



**Universidad**  
Zaragoza

# Trabajo Fin de Grado Magisterio en Educación Primaria

*Mangakas en Educación Primaria:  
creando manga en el aula de plástica*

*Mangakas in Primary Education:  
creating manga in art class*

Autor:

Sara Leache Llobet

Director:

Dr. Martín Caeiro Rodríguez

FACULTAD DE EDUCACIÓN.

2021

## Resumen

Los cómics son un recurso educativo que, a pesar de ser cada vez más los docentes que lo emplean en el aula, no está tan explotado como se podría. Con este trabajo se quiere dar a conocer la variante japonesa del cómic conocida como *manga* y trabajar con ella. Tras hacer un breve recorrido por su historia y cómo ha ido evolucionando hasta el *manga* que conocemos hoy en día, se realiza un análisis sobre las distintas formas de lenguaje visual y verbal que aparecen en un *manga* y el proceso de creación de este, desde el diseño de los personajes hasta la realización del producto final. Posteriormente se detallará todo el proyecto, explicando sesión a sesión las actividades a realizar, las competencias que trabajar y los objetivos que lograr, desde una metodología docente centrada en el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación educativa y el trabajo en equipo. El proyecto que se diseña está enfocado para el aula de plástica, siendo el objetivo final que los alumnos aprendan a crear un *manga* asumiendo la figura creadora que se conoce como *mangaka*, con la idea de que, además, sea un apoyo educativo para el resto de las asignaturas ya que permite trabajar conocimientos diversos en un lenguaje de narración secuencial y visual.

**Palabras Clave:** *Narración secuencial, Manga, Recurso educativo, Educación Primaria, Cómic*

# ÍNDICE GENERAL

Pág.

1.	Introducción.....	5
1.1.	Presentación del tema, justificación y utilidad práctica.....	5
1.2.	Objetivos del TFG .....	6
2.	Marco teórico y conceptual. ....	8
2.1.	El manga: contexto y origen .....	8
2.1.1.	El Mangaka.....	9
2.1.2.	Géneros y principales autores.....	10
2.1.3.	Arquetipos de personajes.....	14
2.2.	La narración secuencial y su aprendizaje. Principios del lenguaje del manga	16
2.3.	Aprendiendo a través del cómic en Primaria: proyectos de aula. ....	25
3.	CONTEXTUALIZACIÓN.....	27
3.1.	Características del centro .....	27
3.2.	Características del alumnado .....	28
4.	PROPUESTA: PROYECTO DE AULA.....	29
4.1.	Presentación del proyecto .....	29
4.2.	Desarrollo del proyecto.....	29
4.2.1.	Título .....	29
4.2.2.	Marco legislativo y curricular.....	29
4.2.3.	Objetivos didácticos .....	30
4.2.4.	Contenidos .....	32
4.2.5.	Competencias clave .....	33
4.2.6.	Metodología docente .....	35
4.2.7.	Fases, secuenciación y cronograma.....	35
4.2.8.	Actividades .....	36
4.2.9.	Recursos y materiales .....	42
4.2.10.	Atención a la diversidad .....	42
4.2.11.	Evaluación de las actividades .....	43
4.3.	Evaluación de la propuesta .....	46
5.	CONCLUSIONES.....	47
6.	CONSIDERACIONES FINALES .....	48
7.	Referencias Bibliográficas.....	49
8.	ANEXOS.....	52

## ÍNDICE DE FIGURAS

Pág.

Figura 1. Ilustración de Chōju-giga (s. XII) .....	7
Figura 2. Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu (1902) .....	9
Figura 3. Osamu Tezuka, con sus obras “La nueva isla del tesoro” y “Astroboy” .....	9
Figura 4. Auto representación de Hiromu Arakawa .....	9
Figura 5. Portadas de Manga según el público al que se dirigen .....	10
Figura 6. Portadas de Manga según su género y características .....	12
Figura 7. Portada de The Promised Neverland (2018) .....	13
Figura 8. Portada de Kimetsu no Yaiba (2019) .....	13
Figura 9. Personaje protagonista. Tanjiro Kamado .....	15
Figura 10. Personaje mentor. Kyojuro Rengoku .....	15
Figura 11. Villano principal. Lewis .....	15
Figura 12. Tipos de plano .....	17
Figura 13. Ángulo en picado .....	18
Figura 14. Ángulo en contrapicado .....	18
Figura 15. Efectos psicológicos .....	19
Figura 16. Algunos tipos de manpu .....	19
Figura 17. Ejemplos de lenguaje verbal .....	21
Figura 18. Atari de un personaje .....	23
Figura 19. Atari del rostro .....	23
Figura 20. Guión gráfico .....	24
Figura 21. Manga definitivo .....	24

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Demografía del manga según el público al que van dirigidos y ejemplos.....	10
Tabla 2. Géneros manga y principales características.....	11
Tabla 3. Relación de contenidos.....	32
Tabla 4. Cronograma y secuenciación.....	35
Tabla 5. Sesiones 1 a 3.....	36
Tabla 6. Sesión 4.....	37
Tabla 7. Sesiones 5 y 6.....	38
Tabla 8. Sesiones 7 a 9.....	39
Tabla 9. Sesiones 10 a 13.....	40
Tabla 10. Sesiones 12 y 13.....	41
Tabla 11. Recursos.....	42
Tabla 12. Materiales.....	42
Tabla 13. Rúbrica de evaluación artística.....	43
Tabla 14. Rúbrica de evaluación actitudinal.....	44
Tabla 15. Rúbrica de autoevaluación para el docente.....	46

# 1. Introducción

## 1.1. Presentación del tema, justificación y utilidad práctica

El manga, término con el que se hace referencia a los cómics de origen japonés, es un elemento cada vez más presente en nuestra cultura occidental, que logra ganar la atención de grandes y pequeños gracias al amplio abanico de temáticas que tiene. Por desgracia, es un recurso que apenas se emplea en el aula, a pesar de las cualidades que tiene ya no solo para fomentar la creatividad del alumnado en la asignatura de plástica, sino para trabajar elementos transversales como la narración o los valores sociales y cívicos.

Nuestros alumnos viven rodeados de imágenes, tanto fuera como dentro del aula. Por eso, con este trabajo se pretende crear un proyecto educativo de carácter didáctico en el que se trabaje la narración secuencial y visual a través del manga, haciendo enfoque en las distintas técnicas, temáticas y personajes. Ya que es un recurso poco explotado, puede presentarse como algo innovador para captar la atención del alumno en clase y lograr su involucración en la asignatura. También lo emplearemos como herramienta para acercar a los alumnos a la lectura e intentar crear un hábito en ellos gracias a la motivación y el entretenimiento que leer manga puede otorgar. Además, al ser un medio muy atractivo para ellos, se transmite fácilmente el mensaje que queremos que reciban y se facilita su comprensión, y si a esto le añadimos su versatilidad, podremos tratar hasta los temas o las asignaturas que resulten más complicadas a través del manga.

García Jiménez (2010) nos menciona una serie de ventajas de las que podemos disfrutar incorporando estas historietas a la enseñanza, sean la creación de hábitos de lectura, que podrá desembocar en la lectura de otros elementos narrativos como los libros, el fomento de la creatividad y la motivación del alumnado, y la posibilidad de usarlas en cualquier etapa educativa y para cualquier tema. Sin embargo, también aparecen posibles inconvenientes, como que no se tomen en serio la asignatura, que los personajes no sean del todo educativos o la necesidad de conocer previamente el propio lenguaje del manga. Debido a ello, a la hora de aplicar esta propuesta, se realizará una selección de

los títulos más adecuados para cada etapa y se llevará a cabo un aprendizaje previo de los elementos más significativos del manga.

