiones obtenidas en el debate de la sesión anterior y de las demás actividades realizadas por la clase. Los alumnos colocarán las mesas en grupo para trabajar (serán los mismos equipos que la exposición oral). Se realizará un mural por equipo y se pegará en el corcho de clase.

4.7.-EVALUACIÓN

La evaluación es un elemento muy importante y valioso que no se debe menospreciar a la hora de trabajar por proyectos. Como cualquier proceso educativo, éste ha de ser evaluado con la intención de probar su eficacia y para ajustar y orientar la actuación docente y discente, en función de la valoración de las evoluciones producidas tanto en el proceso de enseñanza como en el de aprendizaje. Hay que evaluar todo el proceso para mejorarlo, introducir los cambios necesarios en lo que respecta a nuestra labor y ayudar a los alumnos que lo necesiten. Se procederá a una evaluación continua y global a lo largo del todo el proceso, a través de la observación sistemática de las actividades realizadas por los alumnos en torno a la lectura, de los momentos dedicados a la lectura y a la reflexión, de la calidad de las intervenciones en debates (si saben respetar el turno de palabra, si son capaces de respetar diferentes opiniones, etc.), las investigaciones que se lleven a cabo, con el fin de comprobar si la propuesta de intervención cumple con los objetivos planteados en un inicio. Es importante no evaluar solamente el proceso de aprendizaje de los alumnos sino también su implicación en las actividades, su interés y motivación. La parte más esencial de la evaluación serán las fichas de actividades que le profesor entregará a cada alumno de forma individual al terminar la lectura de cada álbum, la exposición oral, el mural y la ficha evaluadora. Estos serán sin duda los principales instrumentos de evaluación. La ficha con las actividades deberá ser entregada completamente terminada al profesor para su posterior corrección. A la hora de evaluar lo importante es que se esfuerzen y que lo hagan lo mejor posible. El profesor deberá realizar cuidadosamente una herramienta evaluadora a modo de rúbrica u hoja de registro, que sirva para realizar la evaluación de los diferentes aspectos procedimentales y actitudinales a lo largo de las sesiones. Esta hoja de registro será utilizada para valorar la propuesta de intervención mediante la observación directa mientras los niños realizan las actividades. (Ver ANEXO 3). En cuanto a la práctica docente, también es importante que evaluemos diferentes aspectos con la finalidad de revisar o mejorar cualquier aspecto que así lo requiera.

5.-CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA

Llegados al término de este trabajo de fin de grado, y tras haber dedicado un tiempo a la reflexión se concluye lo siguiente:

La educación contemporánea está influida por un ritmo y una forma de enseñar anticuados que resulta distante, poco motivadora y con escaso espacio para que los profesores y alumnos converjan, conecten y permitan crecer en el aspecto humano de forma mutua. Es preciso buscar nuevos medios que resulten más familiares y que reactiven la motivación e inquietudes de los alumnos.

La presente propuesta se considera original por tratarse de cómics de “Las aventuras de Tintín” seleccionados por el autor del TFG, pretende ser un recurso que los docentes apliquen en el aula para trabajar de forma atractiva la geografía física y política y de este modo poder despertar en los alumnos su interés por otras culturas y entender mejor así a las familias extranjeras de nuestras escuelas. En esta propuesta de intervención se ha decidido por utilizar el álbum ilustrado como recurso educativo principal. Vistas las características de este soporte, como son el trato exquisito que se le da a la imagen y al texto, haciendo que ambos se complementen, la variedad temática que se puede encontrar y la calidad del formato, entre otras, se estima que puede ser idóneo para realizar actividades partiendo de la lectura de varios de ellos. Además para los jóvenes el cómic es un recurso especialmente válido en el aula por la atracción que genera en ellos. En referencia a la consecución de los objetivos planteados en un inicio en el presente TFG decir que aunque no ha sido puesto en práctica todavía, se espera que se consiga realizar con éxito. Solamente podrá comprobarse una vez sea aplicada en el aula la presente propuesta y se realice un seguimiento a corto y largo plazo de los alumnos con quienes se ha llevado a cabo. Haciendo balance de todo y aún a la espera de poner a prueba esta propuesta de intervención, podemos vaticinar que el cómic puede ser un recurso a tener en cuenta para dar a conocer a los niños diferentes culturas y características geográficas de otros países.

