

## **El mundo del cómic: una propuesta didáctica para el aula de ELE**

The world of comics: a didactic proposal for the Spanish as a Foreign Language classroom

**María Isabel Martínez López**  
**Profesora. Universidad Internacional de Valencia (VIU)**  
mariaisabel.martinezl@campusviu.es



Catedrática de Secundaria del área de lengua y literatura españolas y doctora en Filología Hispánica por la Universidad de Granada, ha dirigido y elaborado la Memoria de Verificación del Máster oficial universitario en Enseñanza del Español como Lengua Extranjera de la Universidad Internacional de Valencia, donde imparte, en el Máster de ELE, la asignatura “Didáctica de la competencia gramatical”. Su experiencia docente incluye también la enseñanza de ELE en el Centro de Lenguas Modernas de la Universidad de Granada y en Atlanta, GA (EEUU).

Ha sido entrevistadora de Español como Lengua Extranjera para el “Governor’s Honors Program” en Clayton College, Morrow (GA) (EEUU). Ha dirigido más de 40 trabajos de fin de título y tiene numerosas publicaciones sobre lingüística, didáctica del español como L1 y como L2 y sobre literatura hispanoamericana y el autor colombiano Gabriel García Márquez.

## Resumen

Los cómics constituyen un recurso valioso para el entretenimiento, no solo de niños y adolescentes, sino también de adultos. Esta finalidad lúdica, complementada a menudo con grandes dosis de humor, y unida al hecho de tratarse de material auténtico, que combina texto e imagen, que está cargado de ideología y que transmite contenidos culturales, los hace especialmente interesantes para el aprendizaje de lenguas en general y para el aula de ELE en particular. La brevedad del cómic, que puede ir desde una simple viñeta, a una tira, una página o una historieta completa, permite al docente su utilización en la clase de español como lengua extranjera para los diferentes niveles de dominio, desde los iniciales, seleccionando cómics con una gran sencillez de estructuras, a los más avanzados para los que se pueden elegir materiales de mayor complejidad. La unidad didáctica propone una intervención en el aula que incluye una serie de actividades motivadoras, programadas para conseguir determinados objetivos comunicativos, gramaticales, léxicos y socioculturales y está indicada para niveles B2 y C1-C2 del MCERL.

## Abstract

Comics are a valuable recreational resource, not only for children and adolescents but also for adults. This recreational form of visual art, which often includes large doses of humour, combined with the fact that they are authentic material, combining text and image, loaded with ideology and conveying cultural content, make them particularly interesting for language acquisition in general and for the Spanish as a Foreign Language class in particular. The brevity of the comic, which can range from a simple cartoon to a strip, a page or a complete comic strip, allows the teacher to use it in the Spanish as a foreign language class. The above applies to different proficiency levels, from beginners selecting comics with a very simple structure to more advanced students for whom more complex materials can be chosen. A classroom intervention is proposed in the didactic unit, which includes a series of motivational activities programmed to achieve specific communicative, grammatical, lexical, and socio-cultural objectives and is suitable for levels B2 and C1-C2 of the CEFRL.

## Palabras clave

Español L2, Actividades didácticas, Competencia comunicativa, Componente lúdico, humor, cómics.

## Keywords

Spanish as second language, Learning activities, Communicative competence, Ludic element, humor, comics

## Consideraciones previas

Esta reflexión pretende justificar la utilidad del cómic como herramienta didáctica en las clases de ELE. Partimos de la idea de que constituye un medio de entretenimiento para todas las edades y esta condición hace de él un recurso lúdico muy valioso ya que genera un ambiente propicio al aprendizaje y lo hace de una forma amena y distendida.

A través de él, se transmite la Cultura con mayúsculas y la cultura con minúsculas de un pueblo, además de la ideología dominante en una sociedad. Si se piensa, por ejemplo, en el cómic de Carpanta, se entenderá como reflejo fiel del momento histórico que vivió España en la posguerra, la España del hambre; si pensamos en los cómics de Superman, los veremos como símbolo de los Estados Unidos de América. Su poder para reflejar los cambios históricos, sociales, políticos y económicos que se producen en un determinado país hace de ellos una herramienta pedagógica muy útil, aunque todavía escasamente utilizada. “El conocimiento de los valores y las creencias compartidas por grupos sociales de otros países y regiones, los tabúes, la historia común asumida, etc. Resulta esencial para la comunicación intercultural” (Marco Común de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación, 2001: 11).

Los cómics son material auténtico, es decir, producido para fines comunicativos, sin intención de enseñar la lengua. No han sido creados artificialmente para fines didácticos, aunque esto no quiere decir que no podamos manipularlos para sacarles el máximo partido en el aula. Se trata de un material que combina texto e imagen y esta combinación minimiza, en muchas ocasiones, las dificultades de comprensión a las que se enfrentan, a menudo, los alumnos. Su brevedad, que puede ir desde una simple viñeta a una tira, una página o una historieta completa, lo hace especialmente apto para el aula y la frecuente utilización de un registro coloquial aumenta su atractivo. Existe mucho material disponible; se pueden elegir cómics con una gran sencillez de estructuras, o bien ejemplares más complejos, dependiendo del nivel de los alumnos a los que vayan dirigidos.

El humor, ingrediente importante de gran parte de los cómics, es otro elemento que los hace interesantes y motivadores. Este humor implica, en muchas ocasiones, la sátira y la crítica, unas veces desenfadada, y otras, mordaz. Empezar una clase con una viñeta de humor es empezar la clase con una sonrisa y esto, qué duda cabe, es un seguro de éxito.

En la unidad didáctica que se propone a continuación, se ponen en juego todas las competencias comunicativas: la gramatical porque se practican la pronunciación, el vocabulario y las estructuras gramaticales. La sociolingüística porque hay que elegir un registro y unos esquemas formales apropiados. La estratégica porque en muchas ocasiones se necesita buscar alternativas para encontrar la palabra o expresión adecuada y mantener a la vez la cohesión. La discursiva porque tienen que relacionar adecuadamente las frases entre sí, con los nexos y mecanismos convenientes. La sociocultural ya que se introduce bastante información sobre los cómics, con lo que también se amplía la cultura literaria de nuestros estudiantes.

Se desarrollan, asimismo, todas las destrezas: expresión y comprensión oral y expresión y comprensión escrita.

El profesor cumple diferentes papeles a lo largo de la unidad didáctica. En las actividades controladas o semicontroladas, predominarán los papeles de motivador, controlador, asesor y organizador, mientras que en las actividades de producción de los estudiantes ejercerá más los papeles de ayudante y tutor. También el profesor puede ser participante en algunas de las actividades de esta unidad.

La unidad didáctica es bastante motivadora, asegurándose la participación de todos los estudiantes y también ayuda a crear lazos afectivos en el aula. Es satisfactoria para el alumno que se siente capaz de incluso crear su propio cómic en una lengua extranjera con lo que su autoestima crece.