Asimismo, en el curriculum de Primaria de Educación Artística (Educación Plástica), en el Bloque 1: Educación Audiovisual del apartado de 6º curso encontramos referencia explícita a la narración secuencial y el cómic: “Uso intencionado de la imagen como instrumento de comunicación. Narración de historias a través de la imagen combinada con textos de creación propia: el cómic” (p. 52). La incorporación de esta propuesta al aula, conectando con lo que indica Aparici (1989) nos permitirá ayudar a pensar e imaginar, a investigar diferentes fuentes de información como aquellas necesarias para documentarse sobre la temática y el argumento, a estimular métodos de análisis y síntesis a través del mensaje que consiguen transmitir la escena, los diálogos y los textos de referencia plasmados, a favorecer el desarrollo del pensamiento lógico al secuenciar los acontecimientos de la historia, y a poner el conocimiento en el lenguaje utilizado por los alumnos, ya que son ellos los que con su propio vocabulario han de narrar la historia y dar forma a los diálogos adquiriendo la figura del creador de manga o mangaka, que es el nombre por el que se conoce a los creadores de manga en Japón.

Este proyecto pretende aplicar el manga a la hora de desarrollar la creatividad del niño y su imaginación, y darle una utilidad práctica como un medio más de expresión y, sobre todo, comunicación al incorporar la dimensión textual junto a la visual. Además, al existir una gran diversidad de personajes, como trataremos en el marco teórico, puede servirle al alumno para identificarse con alguno de ellos y conocerse mejor a sí mismo.

## 1.2. Objetivos del TFG

El objetivo general de este trabajo es diseñar un proyecto didáctico en el que se trabaje la narración secuencial y visual en alumnado de primaria a través del manga.

Los objetivos específicos son:

- ✓ Analizar los fundamentos del manga japonés y sus posibilidades didácticas para el aula de Primaria.

- ✓ Conocer autores, géneros y estilos de manga para discernir los más adecuados al aula de Primaria.
- ✓ Identificar los principios del lenguaje del manga y sus posibilidades gráficas y narrativas para familiarizar con la narración secuencial al alumnado de Primaria.
- ✓ Promover el uso del manga como herramienta didáctica para incrementar su uso por maestros.
- ✓ Diseñar un proyecto de aula basado en la creación de un manga.

## 2. Marco teórico y conceptual.

Antes de centrarnos en la propuesta de aula, vamos a hacer un breve recorrido por la historia del manga y a conocer las distintas clasificaciones de este, para posteriormente poder realizar una correcta selección de títulos que emplear en clase.

### 2.1. El manga: contexto y origen

Como explica de Cabo Baigorri (2014), el término “manga” (kanji: 漫画), del japonés 漫 “man” (caprichoso) y 画 “ga” (garabato), fue un término acuñado por el pintor Katsushika Hokusai, que inicialmente se traducía, literalmente, como “dibujos caprichosos”. Los primeros vestigios a los que podríamos comparar la estética del manga actual los encontramos en grabados de la obra Chōju-giga (Figura 1), atribuidos al sacerdote Toba no Sōjō, que data de entre los siglos XI-XII. Sin embargo, fue en el periodo Edo cuando comenzaron a desarrollarse una serie de tradiciones que desembocaron, con la apertura de Japón a la cultura occidental a finales del siglo XIX, en lo que conocemos como manga moderno.

**Figura 1.**

*Ilustración de Chōju-giga (s. XII)*



Fuente: <https://www.superaficionados.com/manga-historia/>

Históricamente, Rakuten Kitazawa es considerado el primer mangaka en juntar el arte gráfico tradicional japonés con la influencia del cómic de occidente, con su obra Togosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu (Figura 2), del año 1902. Sin embargo, es Osamu Tezuka quien es considerado el padre del manga moderno con su obra “La nueva isla del tesoro” (Figura 3), que según Estrada (2020), supuso un impacto en la narrativa visual del manga. Gran admirador de Disney, de quien tomó numerosas referencias como por ejemplo los ojos grandes



tan característicos del manga, Tezuka alcanzó la fama mundial con su obra Astroboy (Figura 3). Desde entonces, el manga y su popularidad han ido creciendo hasta nuestros días.

**Figura 2.**

*Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu (1902)*

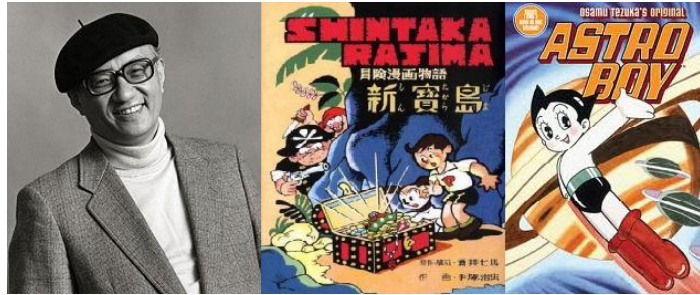


Fuente:

<http://revistacultural.ecosdeasia.com/wp-content/uploads/2014/03/rk-1.jpg>

**Figura 3.**

*Osamu Tezuka, con sus obras “La nueva isla del tesoro” y “Astroboy”.*



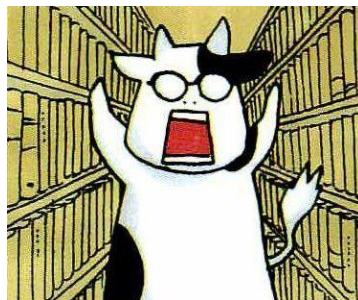
Fuente: <http://lenguajeycomunicar.blogspot.com/2013/01/>

### 2.1.1. El Mangaka

En Japón, al autor de un manga se le llama *mangaka*. Algunos *mangakas* firman empleando un pseudónimo y un personaje caricaturesco a modo de autorretrato. Por ejemplo, Hiromu Arakawa, autora de Fullmetal Alchemist, cuyo nombre real es Hiromi, se representa a sí misma como una vaca con gafas (Figura 4).

**Figura 4.**

*Auto representación de Hiromu Arakawa.*



Fuente: [https://fma.fandom.com/wiki/Hiromu\\_Arakawa?file=Arakawa\\_self\\_portrait.jpg](https://fma.fandom.com/wiki/Hiromu_Arakawa?file=Arakawa_self_portrait.jpg)

### 2.1.2. Géneros y principales autores.

Dentro del manga encontramos una división en 5 demografías, es decir, se clasifica según al público al que va dirigido. Esta clasificación podemos verla categorizada en la Tabla 1 e ilustrada en la Figura 5.

Tabla 1. Demografía del manga según el público al que van dirigidos y ejemplos.

Demografía	Público	Ejemplos
Kodomo	Infantil	<i>Doraemon</i> <i>Pokémon</i>
Shōnen	Jóvenes y chicos adolescentes	<i>One Piece</i> <i>Naruto</i>
Shōjo	Chicas adolescentes	<i>Marmalade Boy</i> <i>Akatsuki no Yona</i>
Seinen	Hombres adultos	<i>Berserk</i> <i>Akira</i>
Josei	Mujeres adultas	<i>Nana</i> <i>Chihayafuru</i>

Figura 5

Portadas de Manga según el público al que se dirigen



Nota: De izquierda a derecha y de arriba abajo: *Doraemon*, *Pokémon*, *One Piece*, *Naruto*, *Marmalade Boy*, *Akatsuki no Yona*, *Berserk*, *Akira*, *Nana*, *Chihayafuru*.

Fuente: elaboración propia a partir de las editoriales Norma Editorial, Planeta DeAgostini.