Este trabajo es un pequeño acercamiento a las posibilidades que podrían ofrecer los cómics en el aula como recurso educativo. Este TFG ha sido elaborado teniendo como fin el alumnado de sexto de Educación Primaria y sería muy interesante plantear una investigación para realizar una propuesta con alumnos de quinto y cuarto de Educación Primaria con el mismo planteamiento que aquí se ha presentado. Se podría realizar un estudio a largo plazo para evaluar la posible implantación de la propuesta.

Consideramos oportuno que en un futuro los alumnos por grupos pudieran crear su propio cómic, inventando sus propios personajes y centrándose la acción de sus historias en una determinada zona geográfica específica. Todo esto implicaría que el alumnado tuviese que indagar y buscar información sobre las características físicas, políticas y culturales de esa zona en concreto para hacer el guión de su cómic. También se potenciarán competencias en el ámbito de la lengua, educación artística e incluso las TICs, puesto que podrían utilizar programas informáticos gratuitos para la elaboración de su propio cómic y publicarlos en la red.

El autor del presente TFG espera que dicho proyecto no quede estancado como algo definitivo, sino que siga en movimiento y sirva de motivación a todos aquellos que buscan una educación más motivadora, cercana y humana.

6.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y BIBLIOGRAFÍA

6.1.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anglada, L., Folch, J., Vila, J., Marinel, M., Cornet, G., Llaverias, J., García, J. et al. (1904-1938/1968-1973). Patufet. Barcelona.

Artabe L.(2002). El villano en la cultura popular occidental: el cómic de superhéroes norteamericanos. (Trabajo de investigación de tercer ciclo inédito). Universidad de Cantabria. Santander.

Artacho, C. (2002). ¿Deben los cómics estar en las bibliotecas?. Boletín de la asociación andaluza de bibliotecarios.69. 57-72. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/5940/>

Baur, E.(1978).La Historieta (una Experiencia didáctica). México: Nueva Imagen.

Boletín Oficial del Estado. (2014). Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria. Recuperado de:

http://www.boe.es/boe/dias/2014/03/01/indice_departamentos.php?d=52&e=MINISTERIO+DE+EDUCACI%D3N%2C+CULTURA+Y+DEPORTE

Fernández, M. y Díaz del Teso, O. (1990). El cómic en el aula. Madrid: Alhambra.

Gasca , L. y Gubern, R. (2001). Discurso del cómic. Madrid: Ediciones Cátedra. Caniff, M. (2006). Steve Canyon. Ohio: Checker Book Publishing Group .

INE. (2014). Proyección de la población de España 2014-2064. Recuperado de <http://www.ine.es/jaxi/menu.do?type=pcaxis&path=/t20/p278/p01/serie/&file=pcaxis>

Manzanares, J. (2005). Inglés, cómic y pizarra digital. Recuperado de: www.larioja.org/upload/educarioja/html/.../2_infantil_primaria_b.pdf

McCloud, S. (1993). Understanding Comics: The invisible art. Massachusetts: Tundra Publishing Northampton.

Real Academia Española (2012).Diccionario de la lengua española. Madrid: Espasa Calpe.

Rollan, M. y Sastre, E.(1986). Comic en la escuela. Aplicaciones didácticas. Valladolid: Universidad de Valladolid.

6.2.-BIBLIOGRAFÍA

Baggioli, V y Cossio,C. (1938) Dick Fulmine. Abi dell' Audacia. Italia.

Bretecher, C. (2000). Oxford Spanish Cartoon-Strip Vocabulary Builder.USA: Oxford University Press.

Brines, G. (2012). La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE. Revista Foro de Profesores de E/LE. 8. 1-7. Recuperado de:

<http://foroele.es/revista/index.php/foroele/issue/view/10>

Burr, F. (1900). The Happy Holligan .King Features Syndicate. USA.

Calkings, D. (1929). Buck Rogers . Dille's syndication company. USA.

Díaz, J. (2008). El arte invisible en acción. Los cómics en las clases de E/LE. Recuperado de <https://zaguan.unizar.es/record/18175/files/TAZ-TFG-2014-2958.pdf>

Dirks, R. (1897). The Katzenjammer Kids .King Features Syndicate.. USA.

Eco, U.(1965). Apocalípticos e integrados. Barcelona: Lumen.

Elías, F., García, J., Opisso, R. y Llaverías, J.(1915). Dominguín. Barcelona.

