

**UNIVERSIDAD NACIONAL
TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA
DE AMAZONAS**



**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA**

**INFORME DE EXAMEN DE SUFICIENCIA
PROFESIONAL**

**“ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN
EDUCACIÓN PRIMARIA MEDIANTE
HISTORIETAS”**

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

BACHILLER : SHIRLY RAMOS MARÍN

JURADO :

Mg. Ever Salomé Lázaro Bazán

Presidente

Lic. Mario Rimachi Rodas

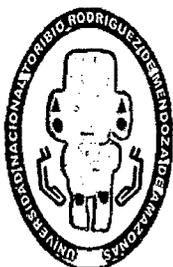
Secretario

Lic. River Chávez Santos

Vocal

CHACHAPOYAS – AMAZONAS – PERÚ

2008



**UNIVERSIDAD NACIONAL
TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA
DE AMAZONAS**



**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA**

**INFORME DE EXAMEN DE SUFICIENCIA
PROFESIONAL**

**“ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN
EDUCACIÓN PRIMARIA MEDIANTE
HISTORIETAS”**

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

BACHILLER : SHIRLY RAMOS MARÍN

JURADOS :

Mg. Ever Salomé Lázaro Bazán	Presidente
Lic. Mario Rimachi Rodas	Secretario
Lic. River Chávez Santos	Vocal

CHACHAPOYAS – AMAZONAS – PERÚ

2008

Como símbolo de afecto y cariño a mis queridos padres: Gustavo y Rosalía y abuelitos: Rosaura y Alfredo, por su apoyo incondicional en los momentos más difíciles de mi vida.

Shirly.

AGRADECIMIENTO

A todos los profesores en el proceso de mi formación profesional que me permitieron lograr alcanzar mi meta trazada.

En forma especial agradezco a mis padres y hermano: Gustavo Ramos, Rosalía Marín, Herley Ramos. A mis tíos y primo: Darwin Ramos, Luz Tafur, Medardo Ramos y Alfredo Ramos Tafur, por su apoyo inconmensurable.

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

**COMISIÓN DE GOBIERNO DE LA UNIVERSIDAD
NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE
AMAZONAS**

Dr. Manuel Alejandro Borja Alcalde	Presidente
Dr. Víctor Hugo Chanduví Cornejo	Vicepresidente Académico
Dr. Fernando Raúl Sánchez Merino	Vicepresidente Administrativo

CONAFU

Dr. Rafael Serafin Castañeda Castañeda	Presidente
Dr. Jorge Arturo Benites Robles	Vicepresidente
Dr. Oscar Cornejo G.	Secretario General

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Mg. Ever Salomé Lázaro Bazán	Responsable
-------------------------------------	--------------------

Chachapoyas, diciembre de 2008.

**PÁGINA DEL JURADO DE EXAMEN DE SUFICIENCIA
PROFESIONAL**

El jurado del examen de suficiencia profesional, ha sido designado según Art. 92 del REGLAMENTO PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO DE BACHILLER Y DEL TÍTULO DE LICENCIADO (R.C.G.N° 022-UNAT-A-CG) el mismo que está formado por:



Mg. Ever Salomé Lázaro Bazán
PRESIDENTE



Lic. Mario Rimachi Rodas
SECRETARIO



Lic. River Chávez Santos
VOCAL

TABLA DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
PÁGINA DE AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	iii
PÁGINA DEL JURADO DE EXAMEN DE SUFICIENCIA PROFESIONAL...	iv
TABLA DE CONTENIDOS.....	v – vi
RESUMEN.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	2
1.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	2
1.3 ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS.....	2
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	3
II. OBJETIVOS	
2.1. GENERAL.....	5
2.2. ESPECÍFICOS.....	5
III. MATERIAL Y MÉTODO DE ESTUDIO.	
3.1. MATERIAL DE ESTUDIO.....	6
3.2. MÉTODO, TÉCNICA E INSTRUMENTOS.....	6

IV. ASPECTO TEÓRICO

4.1. DEFINICIÓN.....	7
4.2. HACIENDO HISTORIA SOBRE LA HISTORIETA.....	8
4.3. GÉNEROS DE LA HISTORIETA.....	15
4.4. PARTES DE LA HISTORIETA.....	15
4.5. ELEMENTOS DE LA HISTORIETA.....	19
4.6. ¿CÓMO HACE UNA HISTORIETA?.....	30
4.7. PASOS PARA TRABAJAR CON LOS NIÑOS.....	34
4.8. ALGUNAS ACTIVIDADES DIDÁCTICAS A PARTIR DE UNA HISTORIETA.....	35
V. CONCLUSIONES.....	40
VI. RECOMENDACIONES.....	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	42
ANEXOS.....	43

RESUMEN

El presente trabajo de investigación versa sobre la historieta y su importancia en la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Primaria.

Iniciamos el trabajo con la formulación, delimitación, antecedentes, justificación y objetivos del problema a investigar. De igual manera mencionamos el material y método de estudio. Luego, en el marco teórico se ha considerado la acepción etimológica y delimitación conceptual de la palabra historieta. Seguidamente, desarrollamos un panorama histórico de la historieta, desde su origen, pasando por la edad media, moderna y contemporánea. Igualmente, analizamos las partes y elementos de una historieta.

También se propone pasos didácticos que nos explican cómo elaborar una historieta, donde la imaginación y la comprensión de los hechos son muy importantes.

Finalmente, determinamos las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos correspondientes.

I. INTRODUCCIÓN

La historieta utiliza como base dos tipos de lenguaje, el visual y el escrito. Y como recurso didáctico desarrolla en el alumno un conocimiento que le va a permitir no sólo comprender razonadamente una historieta sino educar su sentido de la vista.

Los humanos tenemos sentidos con los que conocemos el mundo (y con los que también nos perdemos en él). Para cada sentido hemos ido desarrollando códigos aceptados para entendernos. Los códigos dirigidos al sentido de la vista son el Lenguaje Visual.

Hay notables estudiosos que opinan que es necesaria una campaña de alfabetización visual, que la gente aprenda a ver y aprenda a expresarse a través de la imagen. Que no solo sea consumidora sino también productora, no sólo de imágenes, sino de historias.

En este sentido, a través del presente trabajo de investigación se trata de teorizar la importancia que tiene la historieta –narración gráfica- en la enseñanza de las Ciencias Sociales en educación Primaria.

Finalmente, se busca que el docente en su quehacer pedagógico tome en cuenta a la historieta como un valioso recurso didáctico. De esta manera su enseñanza será más productiva.

1.1. FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo debemos enseñar las Ciencias Sociales en Educación Primaria mediante historietas?

1.2. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Es necesario promover la importancia de la historieta como un recurso y estrategia eficaz para desarrollar actividades de enseñanza – aprendizaje en el Área de Ciencias Sociales. Pues, mayormente, en esta área el estudiante ha sido atiborrado con fechas y datos que muchas veces resultan insulsos, dejando de lado la capacidad creativa y crítica.

Las historietas, sin embargo, nos pueden presentar temas relacionadas al Área de Ciencias Sociales, donde el estudiante pueda compenetrarse de manera lúdica, comprensiva y reflexiva. De esta manera encontrará gusto, pasión y una adecuada interpretación del devenir histórico de los pueblos.