A su vez, según la temática principal que tenga, el manga puede clasificarse en diversos géneros. Además de los compartidos con cualquier otro tipo de historia (acción, comedia, drama, misterio, etc), los más recurrentes se categorizan en la Tabla 2 e ilustran en la Figura 6.

Tabla 2. Géneros manga y principales características.

<b>Género</b>	<b>Características</b>	<b>Ejemplos</b>
<b>Nekketsu</b>	Gran cantidad de acción y peleas. Aquí encajan la mayoría de <i>shōnens</i> populares, como los arriba mencionados.	<i>Bleach</i> <i>Fairy Tail</i>
<b>Isekai</b>	El protagonista es invocado en un mundo paralelo de fantasía.	<i>Tensei shitara Slime datta ken</i> <i>Tate no Yuusha ni Nariagari</i>
<b>Spokon</b>	Su temática principal es el deporte.	<i>Capitán Tsubasa (Oliver y Benji en España)</i> <i>Haikyu!!</i>
<b>Mecha</b>	Su principal foco de atención son robots gigantes, muchas veces tripulados por humanos.	<i>Mazinger Z</i> <i>Neon Genesis Evangelion</i>
<b>Mahou Shoujo</b>	Sus protagonistas son chicas con poderes mágicos.	<i>Sailor Moon</i> <i>Tokyo Mew Mew</i>
<b>Slice of life</b>	Gira en torno a la vida diaria de los protagonistas.	<i>Danshi Koukousei no Nichijou</i> <i>Tonari no Kaibutsu-kun</i>
<b>Survival game</b>	El protagonista se ve envuelto en un juego de supervivencia.	<i>Mirai Nikki</i> <i>Deadman Wonderland</i>
<b>Sobrenatural</b>	Destacan elementos o seres sobrenaturales.	<i>Owari no Seraph</i> <i>JoJo's Bizarre Adventure</i>

Figura 6

Portadas de Manga según su género y características



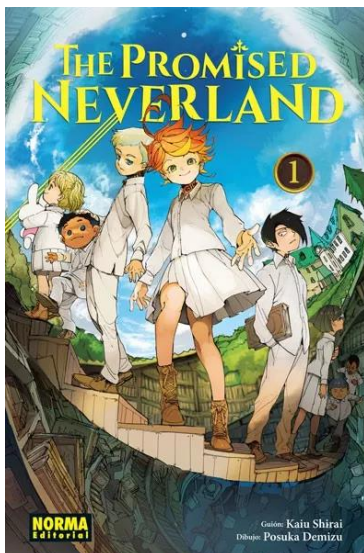
Nota: De izquierda a derecha y de arriba abajo: Bleach, Fairy Tail, Tensei shitara Slime datta ken, Tate no Yuusha ni Nariagari, Capitán Tsubasa, Haikyuu!!, Mazinger Z, Neon Genesis Evangelion, Sailor Moon, Tokyo Mew Mew, Danshi Koukousei no Nichijou, Tonari no Kaibutsu-kun, Mirai Nikki, Deadman Wonderland, Owari no Seraph, JoJo's Bizarre Adventure.

Fuente: elaboración propia a partir de las editoriales Norma Editorial, Ivrea, Planeta DeAgostini.

Analizando las distintas demografías y los géneros más recurrentes, vemos que la más apropiada para trabajar en el aula de primaria es el *shōnen*, ya que su público objetivo son los jóvenes y los chicos adolescentes, y es en esta edad en la que se encuentran los niños de 6º de primaria, que va a ser el curso con el que trabajemos. Dentro del marco teórico voy a emplear principalmente los mangas *The Promised Neverland* (Figura 7) y *Kimetsu no Yaiba* (Figura 8) como referencia, ya que son obras que gozan de una increíble popularidad entre jóvenes y adultos y tienen carismáticos personajes que rondan la edad del alumnado de sexto curso. Posteriormente, en la propuesta de aula emplearé un repertorio de mangas más amplio, incluyendo algún manga *shōjo* para que los alumnos usen como inspiración a la hora de crear sus personajes e historias. Dicho repertorio estará compuesto casi en su totalidad por mangas escritos o ilustrados por mujeres, lo que nos interesa especialmente, para trabajar un currículum inclusivo y con perspectiva de género ampliando la cultura sobre quiénes crean manga en el alumnado.

**Figura 7**

Portada de *The Promised Neverland* (2018)

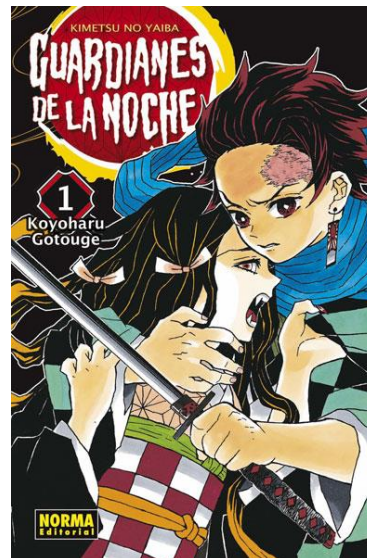


Fuente:

<https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/the-promised-neverland/the-promised-neverland-1-2>

**Figura 8**

Portada de *Kimetsu no Yaiba* (2019)



Fuente:

<https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/guardianes-de-la-noche/guardianes-de-la-noche-1>

En cuanto al argumento de *The Promised Neverland* (TPN): Emma, Norman y Ray son tres niños huérfanos que viven en un orfanato junto al resto

de niños y su cuidadora. Parecen llevar una idílica vida esperando a ser adoptados, pero todo cambia cuando descubren la verdad tras la adopción: desde entonces tendrán que usar su ingenio y habilidades para escapar del orfanato en busca de libertad.

En cuanto al argumento de *Kimetsu no Yaiba* (KnY): Tanjiro Kamado es un joven que vive pacíficamente en las montañas junto a su madre y hermanos, hasta que un día un demonio irrumpe en sus vidas matando a su familia, y convirtiendo a su hermana Nezuko en demonio. Queriendo vengar a su familia y regresar a Nezuko a la normalidad, Tanjiro decide convertirse en asesino del cuerpo de matademonios.

### 2.1.3. Arquetipos de personajes.

Al igual que en las obras literarias, en los mangas *shōnen* encontramos un amplio abanico de personajes, cuya función en la historia y personalidades suelen ser muy distintas las unas de las otras. Según su papel y partiendo de los arquetipos de Campbell (1949), podemos clasificarlos en:

- *El protagonista*. Es el personaje principal de la historia, en torno al cual suceden todos los acontecimientos. Suele ser un personaje con una gran fuerza de voluntad, que va evolucionando conforme supera los retos que se le presentan. Muchas veces tienen algún rasgo característico con el que se les identifica fácilmente: cicatrices, accesorios, etc. (Figura 9). Ejemplos: Tanjiro Kamado (KnY), caracterizado por la cicatriz en su frente y sus pendientes, y Emma (TPN), caracterizada por su alborotado pelo.
- *El acompañante (o los acompañantes) del protagonista*. Suele ser el deuteragonista de la historia. Es un personaje que acompaña al protagonista en su viaje desde el principio, superando juntos los obstáculos. Ejemplos: Nezuko Kamado (KnY), Norman y Ray (TPN).
- *Los amigos del protagonista*. Son personajes que el protagonista conoce en su viaje, y se convierten en aliados y acompañantes. Suelen animar y ayudar al protagonista a superar los retos de la historia. Ejemplos: Zenitsu e Inosuke (KnY), Donny y Gilda (TPN).