Es interesante que los objetivos que perseguimos se dejen claros al alumno y que se promueva una reflexión del estudiante sobre su propio proceso de aprendizaje.

Esta unidad didáctica está enfocada a estudiantes de un nivel intermedio alto y avanzado, aunque muchas de las actividades propuestas serían fácilmente adaptables a otros niveles.

### Ficha técnica de la unidad didáctica

Nombre de la UD	El mundo del cómic: una propuesta didáctica para el aula de ELE
Nivel	B2-C1-C2
Duración	5 sesiones de 90 minutos.
Objetivos	Afianzar el uso de los adjetivos comparativos y superlativos irregulares. Emitir opiniones y hacer predicciones. Ampliar su conocimiento sobre el mundo del cómic. Desarrollar la creatividad.
Destrezas	Comprensión, expresión e interacción oral. Comprensión y expresión escrita.
Contenidos	Funcionales: descripción, expresión de opiniones y predicciones. Gramaticales: el adjetivo. Comparativos y superlativos irregulares. Léxicos: vocabulario relacionado con el mundo del cómic. Culturales: el cómic en diferentes países y distintas épocas.
Dinámica	Actividades individuales, en pareja, en pequeño y en gran grupo.
Recursos	Pósteres y ejemplares de cómics, material elaborado por el profesor, dispositivos con Internet, material de dibujo.
Destrezas	En todas las sesiones, se trabajan todas las destrezas: expresión, comprensión e interacción oral y expresión y comprensión escrita.
Desarrollo de las sesiones	<b>SESIÓN 1:</b> antes de iniciar la unidad, se habrán colocado pósteres de diferentes cómics en las paredes de la clase para contextualizar la unidad didáctica. <b>ACTIVIDAD 1:</b> esta primera actividad es de calentamiento. La realizamos distribuyendo la clase en grupos de 3/4 estudiantes. Para establecer los grupos y evitar que se formen siempre los mismos agrupamientos, se podrá utilizar cualquier actividad de dinámica de grupos. Por ejemplo, se les dirá que se levanten de sus asientos y se coloquen al lado del póster de su cómic favorito y, si no lo conocen, del que más les guste. En base a ese criterio, se puede agrupar a los estudiantes. Lo importante es que el alumno se sienta cómodo y se rompa el hielo cuanto antes. Una vez hechos los grupos, se les dejan unos 15 minutos para que hablen entre ellos. Se les pedirá que interactúen sobre el póster elegido. No hay problema en que el profesor les ayude en lo que necesiten y les aclare las dudas que surjan. A continuación, se pide a un portavoz de cada grupo que explique brevemente lo que han hablado y por qué han elegido un póster concreto. Si es necesario, el profesor hará preguntas y, de cualquier modo, moderará las intervenciones. No se les corregirán los

	<p>errores de tipo lingüístico a no ser que impidan o dificulten la comunicación. Las intervenciones de los grupos ocuparán unos 15 minutos.</p> <p>Una vez realizada esta actividad de calentamiento, para ir entrando en materia, se facilitará a los alumnos el texto titulado “Cuttlas”.</p> <p><b>ACTIVIDAD 2:</b> está estructurada en tres fases: una, antes de leer; otra, la lectura propiamente dicha y la última, después de leer el texto. No hay problema en mantener los grupos para esta actividad. <b>Antes de leer</b> el texto, se les pide a los estudiantes que escriban una lista de palabras que conozcan sobre el lejano Oeste. Se les dejan 10 minutos y a continuación, un representante de cada grupo escribirá en la pizarra su lista. Probablemente, nos sorprenderá la cantidad de palabras que son capaces de recopilar. Si se observara pobreza de vocabulario, se podría ampliar la lista. De cualquier modo, se harán las correcciones ortográficas necesarias y las aclaraciones pertinentes. Esta fase 1ª de la actividad 2 ocupará en total 20 minutos. La segunda fase de esta actividad es la <b>lectura y comprensión del texto</b>. Podrán usar diccionarios, material o preguntar a otros compañeros o al profesor. El diccionario monolingüe de Oxford puede ser una buena opción. También pueden consultar el diccionario de la RAE en línea: <a href="https://dle.rae.es/diccionario">https://dle.rae.es/diccionario</a></p> <p>Las palabras que aparecen en negrita en el texto, serán las unidades léxicas objeto prioritario de aprendizaje. 20 minutos.</p> <p>En la tercera fase, <b>tras la lectura</b>, se les pedirán ejercicios de refuerzo de las nuevas palabras: resolver un crucigrama, completar un ejercicio de respuesta múltiple para discriminar detalles dentro de la información y, tras consultar internet, dibujarán a Cuttlas y contestarán unas preguntas sobre él. 20 minutos.</p> <p>Nota: Si se desea, se puede hacer el crucigrama en línea: <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13957793-el_bueno_de_cuttlas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13957793-el_bueno_de_cuttlas.html</a></p> <p><b>SESIÓN 2:</b> realizamos un cruce de grupos. Para ello le repartimos a cada miembro de cada grupo un número (1, 2, 3, 4); a continuación, les pediremos que se unan todos los números 1, todos los números 2, etc. 10 minutos.</p> <p><b>ACTIVIDAD 3:</b> deben buscar información sobre los diferentes personajes que intervienen en el cómic "El bueno de Cuttlas". Como material útil, pueden consultar ejemplares en papel del cómic y consultar internet; también se les indica que los observen detenidamente. Deberán hacer predicciones sobre cuáles de ellos son buenos, cuáles son malos y cuáles no se incluyen en ninguno de los dos grupos y justificar esa decisión. Para ello, tendrán que negociar entre los miembros del grupo. 40 minutos.</p> <p><b>ACTIVIDAD 4:</b> Para completar la actividad anterior, en la que han realizado predicciones, los estudiantes practicarán las posibles formas de expresar una opinión y justificarla. Escribirán una frase para cada personaje, utilizando todas las estructuras posibles. 20 minutos.</p> <p>Se pondrá en común en el grupo clase y el profesor aclarará las dudas que surjan. 20 minutos.</p>
--	--