1.3. ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS

Existen muchos estudios relevantes sobre la historieta y su uso en la promoción de la educación y la cultura. Dentro de los más significativos tenemos:

- ❖ ACEVEDO FERNÁNDEZ, Juan (1995) “Historia de Iberoamérica desde Los Niños”. Es una obra en cuatro volúmenes que tiene características singulares:
 - 1) Es una historieta. Este medio, compuesto de imágenes dibujadas y palabra escrita, posee una gran eficacia comunicativa y resulta muy atractivo para los niños y jóvenes.

- 2) Es desde los niños y por eso no atiende tanto a las batallas de los ejércitos, cuanto a la forma como las diversas sociedades de Iberoamérica (aún desde antes de serlo, en tiempos precolombinos) trataron a sus criaturas.
- 3) Es una historia integral, por lo cual deja de lado las historias de los límites y se ocupa de las grandes líneas culturales que atraviesan Iberoamérica.

Esta maravillosa y monumental obra busca el entretenimiento y la aventura, porque quiere que los lectores gocen mientras asimilan algunas nociones de la historia y la identidad de Iberoamérica. Por ello puede ser utilizada en la escuela, para estimular el estudio de otras asignaturas.

- ❖ CÉSPEDES, Nélida y MOGROVEJO, Sheila (1992) “Desde la vida de los niños. Currículo para la escuela primaria, ciencias histórico-sociales y derechos del niño”, los autores enfocan cómo debe ser la enseñanza aprendizaje del área de ciencias sociales, para que el estudiante comprenda, analice y reflexione. Y uno de estos recursos es la historieta.
- ❖ GARRIDO, Rubén. (1995) “Manual de la Historieta”, en este trabajo el autor nos da a conocer sobre todos los elementos que tiene una historieta. De igual manera nos ilustra cómo elaborar una buena historieta según el tema que se desea desarrollar.
- ❖ HOLGUÍN REYES, Virgilio. (1997) “Creando Historietas”, es una guía teórico – práctica dirigida a los maestros y maestras, donde se orienta de manera muy didáctica cómo debe ser el proceso de producir o elaborar historietas con los niños.

1.4. JUSTIFICACIÓN

La historieta es valioso recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Primaria, pues a través de ella los estudiantes hallan un vínculo placentero entre imagen y texto narrado. De esta

manera visual y lúdica se despierta más el interés y las ganas por conocer sobre el tema tratado.

La historieta permite que el estudiante visualice un acontecimiento importante: el escenario o lugar de los hechos, los personajes que la protagonizan y de esta manera pueda comprender mejor el porqué de los fenómenos de las Ciencias Sociales.

II. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Valorar a la historieta en el proceso de enseñanza - aprendizaje del área de Ciencias Sociales en Educación Primaria.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Determinar la importancia de la historieta como un recurso eficaz para el aprendizaje de las Ciencias Sociales.
- ❖ Reconocer que la historieta desarrolla la capacidad de comprensión en el área de las Ciencias Sociales.
- ❖ Demostrar que las historietas desarrolla la capacidad de imaginación y creatividad.

III. MATERIAL Y MÉTODO DE ESTUDIO

3.1 MATERIAL DE ESTUDIO

En el presente plan de solución contiene antecedentes y un marco teórico que permite conocer más de cerca sobre el tema de la historieta.

Considerando que este valioso recurso debe ser tomado en cuenta durante las sesiones de clase del área de Ciencias Sociales.

3.2. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.2.1. MÉTODO

Para el desarrollo del presente trabajo se utilizará el método descriptivo, siguiendo el rigor de la investigación científica.

3.2.2 TÉCNICAS

- Observación.
- Entrevista.
- Análisis de la información.

3.2.3. INSTRUMENTOS

- Guía de observación.
- Guía de entrevista.

IV. ASPECTO TEÓRICO

4.1 DEFINICIÓN DE HISTORIETA

4.1.1. ETIMOLÓGICA.- Según Art Spiegelman en la edad media, historieta significaba "hilera de imágenes en un edificio".

4.1.2. GENERAL.- Se llama **historieta** o **cómic** (del inglés comic) a una serie de dibujos que constituye un relato, con texto o sin él, así como al libro o revista que la contiene. En España el término más empleado es **tebeo**, derivado del título de la revista española TBO, publicada por primera vez en 1917. La historieta en México y Chile se denomina **monitos**, en el Japón **manga** y en el Perú, en muchos casos, **chistes**.

Muchas personas, entre ellas Morris (el creador de Lucky Luke) y Francis Lacassin, han propuesto considerar la historieta como el noveno arte.

Es necesario conocer la concepción según el diccionario de la lengua castellana, como la opinión de autores versados en el tema de la historieta,

Definición del diccionario:

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

4.1.3. OTRAS DEFINICIONES.-

- **Según Javier Coma**

"Narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas" (Coma 1979:9)

- **Según Umberto Eco**

"La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. Así, los comics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de

un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes" (Eco 1973:299)

- **Según Elisabeth K. Baur**

"Es una forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen" ((Baur 1978:23)

- **Según M. Dahrendorf**

"Historietas en las que predomina la acción, contadas en secuencias de imágenes y con un específico repertorio de signos"

- **Según M.V. Manacorda de Rosetti**

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

4.2 HACIENDO HISTORIA SOBRE LA HISTORIETA

4.2.1 ORIGEN

Existe una fuerte controversia sobre cuál fue la primera historieta.

Podríamos decir que las pinturas rupestres, pintadas en las grutas como la de Lascaux en Francia o aquellas que encontramos en Italia, Argelia o China pueden ser consideradas como historietas, ya que relatan historias mediante imágenes. Los frescos y relieves egipcios, griegos, romanos y aztecas también se ajustan a esta definición. De esta manera, los jeroglíficos egipcios y la columna trajana se contarían entre los antecesores de la historieta.

4.2.2 EN LA EDAD MEDIA

En la Edad Media europea, la historieta en soportes como las vidrieras y los tapices sería mejorada en los manuscritos iluminados que pueden considerarse como los primeros libros de historieta. Las Cantigas de Santa María, realizadas probablemente entre 1260 e 1270 por el taller de Alfonso X

«el Sabio», son consideradas como el manuscrito medieval más próximo a un cómic actual. Junto con la Biblia Maciejowski (norte de Francia, c. 1250) las Cantigas de Santa María, escritas en gallego, son la primera historieta con el texto al pie que posee viñetas, globos de diálogo, pintar líneas en vez de formas tiras y más de una página. A esto se le añade el sentido de lectura occidental y el formato de novela gráfica.

4.2.3 EN LA EDAD MODERNA

A pesar de que Gutenberg había introducido la imprenta en Occidente ya en 1446, la reproducción masiva del dibujo no fue posible hasta 1789, año en el que se descubrió la litografía. A diferencia de otras técnicas como el grabado, la litografía permitía técnicamente la impresión directa sobre la página sin ningún proceso humano intermedio, gracias a planchas resistentes a múltiples prensados.

Con el antecedente de los Ciclos morales del caricaturista inglés William Hogarth que desarrollaba la carrera de un personaje en una decena de grabados; el franco-suizo Rodolphe Töpffer es considerado el fundador de la historieta moderna a partir de su *Histoire de M. Jabot* publicada en 1833, a la que seguirían otros seis álbumes. Su *Ensayo sobre fisionomía* de 1845 es considerado como el primer texto sobre teoría de la historieta.

A pesar de esta tradición de historietas en forma de libro, el modelo de desarrollo de la historieta en Europa serían las revistas gráficas semanales o mensuales. Así, en noviembre de 1830 la revista *Le Caricature* inauguraría la tradición contemporánea de la caricatura política lanzando una campaña contra Luis Felipe «El Rey Burgués» por medio de imágenes satíricas de nombres de la talla de Daumier o Gustave Doré. El testigo de *Le Caricature* sería recogido por *Le Charivari* que expurgó la crítica política en favor del molde de simple revista de humor.