- *Personajes mentores.* Son personajes de una fuerza superior a la del protagonista y su grupo, y, como el nombre indica, hacen de mentores. Gracias a su fuerza, son poderosos aliados para el protagonista. Su fuerza y superioridad se refleja en su diseño (Figura 10). Ejemplos: Kyojuro Rengoku (KnY), Yuugo (TPN).
- *Villano principal.* Dentro de los antagonistas, es aquel que supone una mayor amenaza para el protagonista, el llamado “jefe final”. Derrotarlo supone muchas veces una de las principales motivaciones del protagonista. A veces son seres sobrenaturales (demonios, dragones...) y suelen tener diseños intimidantes (Figura 11). Ejemplos: Muzan (KnY), Lewis (TPN).
- *Villanos secundarios.* A veces son subordinados del villano principal, otras simplemente personajes que obstaculizan el camino del protagonista, a los que hay que derrotar para seguir adelante. Ejemplos: Akaza (KnY), Krone (TPN).
- *Personajes secundarios.* Son personajes que aparecen eventualmente en la historia, ya sea como aliados o como rivales. Ejemplos: Kanao (KnY), Phil (TPN).

**Figura 9.**

*Personaje protagonista.  
Tanjiro Kamado.*



*Fuente: Gotouge, K. (2019). Guardianes de la noche 6. Norma Editorial*

**Figura 10.**

*Personaje mentor. Kyojuro Rengoku.*



*Fuente: Gotouge, K. (2019). Guardianes de la noche 6. Norma Editorial*

**Figura 11.**

*Villano principal. Lewis.*



*Fuente: Shirai, K. y Demizu, P. (2018). The Promised Neverland 9. Norma Editorial*

## 2.2. La narración secuencial y su aprendizaje. Principios del lenguaje del manga

Como se ha mencionado antes, el manga surge de la combinación del arte gráfico tradicional japonés con la influencia del cómic de occidente. Por ello, vamos a hablar de sus elementos característicos y qué diferencias hay entre cómic y manga, para luego centrarnos en la creación de personajes. Dichos elementos son los siguientes:

➤ *El lenguaje visual.* Tanto en el manga como en el cómic, la imagen predomina sobre todos los elementos. Según Aparici (1989), dentro del lenguaje visual tenemos:

- La viñeta. Es la unidad mínima de la narración secuencial. Una historia en viñetas selecciona los momentos más importantes de una acción y los plasma en imágenes, y es luego el lector quien se encarga de reconstruir los hechos en su imaginación y de dar continuidad narrativa entre viñetas.

En el manga, el contorno de las viñetas es rectilíneo, y muchas veces se aprovechan los bordes de la hoja para cerrar las viñetas. Aunque suelen ser rectangulares, a veces encontramos viñetas con bordes en diagonal. No hay un tamaño ni un número de viñetas por página establecidos: en una página podemos encontrar únicamente dos viñetas y en la siguiente seis, e incluso a veces encontramos ilustraciones que abarcan toda la página sin estar encuadradas por una viñeta.

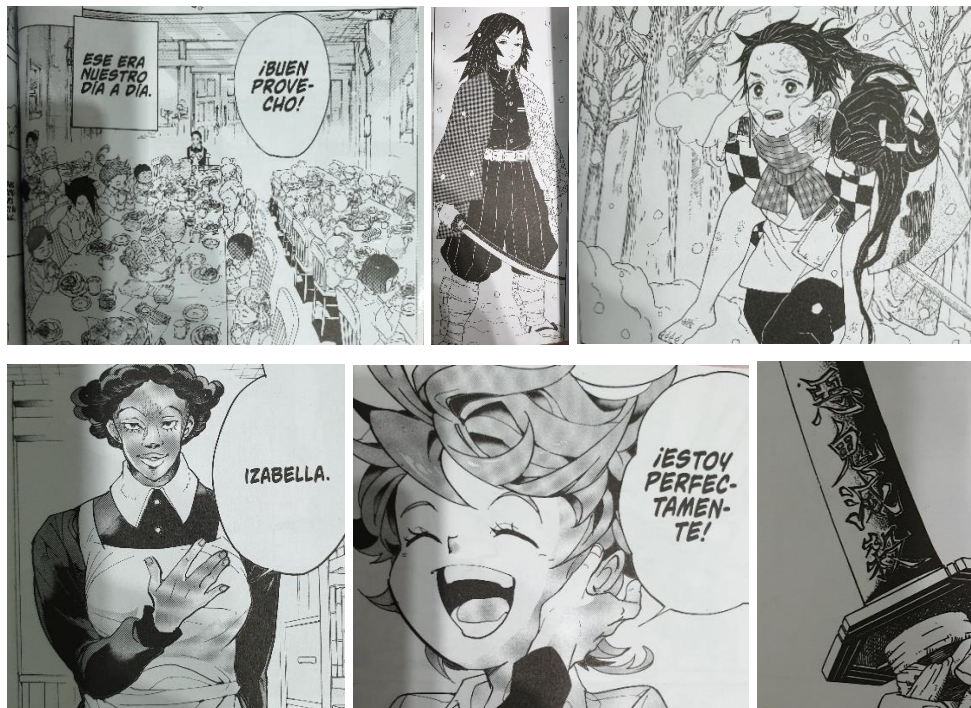
- El plano. Nos determina qué sección de un lugar o personaje se va a encuadrar en la viñeta. Tenemos distintos tipos de plano (Figura 12):
  - El Gran Plano General, que nos ofrece información sobre el lugar en el que transcurre la acción. Siempre que la acción cambia de lugar nos encontramos con una viñeta de GPG, para tener constancia del sitio donde ocurren los hechos.



- El Plano General. Sus dimensiones son similares a la figura humana, y proporciona información del contexto, aunque en menor medida que el GPG. Es un plano que se emplea en las viñetas de acción física, ya que la figura humana cobra protagonismo.
- El Plano Americano. Encuadra al personaje de la cabeza a las rodillas, y nos muestra tanto las acciones del personaje como los rasgos de su rostro.
- El Plano Medio. Va desde la cabeza hasta la cintura del personaje, y se destaca su acción y su expresión.
- El Primer Plano. Encuadra lo que es el rostro del personaje, yendo desde la cabeza hasta los hombros. Destacan sus rasgos expresivos, y nos permite conocer su estado emocional.
- El Plano Detalle. Selecciona una parte del personaje o un objeto de una viñeta que, de otra manera, hubiera pasado desapercibido. Se emplea para dar importancia a dichas partes u objetos.

**Figura 12.**

*Tipos de plano.*



*Nota: de izquierda a derecha y de arriba abajo: Gran Plano General, Plano General, Plano Americano, Plano Medio, Primer Plano, Plano Detalle.*

*Fuente: elaboración propia a partir de The Promised Neverland 1 (Norma Editorial), Guardianes de la noche 1 (Norma Editorial).*

- El ángulo de visión. Es el punto de vista desde el que se observa la acción. Existen diversos ángulos desde los que poner el punto de vista:
  - Ángulo Medio. La acción ocurre a la altura de los ojos. Es el más común.
  - Ángulo en picado (Figura 13). La acción es representada de arriba a abajo. Da sensación de inferioridad.
  - Ángulo en contrapicado (Figura 14). La acción es representada de abajo a arriba. Da sensación de superioridad.
  - Ángulo cenital. El eje óptico de la cámara se mantiene vertical, se mira hacia abajo. Lo empleamos para mirar a nuestros pies.
  - Ángulo nadir. El eje óptico de la cámara se mantiene vertical, pero esta vez se mira hacia arriba. Lo empleamos para mirar acciones que suceden por encima de nuestras cabezas.