	<p>Como <b>actividad de extensión</b> para realizar en casa, se les propone que vean un capítulo de la serie de animación “El bueno de Cuttlas”:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=E7a4iQvxDKw">https://www.youtube.com/watch?v=E7a4iQvxDKw</a></p> <p><b>SESIÓN 3:</b> En esta sesión, el profesor recordará a los alumnos la teoría gramatical sobre los comparativos y superlativos irregulares. Será conveniente ponerles ejemplos y practicar con ellos de forma oral y en la pizarra. 20 minutos.</p> <p><b>ACTIVIDAD 5:</b> Una vez recordada la teoría gramatical y aclaradas las dudas, de forma individual, realizarán las 2 partes de las que se compone esta actividad. La primera parte consistirá en rellenar una tabla con los comparativos y superlativos correspondientes a los adjetivos en grado positivo que se les ofrecen. 10 minutos.</p> <p>La parte segunda es más abierta y se trata de escribir frases sobre Cuttlas y sus amigos, usando los comparativos y superlativos trabajados. Terminada la actividad, se pondrá en común de manera oral en el grupo clase. 30 minutos.</p> <p><b>ACTIVIDAD 6:</b> los estudiantes volverán a trabajar en grupos de 3/4. En esta ocasión, dejaremos que el agrupamiento sea libre. Se les pide que describan por escrito lo que ocurre en las imágenes propuestas, relativas a las rutinas diarias de Cuttlas. Un representante de cada grupo leerá su trabajo. A continuación, cada alumno expresará de forma oral sus propias rutinas diarias. 30 minutos.</p> <p>Como <b>actividad de extensión</b> para realizar en casa, se les anima a que practiquen los comparativos irregulares:  <a href="https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Espa%C3%B1ol_como_Lengua_Extranjera_(ELE)/Comparativos/Los_comparativos_irregulares_ih1801660ao">https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Espa%C3%B1ol_como_Lengua_Extranjera_(ELE)/Comparativos/Los_comparativos_irregulares_ih1801660ao</a>  <a href="https://deleahora.com/actividades/gramatica/recuerda-los-comparativos-irregulares">https://deleahora.com/actividades/gramatica/recuerda-los-comparativos-irregulares</a></p> <p><b>SESIÓN 4:</b> abandonamos un poco a Cuttlas para conocer otros cómics. Para ello, mostraremos a los alumnos diferentes cómics que tendremos en la biblioteca de aula. Seguramente, les resultarán muy familiares. También se puede usar Internet para saber un poco más sobre ellos. El profesor, si lo necesita, puede consultar las siguientes páginas para obtener información  <a href="https://www.quino.com.ar/">https://www.quino.com.ar/</a>  <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Mortadelo_y_Filem%C3%B3n">https://es.wikipedia.org/wiki/Mortadelo_y_Filem%C3%B3n</a>  <a href="https://peanuts.fandom.com/es/wiki/Wiki_Carlitos_y_Snoopy">https://peanuts.fandom.com/es/wiki/Wiki_Carlitos_y_Snoopy</a>  <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Superman">https://es.wikipedia.org/wiki/Superman</a>  <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Popeye">https://es.wikipedia.org/wiki/Popeye</a>  <a href="http://es.tintin.com/">http://es.tintin.com/</a>  <a href="https://asterix.com/es/">https://asterix.com/es/</a></p> <p>Esta fase inicial de la sesión ocupará unos 30 minutos.</p> <p><b>ACTIVIDAD 7:</b> para realizar esta actividad se agruparán en parejas. Se compone de 6 ejercicios sobre diferentes cómics. Para realizar estas actividades de contenido cultural, que suelen ser muy bien acogidas por los alumnos, es conveniente contar con dispositivos con conexión a Internet. Los cómics propuestos son: Mafalda, Asterix, Mortadelo y</p>
--	--



	<p>Filemón, Carlitos y Snoopy, Popeye, Superman y Tintín. Los ejercicios son los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Investigar la nacionalidad del autor de los cómics anteriores.</li> <li>2. Ejercicio de verdadero o falso sobre el cómic de Mafalda.</li> <li>3. Investigar el aspecto físico del primer y último Mortadelo y dibujarlos. Escribir las diferencias.</li> <li>4. Recopilar información sobre Mortadelo y Filemón.</li> <li>5. Relacionar los cómics con su género (humor, aventura y crítica).</li> <li>6. Resolver una sopa de letras sobre el cómic.</li> </ol> <p>Tiempo: 60 minutos.</p> <p><b>SESIÓN 5:</b> Tras 4 sesiones en las que se ha trabajado el mundo del cómic, las dos actividades de esta última sesión son bastante libres y se realizan en grupo.</p> <p><b>ACTIVIDAD 8:</b> en esta actividad se busca el desarrollo de la creatividad. Se trata de rellenar los globos de las viñetas en las que aparece Mafalda, sus padres y su hermano. En grupo deben elaborar un guion para las imágenes que tienen. Se les pedirá que procuren ser originales. Se presentarán a la clase y se votará el mejor guion. La imagen de las viñetas de Mafalda está adaptada de: <a href="https://www.flickr.com/photos/38256002@N06/3714127590">https://www.flickr.com/photos/38256002@N06/3714127590</a> Licencia de uso CC</p> <p>Tiempo: 30 minutos.</p> <p><b>ACTIVIDAD 9:</b> para realizar la actividad final de la UD, podrán usar todo tipo de material de dibujo. Inventarán unos personajes y una historia y elaborarán, en grupos, un cómic de, al menos, 6 u 8 viñetas. Se les llamará la atención sobre el hecho de que no es necesario ser un gran dibujante para hacer algo con calidad, como ocurre con Calpurnio, el autor de "El bueno de Cuttlas", que con escasos trazos (casi infantiles), produce un cómic muy interesante. Terminados los trabajos, se expondrán en la clase y se votarán los mejores.</p> <p>Tiempo: 60 minutos.</p> <p>Como <b>actividad de extensión</b> para realizar en casa, se les recomienda realizar el juego de Ruleta de palabras "El mundo del cómic": <a href="https://es.educaplay.com/juego/13975169-el_mundo_del_comic.html">https://es.educaplay.com/juego/13975169-el_mundo_del_comic.html</a></p> <p>Nota: todas las imágenes usadas son de uso libre o están bajo la licencia Creative Commons.</p>
--	---