Falk, L. (1934). Mandrake el Mago. King Features Syndicates. USA.

Falk, L. (1936). The Phantom. King Features Syndicates. USA.

Farr, M. (2002). Tintín, *el sueño y la realidad*. España: ZendaRera Zariquiey.

Foster, H. (1937). El principe valiente. King Features Syndicate.USA.

Gaiman, N. (1988-1989). Black Orchid. Nueva York: DC Comics.

García, E., Cuadrado, J., Amor, M. y Argudo, M. (2010). El cómic como recurso didáctico para el aprendizaje de las actividades físicas en el medio natural en el 2º ciclo de educación primaria española. REXE. Revista de Estudios y Experiencias en la Educación, 9 (17), 117-133.

Gottfredson, F. (1930). Mickey Mouse. King Features Syndicate. USA.

Gould, C. (1931). Dick Tracy. Chicago´s Tribune. USA.

Herriman, G. (2013). Krazy Kat: Celebrando los domingos. Barcelona: s.a. Norma Editorial.

Hogarth, B. (1936). Tarzan. United Feature Syndicate. USA.

Ibáñez, F. (1958). Mortadelo y Filemón .Barcelona: Bruguera.

Lee, S. (1961). Los cuatro fantásticos.USA: Marvel Comics.

Lee, S. (1962 a). Hulk. USA: Marvel Comics.

Lee, S. (1962 b). Spiderman. USA: Marvel Comics.

Lee, S. (1962 c). Thor. USA: Marvel Comics.

Lee, S. (1963 a). Doctor Strange. USA: Marvel Comics.

Lee, S. (1963 b). Iron man. USA: Marvel Comics.

Lee, S. (1963 c). The Avenders. USA: Marvel Comics.

Lee, S. (1963 d). X-men. USA: Marvel Comics.

Lee, S. (1964). Daredevil. USA: Marvel Comics.

Merino, M., Fernández, G. y Zorrilla, S. (2013). *COMIC-TEA: Materiales para la enseñanza de habilidades sociales de personas con autismo a través de tiras cómicas e imágenes*. España: Editorial Autismo.

Miller, F. (1986). El regreso del caballero oscuro. Nueva York: DC Comics.

Milton, C. (1934). Terry y los piratas. Revista Mickey.USA.

Moore, A. (1982). V de Vendetta. Nueva York: Vértigo.

Moore, A. (1986-1987). Watchmen. Nueva York: DC Comics.

Mora, V. y Ambrosio, M. (1956). El Capitán Trueno. Barcelona: Bruguera.

Mora, V. (1958). Jabato .Barcelona: Bruguera.

Outcault, R. (1895). Hogan´s Alley. New York World.

Raymond, A. (1934). Flash Gordon. King Features Syndicate.USA.

Remí, G., (Hergé). (1931). *Tintín en el Congo*. Bélgica: Casterman.

Remí, G., (Hergé). (1932). *Tintín en América*. Bélgica: Casterman.

Remí, G., (Hergé). (1934). *Los cigarros del faraón*. Bélgica: Casterman.

Remí, G., (Hergé). (1936). *El loto azul*. Bélgica: Casterman.

Remí, G., (Hergé) (1938). *La isla negra*. Bélgica: Casterman.

Remí, G., (Hergé). (1941). *El cangrejo de las pinzas de oro*. Bélgica: Casterman.

Remí, G., (Hergé). (1949). *El templo del sol*. Bélgica: Casterman.

Remí, G., (Hergé). (1958). *Stock de coque*. Bélgica: Casterman.

Remí, G., (Hergé). (1960). *Tintín en el Tíbet*. Bélgica: Casterman.

Remí, G., (Hergé). (1976). *Tintín y los Pícaros*. Bélgica: Casterman.

Sánchez, A. (2014). *Promoción del hábito lector mediante el comic: Estudio cualitativo de las actitudes de mediadores y alumnos*. Recuperado de:
<https://zaguan.unizar.es/record/18175/files/TAZ-TFG-2014-2958.pdf>

Saint-Ogan, A. (1925). *Zig et Puce* .Excelsior. Bélgica.

Schulz, C. (2015). *Peanuts. Snoopy´s Sticker Activity Book*. USA: Box Slp

Shimada, K. (1933). *Las aventuras de Dankichi*. Shonen Club. Japón.

Siegel, J. (1938). *Superman*. USA: National Allied Publications.