**Figura 13.**  
*Ángulo en picado.*



**Figura 14.**  
*Ángulo en contrapicado.*



*Fuente: Shirai, K. y Demizu, P. (2018). The Promised Neverland 1. Norma Editorial*

- Las figuras cinéticas. Por lo general, son líneas curvas o rectas, que se emplean para dar sensación de movimiento en una imagen fija. En el manga, además de estas líneas de efecto de movimiento, existen los llamados efectos psicológicos: estampados que se emplean en el fondo de la viñeta que aportan más información sobre el estado mental del personaje. Por ejemplo, si un personaje está feliz, aparecerá sobre un fondo con un estampado de flores (Figura 15).

Figura 15.

Efectos psicológicos.

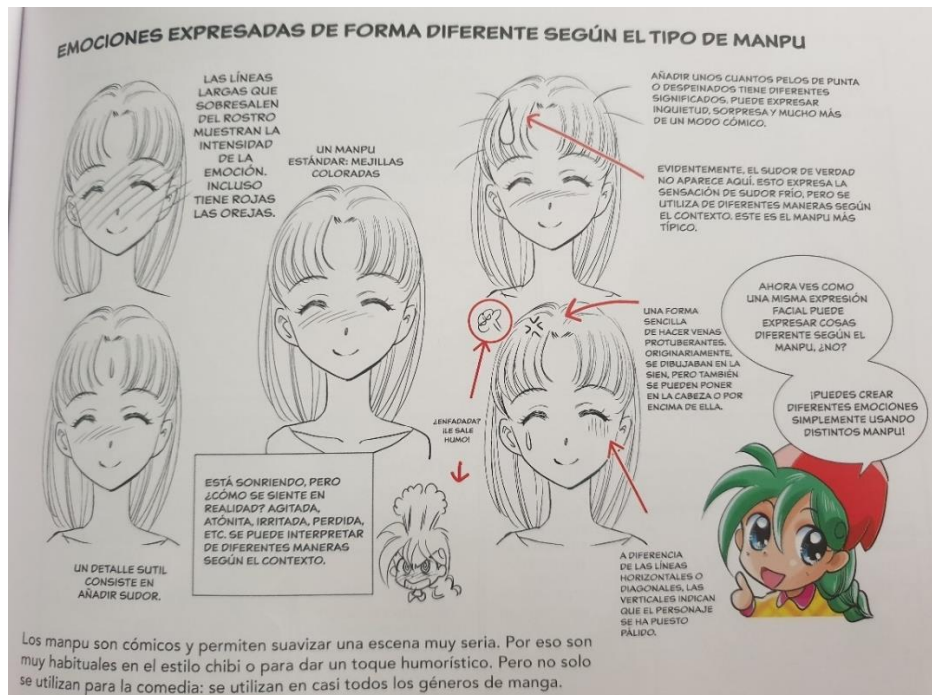


Fuente: Gotouge, K. (2019). *Guardianes de la noche 6*. Norma Editorial

- Las metáforas visuales. Se emplean para expresar situaciones o emociones a través de imágenes. Por ejemplo, asociar la bombilla sobre la cabeza a una idea, o una calavera a la muerte. En el manga se conocen como *manpu* (Figura 16), y son ligeramente distintas a las empleadas en los cómics.

Figura 16.

Algunos tipos de manpu.



Fuente Yazawa, N. (2021). *Manga ¡Dibuja como un experto!*. Librero

- El color, a pesar de que en el cómic juega un papel fundamental, en el manga se prescinde de él, ya que se emplea escala de grises.
- El *lenguaje verbal*. Está compuesto por toda la parte textual que figura en las viñetas. Como explica Aparici (1989), puede aparecer de las siguientes maneras:

- En bocadillos. Representan el diálogo o los pensamientos de los personajes. Consta de dos partes: el globo, lugar donde se aloja el texto, y el rabillo, que señala al personaje que está hablando. Según la intención del personaje, el globo puede tomar distintas formas, como, por ejemplo: si está pensando, el globo y el rabillo tendrán forma de nube saliendo de su cabeza. Si está gritando, el borde del bocadillo será estrellado (Figura 17).

En el manga, si el personaje que habla no aparece en la viñeta, se suele poner una pequeña representación del rostro de dicho personaje al lado o dentro del bocadillo. También hay veces que el texto que expresa los pensamientos de un personaje aparece integrado en la imagen, sin necesidad de emplear un bocadillo.

- En cartelas y cartuchos. La cartela es la voz del narrador, es un texto que aparece en un globo de forma rectangular en la viñeta y nos aporta información extra (Figura 17). Si aparece una viñeta ocupada únicamente por la cartela, pasa a denominarse cartucho.
- En onomatopeyas. Son imitaciones de sonidos, y pueden estar dentro de un globo o integradas en la imagen. Como las onomatopeyas japonesas no son las mismas que las que conocemos en occidente (el maullido de un gato es “*nya*” en vez de “*miau*” o “*meow*”, por ejemplo), suelen traducirse (Figura 17).
- El tipo de letra empleado es el de imprenta. Según el tono de voz del hablante, la fuente será mayor o menor, u oscilante para representar un tono de voz con altibajos (Figura 17). Sin embargo, al ser la creación de los mangas del aula totalmente manual, la letra será escrita a mano.

**Figura 17.**

*Ejemplos de lenguaje verbal.*



*Fuente: Gotouge, K. (2019). Guardianes de la noche 6. Norma Editorial*

- **Los personajes y el lenguaje gestual.** Los personajes son la parte más fundamental de un manga, ya que son quienes dan vida a la historia. Crear a un personaje sigue un proceso que comienza por la realización del *atari* (Figura 18): unas líneas guía que representan un maniquí de la figura humana, sobre las que dibujaremos el diseño. Según la edad que tenga nuestro personaje, deberá tener unas proporciones u otras: el *atari* de un niño suele ocupar 4 cabezas y media, el de un adolescente, 6 y media, y el de un adulto, 8. Su finalidad es dotar de un diseño y postura naturales al personaje, esté en reposo o en movimiento.

Una vez tenemos el diseño del maniquí general, nos centramos en la parte de la cabeza, dibujando paso por paso los rasgos de la cara (Figura 19):

- Los ojos. Los ojos grandes y expresivos son una de las características más reconocibles de los personajes manga. Es el rasgo que más dota de expresión al rostro. El diseño de ojos más común se realiza con una línea superior gruesa y una línea fina

inferior, sin que lleguen a juntarse. A dichas líneas se les pueden añadir pestañas para dar una apariencia más femenina. El iris tiene forma circular u ovalada, y está sombreado de oscuro por arriba a claro por abajo, añadiendo un punto luminoso en la parte superior, al lado de la pupila. La pupila también suele ser redondeada, pero en personajes sobrenaturales o de otras especies puede tener forma alargada. Por último, se añaden las cejas, que sumarán expresividad.

- La nariz. El estilo de nariz más común es la nariz pequeña triangular. A más pequeña la nariz, más destacan el resto de los rasgos del rostro.
- Las orejas. A pesar de su sencillo diseño, se les pueden añadir pendientes y accesorios para dotarlas de más personalidad. A veces, los personajes sobrenaturales o de otros mundos cuentan con orejas puntiagudas.
- La boca. El diseño más común de la boca es una simple y fina línea. Los dientes no se detallan mucho, se dibujan como una tira blanca. Junto a los ojos, es otro rasgo que dota de gran expresividad al rostro.
- El pelo. Hay tantos diseños posibles para el pelo como personajes existen. Suele ser un reflejo de la personalidad del personaje: un pelo voluminoso y llamativo es característico de un personaje lleno de energía, uno lacio suele ser característico de personajes calmados. Es importante seguir una dirección a la hora de dibujar el pelo, y, si el personaje está en movimiento, dotar también al pelo de movimiento.