# MATERIAL PARA EL ALUMNADO

## Primera Sesión



### Actividad 2

**1. Escribe una lista de palabras o expresiones relacionadas con el Lejano Oeste**





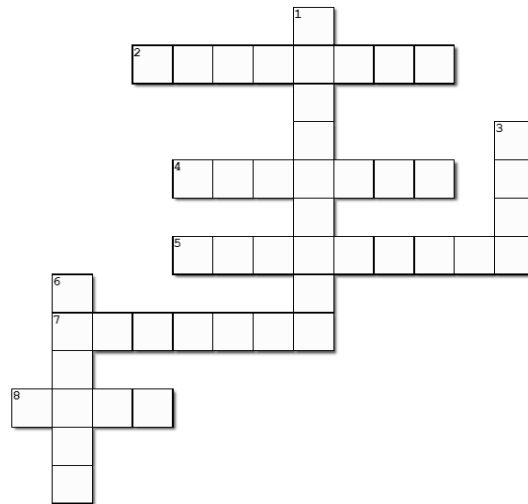


## 2. Lectura y comprensión del texto. Presta atención especial a las palabras en negrita.

El autor de Cuttlas es Calpurnio, seudónimo de Eduardo Pelegrín. La imagen de Cuttlas es simple al mínimo. Es realmente **esquemático**. La exhibición visual es deliberadamente pobre, pero eso da lugar a otro conjunto de elementos; con este estilo simple, cualquier detalle se vuelve realmente importante. Cada personaje de este cómic tiene un detalle único. Cuttlas tiene su **sombrero tejano**; Jack, su **sombrero de copa negro**; Mabel, su **moño** y vestido. Con estos pocos elementos, la originalidad es lo que cuenta. Este cómic sigue un tema occidental pero lo ha reducido al estereotipo. El título nos dice algo sobre Cuttlas: Cuttlas es un buen tipo. Esta expresión tiene un doble significado: se supone que hace que el lector simpatice con el personaje; en segundo lugar, que el personaje es un símbolo de mucha gente buena: Gary Cooper, John Wayne, James Stewart, Clint Eastwood, Blueberry. Cuttlas y su enemigo, Jack, siempre **se batan en duelo** pero a veces el duelo termina porque suena un teléfono móvil. Se mezclan dos épocas diferentes: el western mitológico y los días tecnológicos. Cuttlas es un **vaquero** que vive en el siglo XXI; vive las peripecias del **lejano oeste** con una mentalidad absolutamente contemporánea. A veces, Cuttlas **extraña** los desiertos de Arizona y sus puestas de sol y cada vez que lee los periódicos, siente **nostalgia** y desea volver al lejano oeste. Cuttlas piensa: “Al menos, en el lejano oeste, reconoces a un tipo malo cuando lo ves”. Así, las aventuras de Cuttlas son una expresión inteligente de las contradicciones del hombre actual.

### 3. Resuelve el crucigrama

#### EL BUENO DE CUTTLAS



Created using the Crossword Maker on TheTeachersCorner.net

#### Horizontal

2. Nostalgia
4. Profesión de Cuttlas
5. Siglo en que vive Cuttlas
7. Nombre del autor de “El bueno de Cuttlas”
8. Nombre del enemigo de Cuttlas

#### Vertical

1. Seudónimo del autor de “El bueno de Cuttlas”
3. Recogido que se hace en el pelo
6. Sombrero típico del Estado de Texas

**Nota: Si se desea, se puede hacer el crucigrama en línea:**

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13957793-el\\_bueno\\_de\\_cuttlas.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13957793-el_bueno_de_cuttlas.html)

**4. Subraya la frase más apropiada de cada grupo de acuerdo con el texto sobre Cuttlas.**

1.

A - En el cómic de Cuttlas, el elemento visual no es importante.

B - Debido a que el elemento visual no es muy importante, el lector puede prestar atención a otros aspectos.

C - En este cómic, los detalles visuales son extraordinariamente importantes.

2.

A - Cuttlas y cada uno de sus amigos tienen un elemento distintivo.

B - Solo Cuttlas tiene un elemento distintivo.

C - No hay ningún elemento distintivo en la apariencia de Cuttlas.

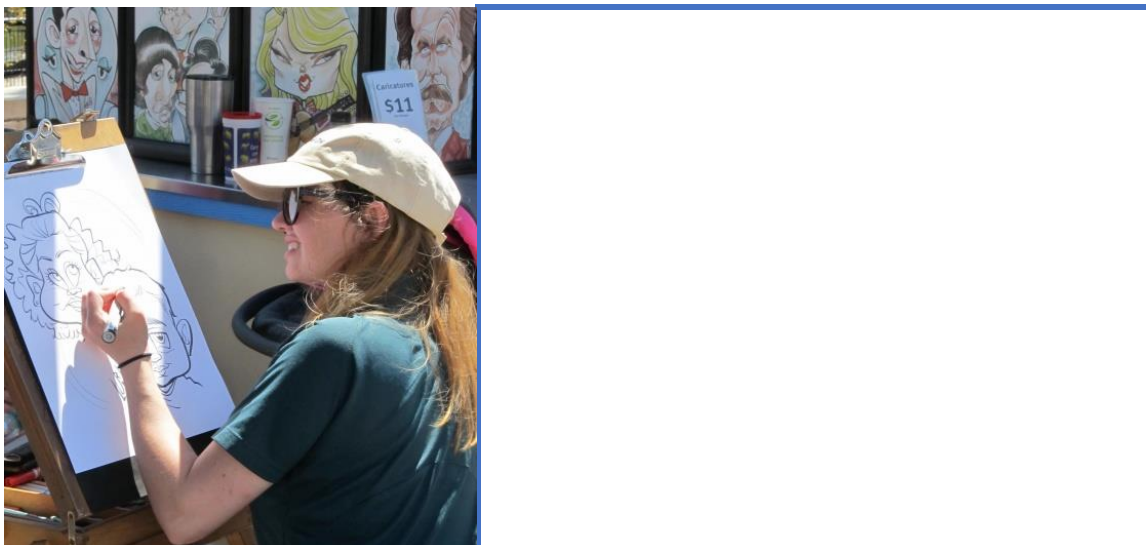
3.

A - Cuttlas, por su forma de pensar, añora el lejano oeste.

B - Cuttlas tiene una mentalidad moderna.

C - La mentalidad de Cuttlas lucha entre la tradición y la modernidad.

## 5. Consulta Internet y dibuja a Cuttlas.



### A continuación, contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Puedes describir al personaje?

2. ¿Cuál es su trabajo?

3. ¿Por qué es interesante este dibujo?

4. ¿Por qué crees que el dibujo es tan esquemático?

5. ¿Te gusta su aspecto? ¿Por qué?

6. ¿Conoces otros cómics parecidos a este?

## Segunda Sesión

### Actividad 3: ¿amigos o enemigos?

**1. Ahora vamos a conocer a otros personajes de este cómic; consulta Internet y con la información sobre ellos y su apariencia física debes decidir los que son buenos o malos y los que no entran dentro de esa calificación.**



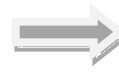
**Cuttlas** es un vaquero que vive intentando entender las contradicciones del mundo moderno.



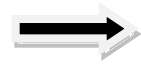
**Jou**; los indios tienen una de sus piernas.



**Pancho Lagartijo y sus Mariachis**. Les encanta hacer ruido.



**Jack** con su sombrero de copa negro. Es un experto con las armas.



**Alien 37**, el último personaje incorporado al cómic



**Frank**. No sabe usar las armas.



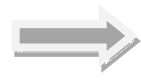
**Kuklusklan**, son muy importantes en la historia.