Suzaki, I. y Nagamatzu, T. (1930). *Ogon Bat*. Kamishibai. Japón.

Yokohama, R. (1936). *Fuku-Chan*. Maimichi Shimbun. Japón.

7.-ANEXOS

Anexo 1: Cuestionarios

- **Cuestionario nº1: El loto azul**

EL LOTO AZUL		1
Nombre:	Curso:	
1) ¿Has estado alguna vez en algún país de extremo oriente? ¿Cuál?:		
2) ¿Nombra tres características de China o de los chinos?:		
3) ¿Qué monumento famoso conoces que haya en China?:		
4) ¿Conoces alguna persona de China?:		
5) ¿Has comido comida china en alguna ocasión? ¿Qué comiste?:		

- **Cuestionario nº2: El loto azul**

EL CANGREJO DE LAS PINZAS DE ORO		2
Nombre:	Curso:	
1) ¿Has viajado alguna vez al Norte de África? ¿A qué país?:		
2) ¿Nombra tres características de los países del Norte de África?:		
3) ¿Cómo es el clima en el Norte de África?:		
4) ¿Conoces alguna persona de este lugar?:		
5) ¿Qué es lo que más te gusta de los países de esta región?:		

- **Cuestionario nº3: El loto azul**

EL TEMPLO DEL SOL		3
Nombre:	Curso:	
1) ¿Has viajado alguna vez a Sudamérica? ¿A qué país?:		
2) ¿Nombra tres características de los países sudamericanos?:		
3) ¿Cómo es la vegetación en estos países?:		
4) ¿Conoces alguna persona de este lugar?:		
5) ¿Qué es lo que más te gusta de los países de esta región?:		

- **Cuestionario nº4: El loto azul**

LA ISLA NEGRA		4
Nombre:	Curso:	
1) ¿Has viajado alguna vez a Reino Unido? ¿A qué ciudad?:		
2) ¿Nombra tres características de este país?:		
3) ¿Cómo es el clima en este país?:		
4) ¿Conoces alguna persona de este lugar?:		
5) ¿Qué es lo que más te gusta de este país?:		

- **Cuestionario nº5: Stock de Coque**

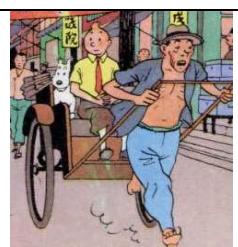
STOCK DE COQUE		5
Nombre:	Curso:	
1) ¿Has viajado alguna vez a Oriente Próximo? ¿A qué país?:		
2) ¿Nombra tres características de los países de esta región?:		
3) ¿Cómo es el clima en estos países?:		
4) ¿Conoces alguna persona de este lugar?:		
5) ¿Nombra tres características de los musulmanes?:		

- **Cuestionario nº6: Tintín en el Tíbet**

TINTÍN EN EL TÍBET		6
Nombre:	Curso:	
1) ¿Has viajado alguna vez a la India o al Nepal? ¿A qué ciudad?:		
2) ¿Nombra un monumento de la India?:		
3) ¿Cómo es la orografía en el Tíbet y el Nepal?:		
4) ¿Conoces alguna persona de estos países?:		
5) ¿Conoces a alguna persona budista o hinduista?:		

Anexo 2: Fichas

- **Ficha nº1: El loto azul**

EL LOTO AZUL	
Nombre:	Curso:
1) ¿En qué continente está el país de China?: a) América b) Oceanía c) Asia d) África e) Europa f) Antártida	
2) ¿Cuál es la capital de China?:	
3) Además de la grafía china ¿qué otro idioma usa una grafía diferente a la nuestra?:	
4) Señala con una X a China en el mapa: 	5) Dibuja la bandera China:
6) Además de la ciudad de Shanghái ¿qué otras ciudades están en China?: a) Pekín b) Nueva York c) Sídney d) Hong Kong e) Bratislava	
7) En una viñeta del cómic hemos visto cómo es el saludo tradicional chino. ¿Puedes describirlo?:	
8) Di tres diferencias entre el traje tradicional chino y el de tu país:	
9) ¿Cómo se llama el transporte tradicional chino que vemos en la imagen de la derecha?	
	