Inspirada en *Le Charivari*, la revista británica *Punch Magazine* (1841) fue el motor de la expansión mundial de la historieta. De periodicidad mensual,

Punch se dirigiría a un nuevo sector aupado también por la revolución social e industrial: la infancia. A la novedad del proyecto de Punch se uniría una indiscutible calidad de la mano de ilustradores como John Tenniel, conocido por su trabajo en Alicia en el país de las maravillas de Lewis Carroll.

El modelo de Punch fue imitado a lo largo del mundo. En Alemania daría lugar a *Fliegende Blätter* (1848) en el que debutaría el excepcional Wilhelm Busch autor de una de las historietas más avanzadas de su tiempo, *Max und Moritz* (1865). En Japón *Japan Punch* (1862). Y, lo que es más importante, en EE. UU. inspiraría los magazines *Puck* (1871), *Life* y *Judge*, verdadero campo de pruebas del cómic de prensa en los que comenzaron, entre otros, Richard Felton Outcault y George Herriman.

Un grupo de expertos reunidos para la ocasión en Salón de Lucca (Italia) determinaron como fecha del nacimiento del cómic el 16 de febrero de 1896, día de publicación de la tira de prensa *The Yellow Kid and his new Phonograph* de Richard Felton Outcault en el *New York Journal*. Esta tira fue la primera en combinar la organización de su discurso en secuencia de imágenes y la integración de la palabra mediante globos o bocadillos. Richard Felton Outcault reivindicó (sin confirmar) para sí mismo la sugerencia de tal sistema a Outcault. En coincidencia, ese mismo año la revista inglesa *Comic Cuts* estableció el nombre por el cual hoy es conocida mundialmente la historieta.

El uso de globos para texto no se introduciría en el arte secuencial europeo hasta 1908 con *Les pieds nickelés* de Forton y no se generalizaría hasta después de la Primera Guerra Mundial con *Zig et Puce* (1925) de Alain Saint-Ogan. Hasta entonces los cómics europeos colocaban los textos al pie de la viñeta.

4.2.4 EN EL SIGLO XX

En las primeras décadas del siglo XX el principal centro mundial de producción e innovación en el campo de los cómics fue EE. UU. En la época dorada de la prensa estadounidense, los dos principales editores del país,

William Randolph Hearst y su rival Joseph Pulitzer, decidieron usar la historieta como una manera de vender sus periódicos a una población emigrante que no entendía muy bien el inglés pero sí podía «ver» a las historietas.

Inicialmente los funnies, como es conocido el cómic de prensa estadounidense, comenzaron como pequeños gags episódicos de una viñeta y mantuvieron su carácter auto-conclusivo aún cuando se fragmentaron en tiras tras The Yellow Kid. El personaje o protagonistas que normalmente daban título a la serie también le darían continuidad. Esta importancia de los personajes hizo que los editores intentaran robárselos unos a otros hasta que los tribunales arbitraron una solución que obligaba a una serie y a sus personajes a cambiar de título si cambiaban de periódico. En 1914 William Randolph Hearst fundó la primera agencia syndicate: el Kings Feature Syndicate, al que pronto copiarían sus rivales con el United Features Syndicate y otros. El syndicate es una agencia para la distribución de las tiras entre los periódicos de un mismo editor y para su publicación en periódicos extranjeros. En una frase: los syndicates son las editoriales exclusivas de los cómics de prensa.

Además de la ya mencionada The Yellow Kid (1894) de Outcault, las series germinales de la historieta de prensa estadounidense fueron Little Jimmy (1904) de James Swinnerton, sobre un niño que siempre pierde sus encargos tras haber sido enviado a la tienda, y Katzenjamer Kids (1912) de Rudolph Dirks cuya pareja protagonista son un par de pícaros, rubio y moreno, inspirados en Max y Moritz de Wilhelm Busch.

A partir de The Yellow Kid, todos los recursos técnicos de impresión de los diarios se optimizan para obtención de la mayor exuberancia en sus populares páginas de historieta. Al formato sábana de los diarios estadounidenses, que permitía historietas de una o media página, se incorpora el color. El cenit se alcanza poco después con los suplementos dominicales de «sólo» historietas, cambiando su pauta periódica. Esto permitió el surgimiento de series arriesgadas que exploraban las posibilidades cromáticas, rítmicas y esquemáticas de la página y que hoy figuran como los mejores clásicos del

cómic de prensa. Estas son *Little Nemo in Slumberland* (1905) de Winsor McCay y *Krazy Kat* (1907) de George Herriman.

Probablemente el más importante de los dos fue Winsor McCay que estableció, anticipándose al cine, el moderno lenguaje visual de planos y *raccords*, además de destacar como notable pionero de los dibujos animados. Tan sólo cinco años después de *La interpretación de los sueños* de Freud, su emblemática serie *Little Nemo* relata el mundo onírico de un niño e incorpora al cómic la estética modernista del *art déco*. *Little Nemo* llevó la imaginación gráfica y narrativa de McCay al límite con metamorfosis, cambios de tamaño y estado del personaje que, en cierto modo, prefigurarían el surrealismo.

Por su parte, *Krazy Kat* de George Herriman repite una trama constantemente: *Krazy Kat*, enamorado/a del ratón *Ignatz*, es constantemente rechazado/a por este mediante adoquinazos que él/ella interpreta como signos de amor y que un perro comisario, enamorado de *Krazy Kat*, aprovecha para encerrar a *Ignatz* en la cárcel. Por su inversión sistemática del orden lógico y racional de los acontecimientos; su gusto por la sonoridad, imprecisión y mestizaje del lenguaje oral popular y, en suma, su carácter absurdo, primitivo e infantil; el dadaísmo, que por entonces estudiaba la cultura popular estadounidense bajo la óptica de folclore contemporáneo, sacralizó a *Krazy Kat* como «puro humor dadá estadounidense».

Otras series vanguardistas que vale la pena mencionar son *The Upside Downs* (1903) de Gustave Veerbeek, organizada en páginas que componían la historia primero del derecho para continuarse del revés al invertir la página, y *Kinder Kids* y *Wee Willis Winkies World* (1906) del pintor, miembro fundador y profesor de la Escuela de la Bauhaus Lyonel Feininger en las que inauguraría el uso no-naturalista del color e incorporaría al cómic la antropomorfización de los personajes no humanos.

No obstante, las tiras más populares de la época tenían un registro temático restringido. Oscilaban entre el humor físico del *slapstick* y el tratamiento de los problemas de adaptación a la modernidad y liberalidad de costumbres por un grupo de personajes. El grupo podía ser una familia o una

pareja, siempre polarizada entre un padre y sus hijos o esposa o entre dos compañeros de diferente carácter. Los ejemplos más famosos fueron Mutt and Jeff de Bud Fischer (1907), que inició la serie diaria, Polly and her pals (1912) de Cliff Sterret, Bringing up father (1913) de George McManus, Gasoline Alley (1918) de Frank King, Little Orphan Annie (1924) de Harold Gray, The Bungle Family (1924) de H. J. Tuthill y Blondie (1930) de Chic Young.

Las tiras de prensa consiguieron un público afín y desde marzo de 1897, otra vez de la mano de Hearst, se recopilaron. Entre 1900 y 1909 aparecieron al menos 70 recopilaciones de tiras de las series más populares. De este modo el capital de la modernidad sirvió para que, en un periodo de gracia del que normalmente gozan en un primer momento todas las nuevas artes, los empresarios mantuvieran una actitud filantrópica que dejó como legado a las generaciones venideras estas obras maestras.