**Mabel**, encantadora o aterradora.



**Juan Bala**, odia la actividad pero le encanta la música.



**Clint Eastwood**, cabeza fría pero gatillo caliente.



**Los indios**; les encanta el baile y la guerra.



**Jim**, un vaquero negro. Le gustan las aventuras.





**Mac** “el sepulturero”. Tiene mucho trabajo en el lejano Oeste.



**General Custer**, líder de su tropa.

## 2. ¿Amigos o enemigos? ¿Buenos o malos? Ni buenos ni malos

		
Cuttlas		

## Actividad 4

### Aprendemos cómo dar una opinión



Creo que...	Siento que...
Pienso que...	Personalmente creo que...
Mi opinión es...	Estoy convencido de que...
En mi opinión ...	Desde mi punto de vista...
Como yo lo veo...	Opino que...
A mi modo de ver...	

#### 1. Sigue el ejemplo:

\* Creo que Pancho Lagartijo y sus mariachis son malos porque beben alcohol y usan armas.

- \*
- \*
- \*
- \*
- \*
- \*
- \*
- \*

**Actividad de extensión** para realizar en casa: ver un capítulo de la serie de animación “El bueno de Cuttlas”: <https://www.youtube.com/watch?v=E7a4iQvxDKw>



## Tercera Sesión

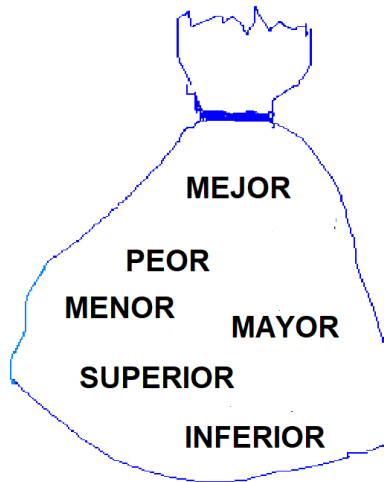
### Actividad 5

#### Practicamos la gramática con Cuttlas

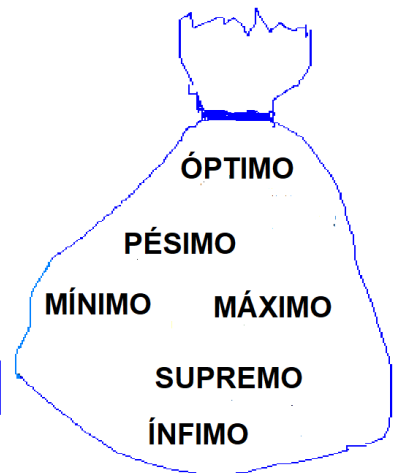
ADJETIVOS



COMPARATIVOS



SUPERLATIVOS



#### 1. Rellena el cuadro

ADJETIVOS	COMPARATIVOS	SUPERLATIVOS
Bueno		
Malo		
Pequeño		
Grande		
Alto		
Bajo		

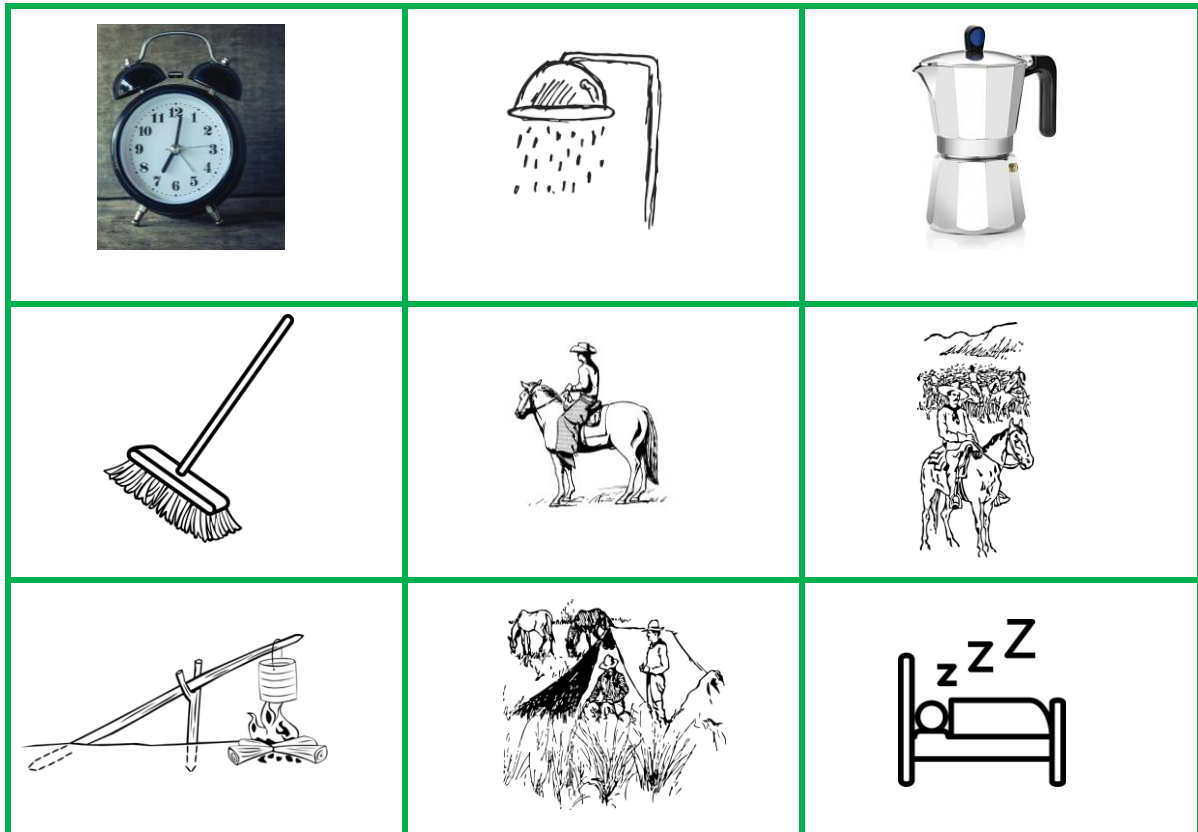
#### 2. Escribe frases sobre Cuttlas y sus amigos, usando comparativos y superlativos irregulares.

Ejemplo: Jack es mayor que Cuttlas.