A la hora de dibujar la cabeza cobra importancia el lenguaje gestual: según los gestos y rasgos del rostro y la forma del pelo transmitimos un mensaje u otro. Por ejemplo, dibujar los ojos abiertos y la boca sonriente indicará alegría, dibujar las cejas fruncidas y la boca mostrando los dientes indicará enfado. El pelo erizado indica temor.

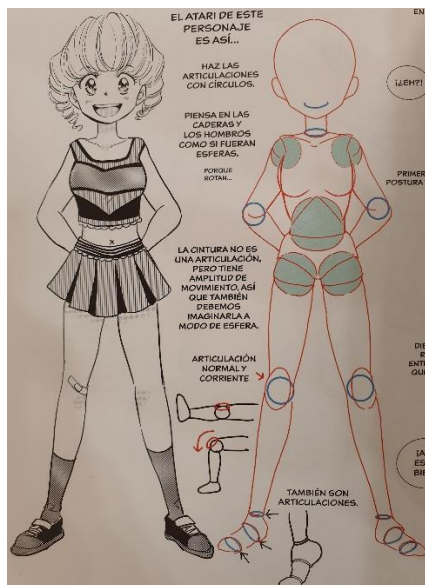
Terminada la parte de la cabeza, nos centramos en el resto del cuerpo:

- **Cuerpo.** Dependerá de la edad del personaje que dibujemos. No hay un único tipo de cuerpo correcto: existen personajes musculosos, personajes delgados, personajes gordos, etc.
- **Extremidades.** Se emplean dos formas ovaladas para diseñarlas, unidas por un círculo que hará de articulación. Los óvalos que representen los brazos serán más delgados que los que representen las piernas. Las manos se dibujan por partes: primero la palma y luego los dedos.
- **Ropa y accesorios.** El último paso antes de acabar a nuestro personaje es vestirlo. La ropa ha de tener pliegues y arrugas, para dotarla de naturalidad.

Seguimos trabajando sobre el *atari* hasta terminar nuestro personaje. El lenguaje gestual también se transmite con el cuerpo: por ejemplo, los hombros y la cabeza gacha representan desánimo, los brazos cruzados representan inconformismo, las manos apretadas indican enfado, etc.

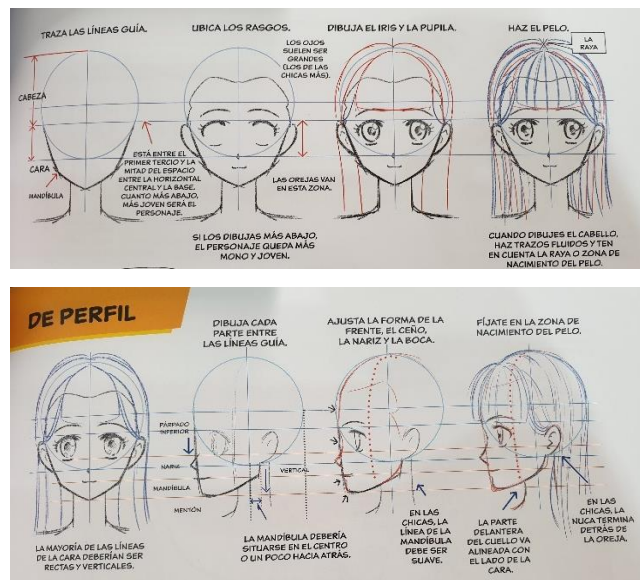
**Figura 18.**

*Atari de un personaje.*



**Figura 19.**

*Atari del rostro.*



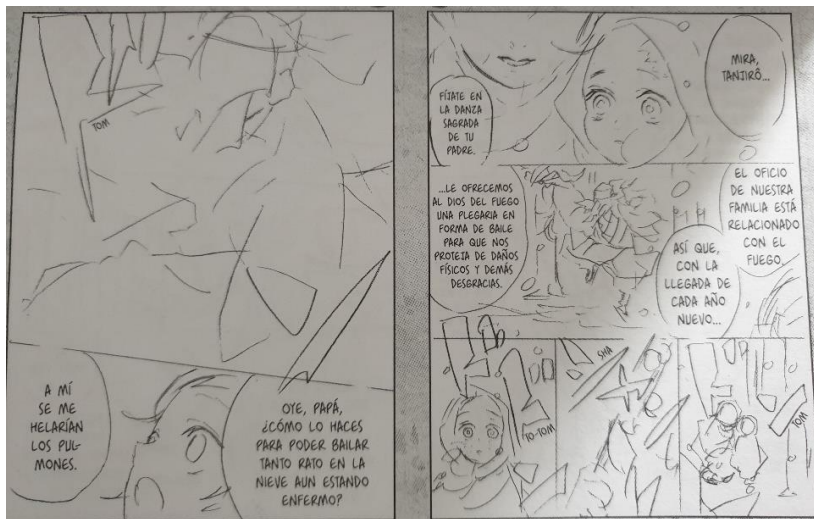
*Fuente: Yazawa, N. (2021). Manga ¡Dibuja como un experto!. Libro*

- **La creación del manga.** Una vez decididos el argumento, los personajes, el lugar y la época, se realiza un guión gráfico (Figura 20): un primer

boceto sobre el que se dibujará el manga definitivo (Figura 21). A la hora de crear el manga hay que tener en cuenta que el sentido de lectura es inverso al del cómic occidental: se lee de derecha a izquierda, por lo que las viñetas y los bocadillos deben ir en ese orden. Una vez tenemos el manga dibujado, se colocan los textos y se sombrea, para finalmente entintar.

**Figura 20.**

Guión gráfico.



Fuente: Gotouge, K. (2019). *Guardianes de la noche 5*. Norma Editorial

**Figura 21.**

Manga definitivo.



Fuente: Gotouge, K. (2019). *Guardianes de la noche 5*. Norma Editorial



### 2.3. Aprendiendo a través del cómic en Primaria: proyectos de aula.

No son pocos los autores que han creado proyectos de aula o actividades para llevar a cabo en clase empleando el cómic como recurso didáctico. Dada su versatilidad, podemos emplearlo para trabajar cualquier asignatura, desde la plástica hasta las lenguas extranjeras.

García Jiménez, en la revista *Innovación y experiencias educativas* (2010), nos expone una serie de propuestas didácticas para trabajar distintas asignaturas a través del uso de cómics, que van desde la lectura de estos en el aula hasta la creación de un comic propio relacionado con el tema que se quiera trabajar.

Con la lectura de cómics en el aula se busca fomentar el interés por la lectura, la concienciación y la reflexión acerca de temas importantes, y la capacidad crítica a la hora de leer del alumno. Luego, algunas de las asignaturas que propone trabajar son las siguientes:

- Ciencias Sociales (CCSS): empleando cómics que cuenten la historia de España o algún otro país.
- Matemáticas: explicando la historia de las matemáticas a través del cómic.
- Idiomas: presentando o creando cómics en el idioma que se quiera trabajar.
- Ciencias Naturales (CCNN): empleando cómics que hablen del cuerpo humano o los seres vivos.
- Lengua: además de trabajar la lectura, también se puede trabajar el estudio de los componentes de un cómic, ya que es un contenido que figura en el currículo de lengua castellana.

Por último, propone la elaboración de cómics propios en el aula para hacer a los alumnos partícipes de aquello que están aprendiendo.

Siguiendo por la línea de la enseñanza de idiomas, tanto Brines Gandía (2012) como del Rey Cabrero (2013) nos exponen la rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en el aula de ELE (Español como Lengua Extranjera). Esto podemos extrapolarlo y enseñar aspectos de la cultura inglesa o alemana, por ejemplo, en las asignaturas de inglés o alemán.