La experiencia moderna se truncaría con la depresión de 1929 que empujaría a una renovación del cómic de prensa. Se acabaron el comentario sociológico, ahora peligroso, y los excesos artísticos, ahora demasiado caros, en favor del puro entretenimiento. A pesar de la existencia de notables series de comedia como Thimble theater (1919) en la que Segar crearía a Popeye, o Li'l Abner (1934) de Al Capp, los siguientes años estarían marcados por las tiras de aventuras. Tras el éxito comercial de Wash Tubbs (1924) de Roy Crane, que introdujo el plano general, Tim Tyler's Luck (1928) de Lyman Young, Buck Rogers (1929) de Dick Calkins, Dick Tracy (1931) de Chester Gould y Brick Bradford (1933) de William Ritt y Clarence Gritt; este género se apuntalaría en 1934.

Ese año, la editorial King Features Syndicate contrató como ilustrador al joven Alex Raymond para que hiciera dos series dominicales: Flash Gordon y Jungle Jim, y una cotidiana: Secret Agent X-9 (con guiones del escritor Dashiell Hammett). Tanto Raymond como el Harold Foster de Tarzán (1929) y Príncipe Valiente (Prince Valiant, 1937) definirían la nueva estética de las tiras de aventuras: pictorialista, magistral y minuciosa; elegante y, sobre todo,

atmosférica. Se recuperó, por tanto, el valor seguro del realismo en detrimento del grafismo más vanguardista de los años veinte.

También en 1934, el periódico Chicago Tribune y la editorial NY Syndicate empezaría a distribuir la más importante tira de aventuras: Terry y los piratas (Terry and the Pirates) de Milton Caniff. Caniff adoptó el nuevo lenguaje del cine tomando muchos de sus recursos como el plano estadounidense e imitaciones del plano-secuencia. Pero, lo que es más importante, sustituyó definitivamente lo episódico por la serie de continuidad, siendo el reto del suspense al final de tira o página fundamental para mantener el clímax. Y llevó esta lógica al extremo: las tiras diarias se conectaban entre sí y con el dominical pero, además, la serie se podía leer sólo con las páginas dominicales o, también, sólo con las diarias: una proeza mandato de su editorial syndicate. De tal modo, el instinto de repetición característico de la primera época (podríamos decir fordista) se vio sustituido por la continuidad narrativa como nueva política cuyo objetivo final no era otro que fidelizar lectores.

Paradójicamente, al impulsar esta renovación la depresión de 1929 consolidó la historieta estadounidense que, a través de la editorial Kings Feature Syndicate, invadió el ámbito europeo con Le Journal de Mickey (1934) al que sólo pudieron resistir las revistas como Junior o Coeurs Valliant que incluían a un cómic de aventuras anterior a los estadounidenses: Tintín. El único país europeo que resistió con fuerza fue Gran Bretaña gracias a la serie Beano, mientras la Europa nórdica quedó completamente copada por los estadounidenses.

Lee Falk continuaría el género aventurero como guionista de The Phantom en 1936 y Mandrake the magician en 1939. Pero ese mismo año el cómic de prensa sufría un duro golpe: el nacimiento de los comic-books de superhéroes. Los superhéroes tenían esquemas narrativos muy parecidos a las tiras de aventuras: historia entre la realidad y la ficción, en forma de serie continua, basada en un protagonista carismático con doble identidad, máscara/disfraz o complementos. Bien visto, lo único que añadieron los superhéroes fueron los superpoderes. Pero desde el punto de vista industrial acabarían con la edad de oro de los cómics de prensa estadounidenses.

Aunque posteriormente las tiras de prensa de aventuras continuarían con Spirit (1940) de Will Eisner, Johnny Hazzard (1944) de Frank Robbins y Rip Kirby (1946) de Alex Raymond; en los años venideros las más importantes adoptarían predominantemente protagonistas orientados a la infancia, aunque con una fuerte carga intelectual, como Nancy (1938) de Ernie Bushmiller, Barnaby (1942) de Crockett Johnson, Pogo (1948) de Walt Kelly y Peanuts (1950) de Charles Schulz. Heredera de esta tendencia es la tira más popular de finales del siglo XX, Calvin y Hobbes (1985) de Bill Watterson que, en contraste, ha recuperado elementos del humor físico de la ya extinta época dorada de las tiras de prensa.

4.3. GÉNEROS DE LA HISTORIETA

Según su temática las historietas pueden ser:

- ✓ De aventuras.
- ✓ De misterio.
- ✓ Románticas.
- ✓ Policiales.
- ✓ Históricas.
- ✓ De ciencia ficción
- ✓ De terror.
- ✓ De erotismo y pornografía.
- ✓ De humor.
- ✓ De animales parlantes.
- ✓ De biografía.

4.4. PARTES DE LA HISTORIETA

4.4.1. Cuadro o viñeta

Es un cuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historieta. En la cultura occidental, las viñetas se leen normalmente de izquierda

a derecha y de arriba abajo para representar un orden en la historia. Eso pasa en la mayoría de los países, aunque no en todos, pues en países con la escritura de derecha a izquierda las viñetas se leen de derecha a izquierda (sentido en el que también se pasan las páginas) y de arriba abajo.

Otras características importantes es que se la considera como la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo y que constituye la unidad mínima del montaje de la historieta. Según su tamaño y posición haremos una lectura más o menos rápida de ella, es decir cuanto mayor formato y mayor número de signos icónicos y verbales, más tiempo y atención deberemos prestar a una determinada viñeta. Utilizan lenguaje elíptico, el lector suple los tiempos muertos entre cada una de las acciones separadas por viñetas. Coexisten en las viñetas el lenguaje icónico y el lenguaje verbal.



4.4.2. Dibujo

También llamado técnica de representación es cualquier impresión sobre el papel, que se repita y accione como conductor o sólo ícono referencial de una historia a contar.

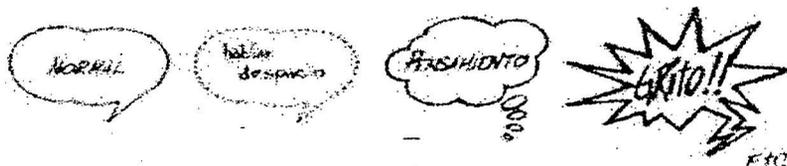


4.4.3. Bocadillo

Espacio donde se colocan los textos que piensa o dicen los personajes. Constan de dos partes: la superior que se denomina globo y el rabillo o delta que señala al personaje que está pensando o hablando.