## Actividad 6

### Describe lo que ocurre

**1. Describe las actividades cotidianas de Cuttlas y da tu opinión al final de la actividad.**



**2. Da tu opinión sobre las actividades diarias de Cuttlas**

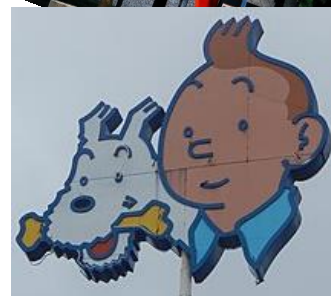


**Actividad de extensión** para realizar en casa y practicar los comparativos irregulares:  
[https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Espa%C3%B1ol\\_como\\_Lengua\\_Extranjera\\_\(ELE\)/Comparativos/Los\\_comparativos\\_irregulares\\_ih1801660ao](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Espa%C3%B1ol_como_Lengua_Extranjera_(ELE)/Comparativos/Los_comparativos_irregulares_ih1801660ao)  
<https://deleahora.com/actividades/gramatica/recuerda-los-comparativos-irregulares>

## Actividad 7

**Nos familiarizamos con otros cómics**

**Consulta internet para realizar los 6 ejercicios siguientes.**



## Cuarta Sesión

**1. Escribe el nombre de los cómics junto a la bandera del país de su autor.**

**2. Sobre Quino y Mafalda. VERDADERO o FALSO**

INFORMACIÓN	V	F
El nombre real de Quino era Joaquín José		
Él era de Argentina		
Sus padres eran de España		
Quino publicó su primer cómic en un periódico español: "El País"		
Mafalda nació en 1964		

**3. Mortadelo ha cambiado a lo largo del tiempo. Dibuja al primer Mortadelo y al último y señala las diferencias existentes.**

**Primer Mortadelo**

**Último Mortadelo**

**Señala las diferencias:**

#### **4. Contesta las preguntas sobre Mortadelo y Filemón:**

\* ¿A qué se dedicaban?

-

\* Escribe 5 disfraces de Mortadelo.

-

\* Nombra otro personaje de este cómic.

-

\* ¿Quién fue el creador de Mortadelo y Filemón?

-

#### **5. Relaciona las 2 columnas:**

SUPERMAN

MAFALDA

TINTÍN

MORTADELO Y FILEMÓN

CARLITOS Y SNOOPY

ASTERIX

POPEYE

HUMOR

AVENTURA

CRÍTICA

**6. Resuelve la sopa de letras**

**EL MUNDO DEL CÓMIC**

- Nacionalidad de Mafalda.....
- Ocupación de Cuttlas.....
- Nombre del pájaro amigo de Snoopy.....
- Novia de Popeye .....
- Autor de Mortadelo y Filemon.....
- Compañero de Asterix.....
- Nacionalidad de Superman .....
- Nombre de la mascota de Carlitos .....

W O O I L I M E V T Y W O  
 P N O A P D B F M V I B D  
 W I P N E T W B A G E S S  
 B B T S A X C N N L V R G  
 L A Y S L C Y P I S K O A  
 L Ñ F Q M Y I X T R W M Q  
 O E H S Q X O R N X M Q Y  
 Q Z J B N R R S E X F W C  
 R J C S E O J I G M L N H  
 Q J L U C R O B R C A Y G  
 U M Q Q I X K P A I U N G  
 H A U L C L W B Y N W B Q  
 V X U R G V L O L I V I A



## Sesión 5

### Actividad 8

#### Inventa la historia

1. Escribe la historia de este cómic. No olvides poner un título.

TÍTULO



Adaptado de <https://www.flickr.com/photos/38256002@N06/3714127590>  
Licencia de uso CC

## Actividad 9

### Creamos nuestro propio cómic



**Inventa un cómic con tu grupo. Debes crear a los personajes y escribir la historia (de 6 a 8 viñetas)**

**Actividad de extensión:** juego de ruleta de palabras para realizar en casa.

[https://es.educaplay.com/juego/13975169-el\\_mundo\\_del\\_comic.html](https://es.educaplay.com/juego/13975169-el_mundo_del_comic.html)

## Evaluación

Regueiro (2014, p. 67) defiende que la evaluación:

constituye una garantía de racionalidad del proyecto didáctico (...): reflexión crítica con un componente ético que incluye la valoración del esfuerzo y de los logros de un ser humano –el alumno-, por otro ser humano –el profesor-, mediador también en esta ocasión porque su papel consistirá en orientar, clarificar; nunca en reprender.

La evaluación deberá contemplarse como un proceso integral en el que se tengan en cuenta tanto los resultados obtenidos en orden a la consecución de los objetivos propuestos, como el grado de participación, los trabajos de los estudiantes o las creaciones orales y escritas. El profesor realizará también una autoevaluación que tenga en cuenta la eficacia, oportunidad, grado de adecuación de las actividades propuestas, en orden a la modificación, si fuera preciso, de la propuesta.

Al final de la unidad didáctica, se hará una evaluación conjunta del proceso llevado a cabo. Esta sesión tendrá un gran valor autocrítico y servirá para mejorar el planteamiento de unidades didácticas sucesivas, estableciendo el profesor junto con los estudiantes, estrategias individuales y colectivas para suplir las deficiencias observadas y hacer énfasis en los objetivos cuya meta haya quedado más lejana.

En cuanto a los instrumentos de evaluación, el principal para el profesor, es siempre la observación del trabajo de cada alumno, de los equipos de trabajo y del grupo en su conjunto, pudiendo plasmar sus observaciones en el diario de clase. También las rúbricas pueden ayudarnos en el proceso de evaluación. Pero antes de profundizar en los instrumentos de evaluación, se debe plantear: ¿a quién evaluar?, ¿qué evaluar?, ¿cómo evaluar? Y ¿cuándo evaluar?

A la pregunta ¿a quién evaluar? Contestaremos que a todos los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, a los alumnos y al docente. En segundo lugar, evaluaremos el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje; a la pregunta ¿cuándo evaluaremos?, nos decantamos por la evaluación a lo largo de todo el proceso. En cuanto a la pregunta de ¿cómo evaluar?, la respuesta es más compleja puesto que las opciones son muy variadas y dependen mucho del grupo de estudiantes y del contexto en el que tenga lugar la evaluación. Según el MCER, cap. 9:

Evaluar es un concepto más amplio que medir o valorar la competencia o el dominio de la lengua. Toda medición o valoración es una forma de evaluación, pero en un programa de lenguas se evalúan aspectos, no propiamente del dominio lingüístico, como la eficacia de métodos y materiales concretos, el tipo y la calidad del discurso producido a lo largo del programa, la satisfacción del alumno y del profesor, la eficacia de la enseñanza, etc.

De entre las opciones que ofrece el MCER, elegimos las siguientes por considerarlas las más idóneas para la unidad didáctica propuesta: en relación con los agentes del proceso de enseñanza-aprendizaje, la autoevaluación, que propicia una reflexión crítica tanto del alumno como del profesor, la heteroevaluación en la que es el profesor el que evalúa al alumno y la coevaluación ya que los compañeros se evalúan entre sí en determinadas actividades de la unidad didáctica; si consideramos el momento de evaluar, la evaluación continua será la más adecuada.

## Reflexión final

En la enseñanza en general y en la enseñanza de ELE en particular, el cómic constituye un recurso sumamente útil e interesante y por su carácter lúdico del que hablábamos en las consideraciones previas, suele ser muy bien acogido por los estudiantes, “Enseñar deleitando” es un principio que no falla y, a pesar de que existen algunos materiales interesantes, tanto publicados, como en la red, es el cómic un campo que todavía está por explotar ampliamente en el ámbito de la enseñanza del español.