10) Busca en internet las siguientes características de China: - Número de habitantes: - Una comida típica: - Religión mayoritaria: - Un país fronterizo:	

- **Ficha nº2: El cangrejo de las pinzas de oro**

EL CANGREJO DE LAS PINZAS DE ORO

Nombre:

Curso:

1) ¿En qué continente está Marruecos?:

- b) América
- b) Oceanía
- c) Asia
- d) África
- e) Europa
- f) Antártida

2) ¿Cuál es la capital de Marruecos?:

- a) Marrakech
- b) Rabat
- c) Casablanca
- d) Essaouira

3) Además de Marruecos ¿qué otros cinco países forman el Magreb?:

4) ¿Por qué hay que descalzarse al entrar a una Mezquita?:

5) Además de Marruecos ¿qué otros países hacen frontera con España?:

6) A lo largo del cómic hemos visto la grafía árabe ¿puedes redondear cuál es?:

סולָן

Добры дзень

مرحبا

您好

7) Di tres diferencias entre los países de África del Norte y África del Sur:

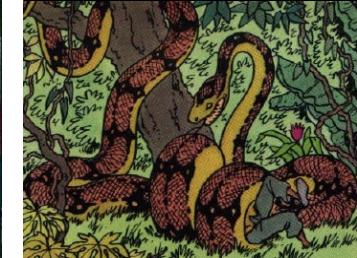
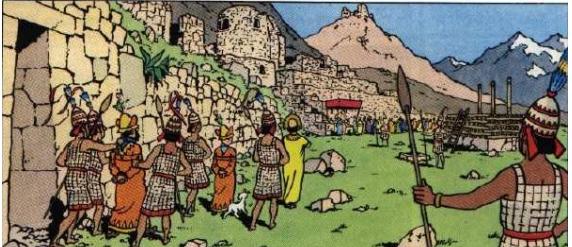
8) Indica si es verdadero o falso:

- ¿Es el Sáhara el desierto caliente más grande del mundo?:
- ¿Es el Sáhara el desierto más caluroso del mundo?:

9) Di las diferencias entre un camello y un dromedario:

10) Busca en internet qué es el Ramadán para los musulmanes y escribe diez líneas sobre ello en la parte trasera de la hoja:

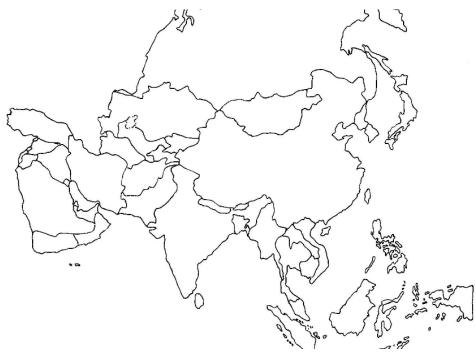
- **Ficha nº3: El templo del Sol**

EL TEMPLO DEL SOL			
Nombre:	Curso:		
1) ¿En qué parte del continente americano está situado Perú?:			
a) Norteamérica b) Centroamérica c) Sudamérica			
2) ¿Cuál es la capital de Perú?:			
3) ¿Cuál es el idioma principal en Perú?:			
4) Escribe el nombre de los siguientes animales vistos en el cómic:			
			
5) ¿Qué océano baña las costas peruanas?:			
a) Índico b) Pacífico c) Polar Ártico d) Atlántico e) Polar Antártico			
6) Además de los Incas ¿Qué otras culturas precolombinas son americanas?			
	a) Mayas b) Vikingos c) Aztecas d) Visigodos		
7) ¿Cuál es la religión mayoritaria del país?:			
8) Nombra tres alimentos típicos de la gastronomía peruana:			
9) ¿En qué año fue descubierto América y qué país la descubrió?			
10) Busca en internet sobre las ruinas incas de Machu Picchu y escribe y escribe diez líneas sobre ello en la parte trasera de la hoja:			

- **Ficha nº4: La isla Negra**

LA ISLA NEGRA	
Nombre:	Curso:
1) ¿Está Reino Unido en el mismo continente que España?:	
SI	NO
2) ¿Qué cuatro naciones componen el estado de Reino Unido?:	
3) ¿Las cuatro naciones de Reino Unido en qué dos islas principales están?:	
4) ¿Además del inglés se hablan otros idiomas en Reino Unido? ¿Cuáles?:	
5) ¿Qué tipo de cristianismo es el más practicado en el país?:	
a) Catolicismo b) Copto c) Protestantismo d) Ortodoxo	
6) ¿En cuál de las cuatro naciones se encuentra Londres la capital del país?:	
7) Di tres diferencias entre el traje de policía típico de Reino Unido y el de tu país:	
8) ¿Qué moneda usan en Reino Unido?:	
a) Euro b) Dirham c) Libra esterlina d) Peso inglés e) Rublo gaélico	
9) ¿De qué parte de Reino Unido es tradicional el traje que lleva Tintín?	
Dibuja al lado el traje tradicional de tu región:	
10) Busca en internet datos sobre el número de habitantes que hablan el inglés como lengua materna y el número de países que la tienen como lengua oficial:	