La forma del globo va a dar al texto diferentes sentidos:

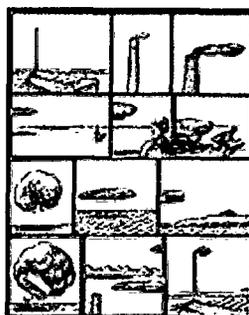
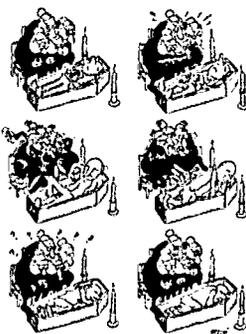
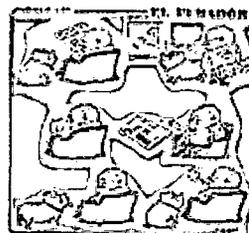
- 1.- El contorno en forma de nubes significa palabras pensadas por el personaje.
- 2.- El contorno delineado con tomas temblorosas, significa voz temblorosa y expresa debilidad, temor, frío, etc.
- 3.- El contorno en forma de dientes de serrucho, expresa un grito, irritación, estallido, etc.
- 4.- El contorno con líneas discontinuas indica que los personajes hablan en voz baja para expresar secretos, confidencias, etc.
- 5.- Cuando el rabilo del bocadillo señala un lugar fuera del cuadro, indica que el personaje que habla no aparece en la viñeta.
- 6.- El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza el personaje en su conversación.
- 7.- Una sucesión de globos que envuelven a los personajes expresa pelea, actos agresivos.
- 8.- El globo con varios rabillos indica que el texto es dicho por varios personales



4.4.4. Texto

Forma gráfica que está presente en una página .Si la situación a contar lo requiere, la tipografía se endurece, o se agranda, se hace minúscula porque se está hablando despacio, o se desgarrá porque el mensaje es sangriento. Puede haber un tipo de letra para cada personaje, o puede hablar con el sonido del mismo. Dentro del texto escrito hay un elemento que es propio y característico del género.

Aunque en algunas historietas son a veces puro imágenes, donde el que lo observa va ir creando una narración de acuerdo a la secuencia de ilustraciones. Ejemplos:



4.4.5. Onomatopeya

En el lenguaje hablado y escrito, onomatopeya significa imitar un sonido. Por esta razón la onomatopeya es el elemento gráfico propio y característico de la historieta, este elemento imprescindible se ubica dentro del texto apoyando la direccionalidad que enfatiza la narración.

Palabras como Bang, Boom, Plash, etc. cuya finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción fonética del mismo. Aparecen indicadas en la superficie de la viñeta, sin encontrarse determinada a un tipo concreto de presentación.



4.5. ELEMENTOS DE LA HISTORIETA

4.5.1. MOVIMIENTO Y LÍNEAS CINÉTICAS

Las imágenes de las historietas son estáticas. Para contar el movimiento se utilizan numerosos recursos. El más popular son las líneas cinéticas que nos cuentan una trayectoria recorrida.

4.5.2. METÁFORAS VISUALES

Metáfora visual es representar estados de ánimo, sensaciones o ideas. Una sierra cortando un tronco (roncar), estrellas dando vueltas alrededor de una cabeza (dolor), una bombilla encendida (idea)... son metáforas visuales utilizadas en la historieta y de dominio público. Las historietas están llenas de otras muchas metáforas.



Las rayitas alrededor de la cara son una metáfora de la perplejidad del personaje.



Las líneas concéntricas alrededor del personaje son la metáfora visual de su fuerza e ira.



La violencia del enfrentamiento se cuenta con las estrellas que vemos detrás de los personajes.



El bocadillo, rectangular y en negro, se convierte en la metáfora visual del mal momento que pasa el personaje.

Hasta las nubecitas que se dirigen a éste (bocadillo de pensamiento) son negras.



La frase que dice en el texto “ver las estrellas”, por causa de un golpe, tiene su exacta representación gráfica.

4.5.3. COLOR, ILUMINACIÓN, ENFOQUE

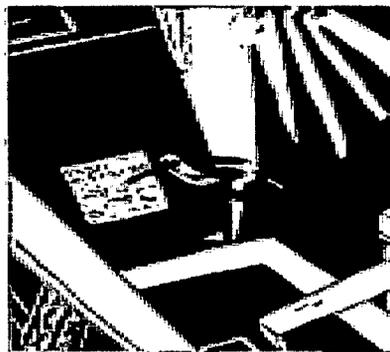
Tanto el color como la iluminación colaboran con el resto de los recursos para contar la historia, por tanto, tienen que ser narrativos. En la historieta se enfoca y desenfoca una cosa dibujándola con más o menos detalle.

En la siguiente viñeta vemos a los personajes con más detalle de color.

El fondo se reduce a un color azul.



Según se ha utilizado el color, esta viñeta se divide en tres conjuntos. Uno sería la hierba (en verde y amarillo), otro el caballo que cae y el jinete (en rojo) y el jinete del fondo con más detalles de color.



Aquí, como podemos observar, se trata de una iluminación con blanco y negro sin utilizar grises.

En el personaje que corre se confunden el negro de su chaqueta y pantalones con el negro de paredes y sombras.

La sombra sobre la pared de ladrillos, que deja en blanco las calles entre éstos, es un ejemplo de lo efectista que es la iluminación en las historietas



Ejemplo de enfoque y desenfoco utilizando el color.



Los personajes del fondo no es que estén a la sombra, están desenfocados.

Estos juegos gráficos entretienen la narración.



En esta viñeta sólo se han coloreado el mono del personaje y su furgoneta, dejando el resto en grises



Aquí se emplea el color para contar el movimiento.



El color en la historieta se da con el material que se vea más apropiado en cada momento: con rotuladores, lápices, con ordenador o, como en estos dos casos, acuarelas líquidas, aerógrafo y cartulinas recortadas.

4.5.4. PLANO/ PLANIFICACIÓN

El plano, también llamado encuadre, es la porción de espacio que representamos: si vemos algo muy de cerca, tendremos un primer plano y así hasta ver un plano general de una ciudad, un paisaje, una habitación.... En la historieta, el plano se concreta en la viñeta y también implica un punto de vista ó el ángulo de visión ya que, si observamos algo desde abajo, tendremos un contrapicado, si lo vemos desde arriba, un picado y si lo vemos de frente, un plano frontal.

Planificación es la elección de los planos y puntos de vista sucesivos que nos van contando la historia. Según cómo se haga esa planificación se conseguirá el ritmo.



Dentro de los planos se colocan los objetos, o las personas en este caso, más cerca o más lejos. Vemos en la primera viñeta a dos personajes, uno en primer término y otro en segundo, cambiando a la inversa en la siguiente viñeta.

A esto se le llama plano-contraplano, muy utilizado para las conversaciones.



Según los planos que se eligen, el resultado narrativo es distinto. En este caso al utilizarse el plano general en las dos viñetas se le resta violencia a la escena.

Sin brusquedad en los cambios de planos y puntos de vista, no hay brusquedad en la narración.



Éste es un caso opuesto: nuestro punto de vista es casi el de el que recibe el puñetazo (del que sólo vemos la mano).

4.5.5. ELIPSIS

Elipsis significa "falta". Entre viñeta y viñeta a veces pasan cosas que no se cuentan y que, gracias a la información que nos dan esas dos viñetas, no echamos en falta.



Entre la primera viñeta (la chica recogiendo apresuradamente la ropa en el cuarto de baño) y la segunda (ya bajando por la escalera) la chica debe haber salido del cuarto de baño, llegado a la puerta de la casa, abrirla y empezar a bajar las escaleras. Todo eso no se ve.



En este caso no hay elipsis. Entre la primera y segunda viñeta no pasa tiempo, simplemente hay un cambio de plano.



Entre la primera viñeta y la segunda no hay elipsis: los personajes se hablan de una viñeta a otra. Estas dos viñetas están unidas por la onomatopeya “ring” que las recorre. En la última viñeta vemos ya a la niña con la puerta abierta y hablando con su amigo. Todo lo que ha hecho la niña entre la primera y la última viñeta, no se cuenta



En esta tira se ha utilizado la elipsis tres veces.