Guzmán López, en la revista *Pedagogía Magna* (2011), nos propone un par de actividades para realizar en clase, siendo estas:

- *Creación de un cómic a partir de un cuento conocido.* A los alumnos se les entregará una cartulina dividida en cuadrantes para que recreen lo acontecido en el cuento, donde posteriormente añadirán los bocadillos y el texto que corresponda. Se hará hincapié en la parte del diálogo entre personajes, para fomentar, además de la creatividad artística, el uso del lenguaje coloquial y la narración secuencial de una serie de acontecimientos.
- *Recreación de un cómic a partir de sus viñetas y bocadillos.* En esta actividad, por parejas, se entregará a cada pareja un sobre con viñetas recortadas, teniendo por un lado las viñetas y por otro los bocadillos. Tendrán que ordenar las viñetas y añadir los bocadillos donde corresponda. El objetivo de esta actividad es familiarizar a los alumnos con el lenguaje del cómic y la secuencia de acontecimientos. Para alumnos con NEE, se podrá simplificar la tarea y que únicamente tengan que ordenar la secuencia de viñetas, que tendrán los bocadillos ya añadidos.

## 3. CONTEXTUALIZACIÓN

### 3.1. Características del centro

La propuesta se va a llevar a cabo en el Colegio Alemán de Zaragoza, ubicado a las afueras de la ciudad, en la entrada de la urbanización Torres de San Lamberto, una zona residencial compuesta en su mayoría de viviendas unifamiliares. Es un centro de régimen privado que cuenta con tres edificios, siendo uno de ellos para los alumnos de infantil y primer ciclo de primaria, otro para los de segundo y tercer ciclo de primaria, y el último para secundaria y bachillerato. Los alumnos de infantil cuentan además con un patio y un comedor separados de los de los alumnos de cursos mayores. Cada curso cuenta con dos vías, A y B. El primer edificio alberga, además de las aulas para las etapas mencionadas, aula de guardería, salas multiusos, los comedores, secretaría y los despachos de jefatura y dirección. El segundo edificio cuenta únicamente con las aulas para segundo y tercer ciclo de primaria, ya que es en el tercer edificio, el más antiguo de los tres, donde encontramos el aula de música, la de plástica, la de informática, los laboratorios, el gimnasio, las bibliotecas de español y de alemán y las aulas de desdobles, además de las de secundaria y bachillerato. La accesibilidad a los edificios no es mala, aunque podría ser mejorable: únicamente el segundo edificio cuenta con un ascensor, y el tercero con una rampa.

Las aulas son grandes y luminosas, contando por lo general de 18 a 24 alumnos por aula. Cada una de ellas está equipada con una pizarra blanca, una digital, proyector, ordenador y aire acondicionado. El aula de plástica se encuentra en el sótano del edificio antiguo, siendo una de las aulas más grandes de todo el centro. Cuenta con 10 mesas alargadas en las que caben bastantes alumnos, por lo que son ideales para el trabajo en grupo. Cada mesa tiene un cuadro de herramientas en la pared y un torno de mesa en el lateral. En el aula también encontramos un almacén en la parte trasera con material artístico a disposición de los alumnos y un fregadero para limpiar pinceles. En esta aula se lleva a cabo la asignatura extraescolar de plástica.

La lengua vehicular del centro es el alemán, por lo que hay clases que se imparten en ese idioma.

### 3.2. Características del alumnado

Como hemos dicho antes, esta propuesta está pensada para llevarse a cabo en el aula de 6º de primaria. En clase contamos con 18 alumnos, 10 niños y 8 niñas. El ambiente general es bueno, aunque, como suele ocurrir a esta edad, encontramos bien diferenciado el grupo de niños del de niñas. Aun dentro del grupo de niñas, hay dos que prefieren estar con los chicos, por afinidad de gustos.

Los alumnos proceden de familias de clase media o alta. Son casi todos de nacionalidad española, con la excepción de un alumno alemán y otro búlgaro. Sin embargo, esto no supone ningún problema, ya que llevan en España desde pequeños y dominan perfectamente el idioma.

En cuanto a rendimiento académico, tenemos desde aquellos que rinden adecuadamente, hasta alumnos que requieren de apoyo educativo, sobre todo con las lenguas extranjeras. Contamos con una alumna de alta capacidades y un alumno con dificultades para prestar atención, por lo que suelen requerir de motivación extra para realizar las tareas.

La mayoría de los niños y las dos niñas que se suelen juntar con ellos están familiarizadas con el mundo del cómic y el manga. Al resto de niñas les parece algo “de chicos”, por lo que intentaremos reeducar esta idea mediante el uso de mangas *shōjo*.

Nueve alumnos cursan, además, la asignatura extraescolar de plástica.

## 4. PROPUESTA: PROYECTO DE AULA

### 4.1. Presentación del proyecto

Este proyecto va a estar enfocado hacia la creación de un personaje propio por parte de cada alumno, que usarán como protagonista en el *manga* que se creará posteriormente. Los alumnos van a simular ser *mangakas*. Practicarán y experimentarán en distintas viñetas con los distintos elementos del manga: dibujando a su personaje desde distintos ángulos y planos, con distintas expresiones, etc. El objetivo final es la creación de un pequeño *manga*.

### 4.2. Desarrollo del proyecto

#### 4.2.1. Título

Esta propuesta va a estar titulada “Somos mangakas”, ya que los alumnos van a dar sus primeros pasos en el mundo del manga creando el suyo propio.

#### 4.2.2. Marco legislativo y curricular

El marco legislativo y curricular en el que esta propuesta va a estar basada es el siguiente:

##### 4.2.2.1. Marco legislativo

- *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).*
- *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.*
- *ORDEN ECD/850/2016, de 29 de julio, por la que se modifica la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.*
- *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de*

*evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.*

#### *4.2.2.2. Marco curricular*

El currículo de referencia empleado es el currículo oficial de Aragón de Educación Artística, establecido por el Real Decreto 126/2014.

#### *4.2.3. Objetivos didácticos*

Los objetivos que vamos a trabajar con esta propuesta son los siguientes, extraídos del currículo oficial de Aragón de Educación Artística (Real Decreto 126/2014):

- Obj.EA2. Indagar en las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación y utilizarlas para expresar, valorar y aceptar hechos, ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la ampliación de las capacidades relacionales y comunicativas.
- Obj.EA3. Conocer y comprender a través de la expresión artística integrada la importancia de la propia imagen, fortaleciendo la aceptación de uno mismo frente a la manipulación que ejerce la sociedad de consumo y los estereotipos sociales.
- Obj.EA6. Aplicar los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana y de diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura para comprenderlos mejor desarrollando una sensibilidad artística y fomentando el espíritu crítico.
- Obj.EA7. Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, articulando la percepción, la imaginación, la indagación y la sensibilidad y reflexionando a la hora de realizar y disfrutar de diferentes producciones artísticas, mediante la aproximación a la obra de arte como medio de recepción y transmisión de sentimientos y de ideas que despiertan la emoción estética y ayudan al desarrollo del pensamiento lógico.