El presente trabajo ofrece una propuesta para el aula con los cómics como protagonistas de las diferentes actividades, con las que se ha buscado desarrollar la competencia comunicativa, que integra la competencia gramatical. En cuanto a las destrezas, se ponen en práctica todas las contempladas en el MCER: las destrezas lingüísticas de recepción, que son la comprensión auditiva y la comprensión lectora y las destrezas lingüísticas de producción, que son la expresión oral, la interacción y la expresión escrita.

Se trabajan los contenidos gramaticales referidos a los adjetivos comparativos y superlativos irregulares y los contenidos culturales relacionados con los cómics atendiendo a la enseñanza de valores, como el respeto al mundo que nos rodea o el rechazo a todo tipo de discriminación.

Por su parte, el sentido artístico, tan importante para muchos estudiantes, se ha explotado a través de actividades de corte creativo, concretamente en la última sesión.

Las actividades propuestas propician el enfoque comunicativo y el aprendizaje cooperativo, que forman parte de las metodologías activas; se basa en organizar al alumnado en el aula a través de grupos reducidos de estudiantes. Así, trabajan de forma conjunta y coordinada con el fin de resolver tareas y profundizar en el aprendizaje.

Según García, Traver y Candela (2019), las ventajas del aprendizaje cooperativo son muchas; entre otras, mejora la motivación escolar de los estudiantes, la interacción entre compañeros proporciona oportunidades para practicar la conducta prosocial (ayudar, compartir, cuidar, etc. a los otros), los alumnos aprenden a ver situaciones y problemas desde otras perspectivas diferentes a la suya propia, la autonomía se desarrolla mejor a través de la interacción con los compañeros, mejora la autoestima de los estudiantes significativamente más de lo que lo hace el aprendizaje competitivo e individualista y posibilita una más justa distribución del poder de la información, no centralizada en el profesor (p. 49).

Los cómics, en fin, presentan un sugestivo mundo de fantasía, aventuras y humor, pero también están plagados de realidad, lo cual resulta una combinación muy atractiva.

## Bibliografía

ALONSO, M. 2012. El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica. *Marcoele: Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, núm. 14.

BARREIRO, J.M. 2000. “El cómic como recurso en la clase de español”. En: *Actas del VIII Seminario de Dificultades Específicas de la Enseñanza del Español a Lusohablantes*. São Paulo, 44-48.

CONSEJO DE EUROPA. 2002. Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Estrasburgo y Madrid [disponible en <http://www.cvc.cervantes.es/obref/marco>].

DE LA JARA, V. 2014. “Integración del cómic en el proceso de enseñanza aprendizaje de la gramática en la clase de ELE”. *Biblioteca virtual redELE*. n. 15 [en línea]. Disponible en: <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:dda6a230-3a71-4a25-be0a-a39835ab0ca6/2014-bv-15-30-violetadelajara-pdf.pdf>

FARINA, V. 2022. “Español como lengua heredada a través del cómic hispanoamericano en Japón: una experiencia educativa en la universidad”. *Cuadernos CANELA*, 33 [en línea]. Disponible en: <https://www.cuadernoscanela.org/index.php/cuadernos/article/view/224>

JIMÉNEZ, E. 2020. “Comunicación verbal y no verbal en el cómic como recurso didáctico en la enseñanza del español como lengua extranjera”. *Revista Inclusiones*, vol. 7, núm. 3.

LENDÍNEZ, C. 2020. *La fraseodidáctica en el aula de ELE: el cómic como recurso docente* [en línea]. Trabajo fin de grado. Jaén: Universidad de Jaén. Disponible en: <https://hdl.handle.net/10953.1/15808>

ORTIZ, D. 2021. Reflexiones sobre el cómic como instrumento de enseñanza-aprendizaje en las clases de español como lengua extranjera (ELE). En GRACIA, J. A.; ASIÓN, A.; RUIZ, L. (Coords.). *Dibujando historias: el cómic más allá de la imagen*. pp. 381-388. ISBN 978-84-1340-264-2. Disponible en: [https://www.academia.edu/55249827/\\_2021\\_Reflexiones\\_sobre\\_el\\_c%C3%B3mic\\_como\\_instrumento\\_de\\_ense%C3%B1anza\\_aprendizaje\\_en\\_las\\_clases\\_de\\_espa%C3%B1ol\\_como\\_lengua\\_extranjera\\_ELE\\_](https://www.academia.edu/55249827/_2021_Reflexiones_sobre_el_c%C3%B3mic_como_instrumento_de_ense%C3%B1anza_aprendizaje_en_las_clases_de_espa%C3%B1ol_como_lengua_extranjera_ELE_)

VALLE, T. P. 2014. El noveno arte en el aula de ELE: el cómic como recurso en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas. En *Actas de las VI Jornadas de Formación para Profesores de ELE*. Chipre, 6-13.

VILLALBA, C. 2020. “La explotación didáctica de la novela gráfica en la clase de ELE: una propuesta a partir de La casa de Paco Roca”. *Foro de Profesores de E/LE*, número 16. Disponible en: <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/78850/145321.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## Anexo: soluciones a las actividades

### Sesión 1

**Actividad 1:** actividad de calentamiento de expresión oral e interacción. Respuesta libre.

**Actividad 2:**

1. **Antes de leer:**

**Posibles opciones de respuesta:** vaquero, caballo, indio, vaca, salón, bandido, caravana, revólver, pistola, jinete, rancho, pistolero, *sheriff*, etc.

2. **Lectura y Comprensión:** actividad de comprensión lectora.

3. **Después de leer:**

-- **Crucigrama “El bueno de Cuttlas”**

**Soluciones:**

**Horizontal:** 2, añoranza; 4, vaquero; 5, veintiuno; 7, Eduardo; 8, Jack.

**Vertical:** 1, Calpurnio; 3, moño; 6, tejano

-- **Subraya la frase más apropiada de cada grupo de acuerdo con el texto de Cuttlas**

**Soluciones:** 1C; 2A; 3C.

-- **Consulta Internet para dibujar a Cuttlas y a continuación, contesta las siguientes preguntas.**

**Posibles opciones de respuesta:**

1. Cuttlas es un vaquero que vive en el Lejano Oeste; lleva sombrero y va acompañado de su caballo. Es justo y valiente y se enfrenta a menudo a su enemigo Jack.
2. Él es vaquero, por tanto su trabajo consiste en cuidar del ganado.
3. Este dibujo es interesante porque es muy simple y con pocos trazos, identifica muy bien al personaje.
4. Creo que Calpurnio quiso combinar la simplicidad del dibujo con la complejidad del guion.
5. Sí me gusta su aspecto porque es diferente a otros cómics con dibujos mucho más detallados.
6. No conozco otros cómics parecidos a este.