4.5.6. VENTAJAS DE LA HISTORIETA

- Es fácilmente manipulable.
- Es poco costoso.
- Apasiona a los niños.
- Puede prestarse al recortado de viñetas, a su manipulación.
- Motiva al niño/a porque sale de lo tradicional.
- Fomenta la creatividad.
- Se adquieren códigos que van a acompañar al niño a lo largo de toda su vida.
- Crea hábitos de lectura.
- Enriquece las posibilidades comunicativas.
- Es vehículo de ejercicios de comprensión lectora.
- Puede utilizarse como centro de interés de un tema.
- Es fuente de ejercicios que estimulan los métodos de análisis y síntesis.
- Estimula el desarrollo del pensamiento lógico del alumno.
- Se puede desarrollar en cualquier nivel y con cualquier tema.
- Es un instrumento eficaz para la superación de dificultades lecto-escritoras.
- La historieta es un camino corto y seguro hacia el libro.
- La historieta puede convertirse en un medio movilizador para la organización de debates, coloquios, etc.

4.7. - ¿CÓMO HACER UNA HISTORIETA?

En primer lugar tenemos que buscar la idea, el argumento, lo que queremos contar.

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

Una vez que hemos definido estos elementos, hay que establecer la forma como va a contarse esa historia, teniendo en cuenta los recursos narrativos que se disponen:

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

4.7.1. DIVISIÓN DEL ARGUMENTO

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

Los episodios accesorios pueden eliminarse porque entre una y otra viñeta el lector complementa ese proceso. Cada una de esas unidades en las que dividimos el argumento constituyen el número de viñetas a dibujar siguiendo uno de los tres tipos de acciones (lineal, paralela o cortada) que indicamos anteriormente.

4.7.2. PLANIFICACIÓN

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

4.7.3. MONTAJE

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

4.7.4. REALIZACIÓN DEL GUIÓN

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

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

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

4.7.5. LA CREACIÓN DE PERSONAJES

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

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

4.7.6. EXPRESIONES ANÍMICAS Y FACIALES

A partir de ciertos elementos pueden determinarse los sentimientos de los personajes. Por ejemplo el cabello erizado da sensación de miedo, terror, cólera. Las cejas atas dan sensación de sorpresa; la boca sonriente, alegría, etc.

4.7.7. EL LENGUAJE

A través del lenguaje se conoce la manera de pensar y de hablar de cada personaje, así como su ideología.

El lenguaje complementa la información que se está ofreciendo a través de la imagen hasta tal punto que conforman una unidad indisoluble entre sí, es decir, que las imágenes requieren ese texto y viceversa.

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

4.7.8. EL TAMAÑO

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

Si se dispusieran todas las viñetas simétricamente y del mismo tamaño, un cómic tendría problemas de ritmo y sería sumamente aburrido.

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

El cómic puede representar las siguientes variantes: la tira, la página, los libros y álbumes.

1.- La Tira.- Es una situación o una historia desarrollada en tres, cuatro o cinco viñetas. Si el episodio es de humor acabará con un chiste.

2.- La Página.- Está formada por una serie de viñetas cuyo número es variable. La extensión del argumento es de una, dos, tres o más páginas.

3.- Los Libros y Albumes.- Son historias completas que se desarrollan en un volumen o son una recopilación de historietas cortas.

Una vez realizado el guión se realizan los siguientes pasos:

- 1.- Distribución de la página con el formato más apropiado para cada viñeta.
- 2.- Dibujar con lápiz las viñetas teniendo presente que la expresión animica del rostro de los personajes va a condicionar el significado de la historia.
- 3.- El espacio que va a ocupar el bocadillo se deja en blanco calculando de antemano su lugar.
- 4.- Se rotulan los dibujos, se trazan las onomatopeyas y las figuras cinéticas.
- 5.- Se procede a pintar, es conveniente usar rotuladores para los personajes y lápices de colores para los fondos, de esta forma se logra que las figuras se destaquen.
- 6.- Se rotulan los textos de los globos, las cartelas y los cartuchos. A la hora de escribir el texto en los globos se sugiere:
 - a.- Trazar previamente las líneas horizontales con lápiz que van a servir de guía para el tamaño de las letras.
 - b.- Escribir el texto teniendo en cuenta los espacios entre letra y letra, palabra y palabra, línea y línea.
 - c.- Delinear el contorno del globo.

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

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

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

4.8. PASOS PARA TRABAJAR CON LOS NIÑOS.

El docente debe pedir como materiales tiras cómicas de revistas o periódicos, que servirán para obtener figuras y crear las historias.

4.8.1. RECORTES DE FIGURAS

Los estudiantes eligen el tema para su historieta. Se sugiere que sean sencillos y de su vida cotidiana. Por ejemplo:

- ✓ El trabajo juvenil
- ✓ La recreación.
- ✓ Los derechos de los niños, etc.

Se debe motivar a los alumnos para que compartan sus revistas y periódicos, y encuentren entre todos las figuras sus personajes, situaciones, os hechos o escenas que servirán para el final de la historia.

Recuerda a los niños las preguntas claves: ¿qué es? o ¿quién es?, ¿cómo es?, etc. Servirán de orientación para seleccionar lo que necesitan.

4.8.2. INVENTANDO LA SECUENCIA

Con los recortes buscarán la secuencia de los hechos. El orden en que se coloquen sus recortes es importante para crear la secuencia de la narración. Ayuda a los alumnos a ubicar los recortes dejando espacio para hacer los globos y los textos que inventarán.

4.8.3. INVENCIÓN DE TEXTOS

Es necesario que dejes libre la imaginación para que los estudiantes inventen textos breves dentro de los globos, de acuerdo al tema de la historieta y sus figuras.

4.8.4. DIBUJO DE OTROS ELEMENTOS

Pide a los estudiantes que den una mirada total a sus historietas. Sugiereles que agreguen a sus trabajos elementos que hagan más interesantes sus historietas, como paisajes alrededor de los personajes, líneas curvas para dar movimiento a los personajes, onomatopeyas, etc.

4. 9. - ¿ALGUNAS ACTIVIDADES DIDÁCTICAS A PARTIR DE LA HISTORIETA

4.9.1. ACTIVIDAD 1:

- **Recomponer una historieta a partir de las viñetas sueltas.**

- **Objetivo predominante:**

Desarrollo de la capacidad de captación de una idea central a partir de una serie de elementos.

-**Material y disposición del entorno:**

- * Historieta de una o dos páginas de extensión.
- * Fotocopia de dicha historieta.
- * El trabajo es eminentemente individual

- Descripción de la actividad:

De la historieta seleccionada, tras fotocopiarla, se recortan las viñetas y se pasan a fichas. Las fichas se entremezclan. Se pide a los alumnos que recompongan la secuencia de la historieta. Como recurso práctico, vale la pena identificar cada una de las historietas descompuestas con un código común, a fin de evitar confusiones y facilitar su identificación. El sentido de la reproducción en fotocopia es que el profesor puede conocer el orden originario en cualquier momento.

4.9.2. ACTIVIDAD 2:

- Creación de textos para una historieta.

- Objetivos predominantes:

- * Desarrollo de la capacidad creativa.
- * Entrenamiento en trabajo cooperativo.

- Material y disposición del entorno.

- * Fotocopia de historietas, en las que se han borrado los textos de los globos.
- * Disposición del aula para trabajo individual y/o para trabajo en pequeños grupos.
- * Cabe también la posibilidad de llevar a cabo la experiencia en gran grupo.