- **Ficha nº5: Stock de Coque**

STOCK DE COQUE	
Nombre:	Curso:
1) ¿En qué continente está situada la península arábiga?: a) América b) Oceanía c) Asia d) África e) Europa f) Antártida	
2) ¿Qué países forman la península arábiga?:	
3) Redondea con un círculo la península arábiga en el mapa: 	
4) En qué país se encuentran estas famosas ruinas dibujadas por HERGÉ: 	a) Israel b) México c) Australia d) Hungría e) Jordania f) Túnez g) India
5) ¿En qué país se encuentra la ciudad de La Meca?:	
6) ¿Las costas de cuál de estos países bañan las aguas del mar Rojo?: a) Yemen b) Sudáfrica c) Arabia Saudí d) Angola e) Egipto f) Jordania g) Indonesia	
7) ¿En qué país de la península arábiga nació Mahoma el profeta del islam?:	
8) ¿Qué alimentos no pueden comer los musulmanes? ¿Por qué?:	
9) En el cómic de Stock de Coque vemos que muchos peregrinos musulmanes se dirigen hacia La Meca. ¿Por qué tienen que ir a esta ciudad los musulmanes?:	
	
10) Busca en internet los cinco preceptos del islam:	

- **Ficha nº6: Tintín en el Tíbet**

TINTÍN EN EL TÍBET	
Nombre:	Curso:
1) ¿En qué parte de Asia están la India, el Tíbet y Nepal?:	
a) Oriente Próximo b) Sudeste Asiático c) Asia Meridional d) Extremo Oriente f) Oriente Medio	
2) ¿Cuál es la religión predominante en cada uno de los países anteriores?:	
-India: -Tíbet: -Nepal:	
3) ¿Por qué son las vacas sagradas en el hinduismo?	
	
4) Une a cada país con su correspondiente capital:	
a) India	-Timbu
b) Tíbet	- Lhasa
c) Nepal	- Katmandú
	- Nueva Delhi
	- Islamabad
5) En el cómic hemos visto cómo es el saludo tradicional tibetano. ¿Puedes describirlo?:	
6) ¿Quién es el Dalai Lama?:	
7) ¿Qué océano baña las costas de la India?:	
a) Índico b) Pacífico c) Polar Ártico d) Atlántico e) Polar Antártico	
8) ¿Diferencia entre indio, hindú e hinduista?	
9) ¿Cuántos países tiene el budismo como religión principal? ¿Qué país tiene el mayor número de budistas?	
10) Busca en internet información sobre el Himalaya y escribe diez líneas sobre ello en la parte trasera de la hoja:	

Anexo 3: Ficha de evaluación

FICHA DE EVALUACIÓN				
Nombre alumno:	Curso:			
Fecha:	Siempre	A menudo	A veces	Nunca
Evaluación individual:				
Es responsable con el trabajo asignado				
Participa en las discusiones del grupo				
Escucha activamente a los demás				
Acepta las opiniones de los demás				
Es respetuoso y no entorpece el trabajo				
Elogia y anima a los demás				
Muestra liderazgo				
Contribuye al éxito del proyecto				
Evaluación grupal:	SI	NO		
La exposición ha sido bien diseñada				
La exposición oral ha sido bien presentada				
Todos los miembros han colaborado				
Se ha terminado dentro del tiempo previsto				
Se han ayudado unos a otros				
El mural ha sido bien diseñado				
El acabado del mural es correcto				
Todos los miembros han colaborado				
Se ha terminado dentro del tiempo previsto				
Se han ayudado unos a otros				
NOTA FICHA DE EVALUACIÓN				
NOTA FICHA DE EJERCICIOS				
NOTA EXPOSICIÓN ORAL				
NOTA MURAL				
NOTA FINAL				
Notas del profesor:				