## Sesión 2

### Actividad 3:

**Amigos (buenos):** Cuttlas, Mabel, Jim, Alien 37, Juan Bala.

**Enemigos (malos):** Jack, los indios, Kukluskan, Pancho lagartijo y sus mariachis.

**Ni amigos ni enemigos:** Mac, Jou, Pancho lagartijo y sus mariachis, Clint Eastwood, General Custer.

### Actividad 4:

#### Posibles respuestas:

- Creo que Pancho Lagartijo y sus mariachis son malos porque beben alcohol y usan armas.
- Estoy convencido de que Cuttlas es bueno ya que defiende a los débiles.
- Pienso que Jack es enemigo de Cuttlas.
- Creo que Clint Eastwood no es amigo de Jack.
- En mi opinión, el cómic “El bueno de Cuttlas” es muy original.
- Personalmente creo que Cuttlas protege a Mabel porque está enamorado de ella.
- Mi opinión sobre este cómic es muy positiva.
- Opino que a Juan Bala no le gusta la acción.  
(Etc.)

## Sesión 3

### Actividad 5:

#### 1. Rellena el cuadro.

ADJETIVOS	COMPARATIVOS	SUPERLATIVOS
Bueno	Mejor	Óptimo
Malo	Peor	Pésimo
Pequeño	Menor	Mínimo
Grande	Mayor	Máximo
Alto	Superior	Supremo
Bajo	Inferior	Ínfimo

#### 2. Escribe frases sobre Cuttlas y sus amigos usando comparativos y superlativos irregulares.

**Posible respuesta:** Jack es mayor que Cuttlas; Cuttlas es mejor que Jack; Mabel es menor que Jim; Alien 37 tiene un funcionamiento óptimo; El trato que le dieron los indios a Jou fue pésimo; Frank es pésimo disparando; La



participación en la batalla de Clint Eastwood fue mínima; El máximo deseo del General Custer es liderar sus tropas, etc.

### Actividad 6

#### 1. Describe las actividades cotidianas de Cuttlas.

##### Posible respuesta:

Cuttlas se levanta a las 7 de la mañana; a continuación se ducha y toma su desayuno, en el que no puede faltar el café. Después de limpiar un poco su casa, se monta en su caballo y se va a trabajar; él es vaquero por lo que trabaja con el ganado; a mediodía, se toma un descanso para comer y para charlar y pasar un rato con sus amigos. Vuelve a casa y se acuesta temprano.

#### 2. Da tu opinión sobre las actividades de Cuttlas.

**Posible respuesta:** En mi opinión, el trabajo de Cuttlas es bastante duro pero estoy convencida de que su rendimiento es óptimo porque le gusta lo que hace. Como yo lo veo, sería más fácil si su amigo Jim le ayudara. Pienso que a Cuttlas le encanta trabajar con el ganado y también la vida en el campo por lo que creo que es el mejor trabajo para él.

## Sesión 4

### Actividad 7

#### 1. Escribe el nombre de los cómics junto a la bandera del país de su autor

	Mortadelo y Filemón
	Mafalda
	Superman Popeye Carlitos y Snoopy
	Asterix
	Tintín

## 2. Sobre Quino y Mafalda. Verdadero o Falso.

INFORMACIÓN	V	F
El nombre real de Quino era Joaquín José		X
Él era de Argentina	X	
Sus padres eran de España	X	
Quino publicó su primer cómic en un periódico español: "El País"		X
Mafalda nació en 1964	X	

## 3. Señala las diferencias entre el primer Mortadelo y el último

El **primer Mortadelo**; usa un sombrero negro, parecido al bombín aunque muy alto; el dibujo es esquemático y tiene pocos detalles, lleva un paraguas, la corbata es un lazo recto, el traje no lleva bolsillos, el cuello de la camisa tapa su boca.

El **último Mortadelo** no usa sombrero ni paraguas, el dibujo presenta muchos más detalles, los lazos de la corbata son curvos, el traje lleva bolsillos, el cuello de la camisa deja ver su boca.

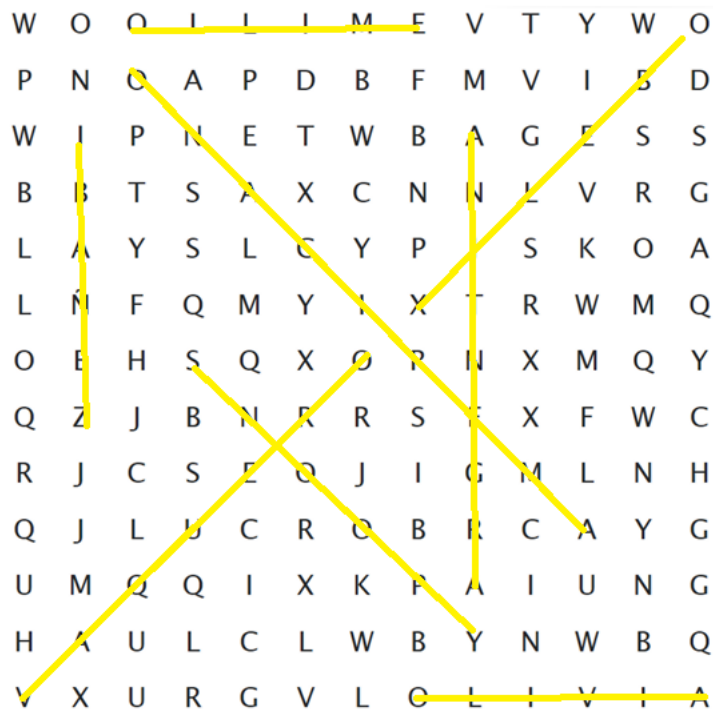
## 4. Contesta las preguntas sobre Mortadelo y Filemón:

- ¿A qué se dedicaban? Trabajaban en una agencia de investigación.
- Escribe 5 disfraces de Mortadelo. Bruja, paleta, torero, ciclista, albañil.
- Nombra otro personaje de este cómic. Filemón, Superintendente, Ofelia.
- ¿Quién fue el creador de Mortadelo y Filemón? Francisco Ibáñez.

## 5. Relaciona las 2 columnas

SUPERMAN: AVENTURA  
 MAFALDA: CRÍTICA  
 TINTÍN: AVENTURA y CRÍTICA  
 MORTADELO Y FILEMÓN: HUMOR y AVENTURA  
 CARLITOS Y SNOOPY: CRÍTICA  
 ASTERIX: AVENTURA  
 POPEYE: AVENTURA y CRÍTICA

## 6. Resuelve la sopa de letras



**Nacionalidad de Mafalda:** argentina

**Ocupación de Cuttlas:** vaquero

**Nombre del pájaro amigo de Snoopy:** Emilio

**Novia de Popeye :** Olivia

**Autor de Mortadelo y Filemón:** Ibañez

**Compañero de Asterix:** Obelix

**Nacionalidad de Superman:** Americano

**Nombre de la mascota de Carlitos:** Snoopy

## Sesión 5

Las actividades 8 y 9 son de respuesta libre.