- Descripción de la actividad:

Tras fotocopiar la historieta, -no debe ser demasiado larga-, se borran los textos con tinta blanca. Se han de elaborar unos textos adecuados para la historieta. El proceso puede ser individual o en grupo reducido. Tras un entrenamiento breve -dos o tres historietas-, se podrá intentar efectuar un proceso de creación a través del grupo mayor.

4.9.3. ACTIVIDAD 3:

- Elaboración de una historieta.

- Objetivos predominantes.-

* Aplicación de las informaciones obtenidas previamente sobre los elementos de una historieta, tanto de modo sistemático como espontáneo.

* Desarrollo de la creatividad.

- Material y disposición del entorno:

* Argumentos y guiones de historietas se indica, pueden ser obtenidos directamente de historietas.

* Historietas varias.

* La disposición del entorno debe ser, básicamente, la que más facilite el trabajo individual.

- Descripción de la actividad:

El proceso de elaboración de un tebeo es lo suficientemente complejo como para permitir que la simple prescripción de unos pasos desemboque en la elaboración de una historieta. Se va, por tanto, a sugerir actividades que pueden ser entendidas bien como alternativas, bien como sucesivas, con la ordenación y secuenciación que estime oportuno el profesor:

1.- Hacer un tebeo a partir de un guión dado. Se da un guión a los alumnos que, bien individualmente, bien por equipos, realizan la historieta. La fuente de guiones más fácil son los mismos tebeos. El profesor puede elaborar un "post-guión". A partir de este tipo de datos, se les solicita que se elabore la historieta.

2.- Hacer un tebeo a partir de un argumento.

3- Producir argumentos para tebeos.

4.- Convertir argumentos en guiones.

5.- Realizar un tebeo presentando cada uno de los pasos intermedios: argumento, guión, bocetos, historieta final.

6.- A partir de un tebeo, obtener su "post-guión"; estructuración de viñetas, planos, personajes, códigos, etc.

7.- A partir de un tebeo escribir su argumento.

4.9.4. ACTIVIDAD 4:

Ejercicio de gestuarios.-

- Objetivo predominante:

Desarrollo de la capacidad de traducción de un mensaje verbal en uno icónico.

- Material y disposición del entorno:

* Fotocopia de la descripción verbal del gestuario de Gubern y del de Acevedo.

* Fotocopias de las páginas de óvalos de rostro.

Se trata de un trabajo predominantemente individual.

Descripción de la actividad:

A partir de las descripciones verbales, y sobre las fotocopias de los óvalos del rostro, representar cada uno de los gestos descritos. También cabe solicitar la creación de nuevas expresiones a partir de los elementos dados, o marcar pasos intermedios entre llanto y risa, ...etc.

4.9.5. ACTIVIDAD 5:

- Selección de viñetas altamente significativas.-

- Objetivos predominantes:

* Desarrollo de la capacidad de síntesis.

* Entrenamiento en el trabajo cooperativo.

- Material y disposición del entorno:

* Varias colecciones de 6 u 8 tebeos de personajes distintos.

* Disposición que facilite el trabajo en grupo reducidos y en coloquio.

- Descripción de la actividad.

A partir de la colección de varias historietas de un mismo personaje, seleccionar 2 ó 3 viñetas altamente significativas de la personalidad y comportamiento de los protagonistas.

Un posible proceso a seguir podría ser el siguiente:

- 1.- Lectura por los alumnos de modo individual, de dos o tres historietas del personaje en cuestión.
- 2.- Definir la tarea a los alumnos, para que seleccionen las viñetas más representativas.

- 3.- Cada pequeño grupo informa al grupo-clase de las razones por las que considera significativa la viñeta seleccionada.
- 4.- Debate del grupo-clase acerca de la importancia de cada una de las viñetas seleccionadas.
- 5.- Determinación global, mediante acuerdo entre todos los alumnos o, en último término, por votación.

V. CONCLUSIONES

- 5.1. El presente trabajo estuvo orientado a reconocer la importancia de la historieta en la enseñanza del área de Ciencias Sociales en Educación Primaria.
- 5.2. La historieta es un medio adecuado para retomar los intereses de los alumnos y a partir de ellos permitir la construcción del conocimiento.
- 5.3. En el área de Ciencias Sociales es necesario realizar una adecuada selección de imágenes adecuadas al tema en general y a cada viñeta en particular..
- 5.4. Los niños disfrutaban de la lectura de historietas. Sienten placer y desarrollan su imaginación y comprensión.
- 5.5. La historieta es un medio muy popular y atractivo lo cual permite acercarse a temas nuevos de manera amena y ya conocida. Es en los temas o materias más difíciles en donde podríamos demostrarse la capacidad de la historieta para motivar en los estudiantes el aprendizaje.

VI. RECOMENDACIONES

1. Que los docentes encuentren en la historieta un recurso valioso para replantearse la forma de enseñar los temas propios de su materia, pudiendo emplearlo, prácticamente, en cualquiera asignatura.
2. Los docentes del Nivel Primaria, a través de Educación por el Arte deben planificar y elaborar historietas con sus estudiantes teniendo como tema central las Ciencias Sociales.
3. Es necesario que los estudiantes y docentes elaboren historietas y luego publicarlas para que sean recursos didácticos en la enseñanza – aprendizaje de las Ciencias Sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ ACEVEDO FERNÁNDEZ, Juan (1995) "Historia de Iberoamérica desde Los Niños". Editorial Norma.
- ❖ ANGOLOTI, C (1990) "Cómics, títeres y teatro en las aulas". Editorial La Torre, Madrid.
- ❖ CÉSPEDES, Nélica y MOGROVEJO, Sheila (1992) "Desde la vida de los niños. Currículo para la escuela primaria, ciencias histórico-sociales y derechos del niño".
- ❖ GARRIDO, Rubén. (1995) "Manual de la Historieta". Editorial minerva. Argentina.
- ❖ HOLGUÍN REYES, Virgilio. (1997) "Creando Historietas". Editorial Tarea. Lima.
- ❖ RODRÍGUEZ DIEGUEZ, JL (1988) "El cómic y su utilización didáctica. Tebeos en la enseñanza. Editorial Gustavo Gil.
- ❖ www.manualdelahistorieta.com.
- ❖ Es.wikipedia.org/wiki/Cómic
- ❖ Tq.Educ.ar/tq03041/histori.htm

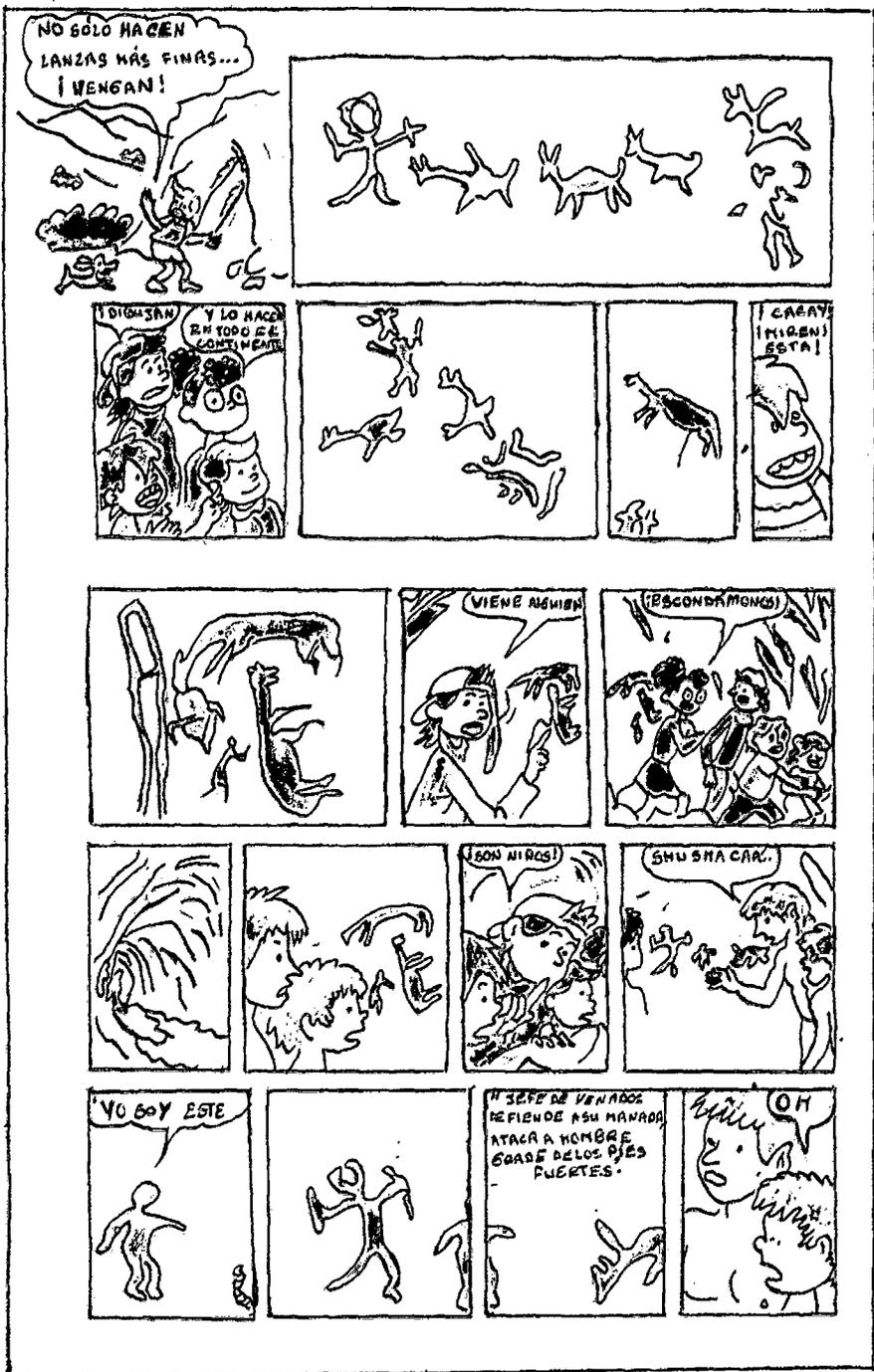
ANEXOS

DESCUBRIMIENTO

DE

LA AGRICULTURA





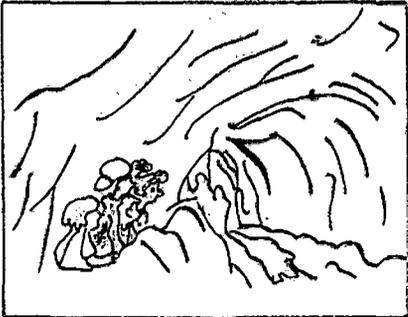
¡HAREMOS MUCHOS VEN ABOOS
DESPUES TODOS LOS CAZADORES
DANZAMOS ALEGRES POR LA
CACERIA "POR MI ACCION"



¡JAJAJAJAJ!



¿TA LE
CREEES?



¿VIERON ESO? ¡PARANÍ, CUBO
EL FINCO SE CON CRESTAS DE
LOBO BUENIA IMPRESIONAR
A LOS MÁS CHIVULLOS...



QUIZÁS, PERO TAMPOCO
SERIA RARO QUE PUESE
VERDAD ¿Y VIERON
COMO BAILABAN ANTES
LOS DIBUTOS?



¡ A NUEVAS
VICTORIAS!



.... COMO QUIEN
DICE "ESTA ES
MI CUEVA."

¡IGUAL QUE
YO EN MI
CARRETA!

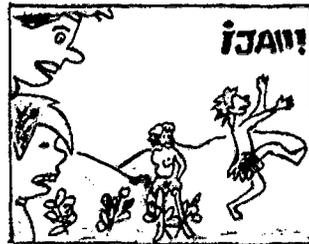
... O "YO
ESTUVE
AQUI!"



O SEA
QUE
FUE
UN
POST-
GLACIAL

YO SIEMPRE
A LA
MODA

SI, PERO
TODO
ESTE
OCURRE
HACE
12.000
A 7.000
AÑOS







TAL VES SUS PADRES
NO LE ACEPTARON LO
DE LA AGRICULTURA

LO QUE DE, MUCHACHOS,
ES QUE CON LA AGRICULTURA
TUBA SE DIERON
GRANDES CAMINOS
EN LA VIDA DE
LA GENTE

¿LE
HABRÁN
FECHADO?

GRANDES CAMBIOS DE
QUE SE TRATA A VER
A VER.....

LA BATALLA

DE

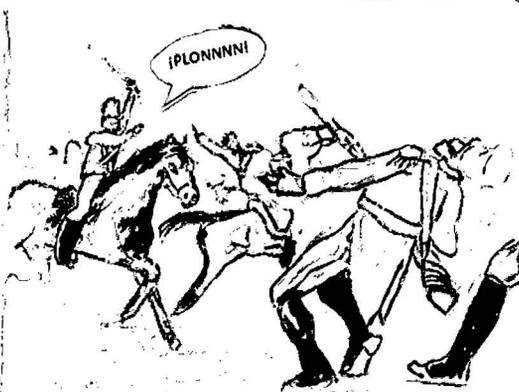
HIGOS URCO



Una densa humareda con olor a pólvora se levanta de ambos
Frentes el coronel Valdívieso dirige a sus soldados



El fuego continúa, mientras la bandera patria ondea
Al compás de una suave brisa de las diez de la mañana



El enemigo empezó a rendirse y a huir despavoridos
Por los peñascos por donde vinieron, finalmente
Logran dispersarse.



Mateasa rimachi fue una valiente mujer chachapoyana
Que apoyo en esta
Batalla apoyando a los soldados.



Grande e indescriptible fue la alegría en los chachapoyanos,
los viejos los jóvenes, los soldados las mujeres celebraban
ese gran triunfo
Del seis de junio de 1821

**LA LEYENDA
DE
MANCO CAPAC
Y
MAMA OCLLO**



En las tierras que se encuentran al norte del lago Titicaca unos
Hombres Vivian como bestias feroces. No tenia ni justicia ni ciudades
Estos seres no sabian cultivar la tierra y Vivian desnudos



Inti el Dios sol decidio que habia que civilizar a estos seres,
les pidio a sus hijos
Manco Capac y Mama Ocllo descender sobre la tierra para construir
Un gran imperio ellos enseñarian a los hombres las reglas
De la vida civilizada y venerar a dios creador, el sol



La mañana siguiente manco Capac y mama
Ocllo aparecieron entre las aguas del lago Titicaca



Al llegar a un bello valle rodeado de montañas
Majestuosas el baston de oro se hundió
Dulcemente en el suelo era allí donde habia
Que construir el gran imperio cusco.



Manco Capac enseñó a los hombres
A cazar, a construir casas, y a cultivar la tierra



Mama Ocllo enseñó a las mujeres a tejer la lana de las llamas
para fabricar las vestimentas, les enseñó también a cocinar,
es así que Manco Capac y Mama Ocllo se sentaron en el trono
del nuevo imperio el sol.