- Obj.EA8. Conocer algunas de las posibilidades de los medios audiovisuales, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y de los dispositivos electrónicos en los que intervienen la imagen y el sonido, y utilizarlos como recursos para la observación, la búsqueda de información y la elaboración de producciones propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales.
- Obj.EA10. Desarrollar una relación de autoconfianza con la producción artística personal, valorando las creaciones propias y las de los otros y sabiendo recibir y expresar críticas y opiniones, articulando mecanismos personales de respeto, tolerancia y resolución ajustada de las situaciones de conflicto.
- Obj.EA11. Realizar producciones artísticas de forma cooperativa, combinando e integrando diferentes técnicas con una actitud responsable, asumiendo distintas funciones, demostrando una actitud de iniciativa personal y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio.
- Obj.EA12. Conocer algunas de las profesiones de los ámbitos artísticos, interesándose por las características del trabajo de los artistas, y disfrutar, como público en unos casos, con la observación de sus producciones, y en otros, con la participación activa (conciertos didácticos, teatro infantil, actuaciones públicas de diferente carácter, bandas, exposiciones o muestras plásticas, etc.), desarrollando la curiosidad, el interés, la sensibilidad estética y el reconocimiento que merece el autor de las obras en su existencia.
- Obj.EA13. Reconocer las habilidades y destrezas propias en el ámbito de la expresión musical y plástica, aceptando con naturalidad las limitaciones individuales (dificultades técnicas, inhibición, sentido del ridículo, etc.) de forma que mejore la autoestima y la capacidad comprensiva en los inicios del lenguaje técnico artístico, así como la capacidad de reflexión sobre los resultados de las acciones realizadas con esfuerzo personal.
- Obj.EA14. Descubrir e integrar, por medio de las experiencias artísticas desde los distintos medios de expresión, elementos y estrategias de enriquecimiento y de organización del tiempo de ocio,

aumentando las capacidades perceptivas, expresivas, creativas y de iniciativa y autonomía personal.

#### 4.2.4. Contenidos

Los contenidos que vamos a trabajar con esta propuesta, marcados por el currículo de 6º curso de Educación Artística (Real Decreto 126/2014) son los indicados en la Tabla 3.

Tabla 3. *Relación de contenidos*

Bloque 1: Educación Audiovisual	Narración de historias a través de la imagen combinada con textos de creación propia: el cómic.
	Valoración de los medios de comunicación y de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos de conocimiento, producción y disfrute.
	Uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

Bloque 2: Expresión Artística	Exploración de las características, elementos, técnicas y materiales que las obras artísticas ofrecen y sugieren para la recreación de estas y creación de obras nuevas.
	Uso de texturas para caracterizar objetos e imágenes y para el tratamiento de imágenes digitalizadas.
	Elaboración de obras utilizando técnicas mixtas de manera individual y/o colectiva.
	Planificación del proceso de producción de una obra: fase de observación-percepción; análisis e interiorización; verbalización de intenciones;



	elección de intenciones; elección de materiales y preparación; ejecución; valoración crítica.
	Identificación de diferentes manifestaciones artísticas nombrando las profesiones relacionadas con las mismas o afines a ellas.

#### 4.2.5. Competencias clave

Las competencias clave que pretendemos trabajar con este proyecto son:

- Competencia conciencia y expresión cultural. El área de Educación Artística permite el conocimiento de diferentes códigos artísticos y posibilita la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios para expresar ideas, experiencias o sentimientos de forma creativa, especialmente en la interpretación, la creación y la composición, todo ello tanto de forma individual como colectiva. Con este proyecto pretendemos acercar a los alumnos a una de las manifestaciones artísticas más destacadas de la cultura japonesa: el manga, dándoles herramientas para comprenderlo, valorarlo y considerarlo como una posibilidad de ocio más.
- Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. La creatividad exige actuar con autonomía, poner en marcha iniciativas, barajar posibilidades y soluciones diversas. El proceso no sólo contribuye con la originalidad a la búsqueda de formas innovadoras, sino que también genera flexibilidad, pues ante un mismo supuesto pueden darse diferentes respuestas. Desde el principio hasta el final del proyecto los alumnos deberán tener la iniciativa para indagar, experimentar, imaginar, prever, planificar y realizar su propio manga, siendo cada uno de ellos único. El trabajo en equipo también será clave para el desarrollo de esta competencia.
- Competencia aprender a aprender. Se contribuye desde el área en la medida en que se favorece que el alumno amplíe de forma progresiva su saber hacer desde la reflexión práctica, la tolerancia a la frustración, la valoración de las dificultades y errores como

claves para el avance, la satisfacción con los propios logros, el interés por la búsqueda de soluciones versátiles y originales, y la capacidad para autoevaluarse y cooperar. A estas situaciones se enfrentarán los alumnos en el proceso creativo del manga, ya que indagarán y probarán distintas técnicas hasta dar con la correcta para cada uno.

- Competencia social y cívica. El ámbito social conlleva la comprensión de la evolución social y cultural de la humanidad y aproximando al alumno a otras formas de expresión, valorando la diversidad que nos enriquece al fomentar una actitud abierta, integradora y respetuosa ante otras manifestaciones artísticas diferentes a las nuestras. Mediante la creación del manga se pretende que el alumno valore y respete una forma de expresión artística a la que quizá no esté acostumbrado, y pueda tener prejuicios sobre ella. Además, es posible trabajar también esta competencia a través de los valores morales que encarna cada personaje.
- Competencia en comunicación lingüística. La Educación Artística ayuda a escuchar, mirar y sentir un mundo al que con posterioridad se le pondrán palabras. En este proyecto, lenguaje no verbal y verbal se mezclan en las páginas del manga. También contribuye a la ampliación del léxico de los alumnos y a la riqueza de los intercambios comunicativos que se generan, expresando sensaciones, sentimientos, emociones y vivencias.
- Competencia digital. Adquiere cada vez más importancia en la Educación Artística el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramienta para mostrar procesos relacionados la creación de producciones artísticas. A lo largo de este proyecto, los alumnos podrán usar las TIC para buscar mangas de referencia o inspiración que les ayudarán con la creación del propio.

#### 4.2.6. Metodología docente

Las metodologías empleadas van a ser el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación educativa. El proyecto principal, la creación del manga, va a estar dividido en un conjunto de retos fundamentales para la consecución del objetivo principal. Dicho proyecto se va a presentar, además, como una propuesta de ocio que los alumnos pueden disfrutar mientras aprenden, además de como una herramienta que les ayudará en el resto de las asignaturas.

Gracias al aprendizaje basado en proyectos los alumnos serán protagonistas de su propio aprendizaje, ya que aprenderán de forma autónoma, implicándose y cooperando para acabar con un producto final satisfactorio que pueda divulgarse al resto de alumnos del centro. Si a esto le añadimos el enfoque de la gamificación educativa, presentando la lectura y creación de mangas como un pasatiempo más al que dedicar su tiempo libre, tendremos al alumnado mucho más receptivo a la hora de asimilar nuevos conocimientos y enlazarlos con aquellos ya poseídos, logrando un aprendizaje significativo.

En cuanto a los agrupamientos, cada alumno practicará en solitario con los distintos elementos del manga para adquirir la práctica y los conocimientos necesarios. También crearán individualmente a su personaje, para luego ponerlos en común en grupos de 3 personas y crear una historia conjunta con dichos personajes.

#### 4.2.7. Fases, secuenciación y cronograma

La organización del proyecto queda establecida para 8 semanas, durante el tercer trimestre. Cada sesión durará 50 minutos.

Tabla 4. Cronograma y secuenciación

Fases	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7	Sesión 8	Sesión 9
Lectura y análisis de capítulos manga									

Creación del mangaka									
Creación del personaje protagonista									
Práctica con los distintos elementos del manga									

	Sesión 10	Sesión 11	Sesión 12	Sesión 13	Sesión 14	Sesión 15
Creación del manga final						
Exposición y divulgación						

#### 4.2.8. Actividades

A continuación, vamos a desarrollar cada sesión de nuestro proyecto.

Tabla 5. Sesiones 1 a 3.

Sesiones 1 a 3	
<b>Nombre de la actividad</b>	<i>El club de leer manga</i>
<b>Agrupamiento</b>	<i>Grupal</i>
<b>Fecha</b>	<i>21.04.2021 23.04.2021 28.04.2021</i>
<b>Duración</b>	<i>3 sesiones de 50 minutos</i>
<b>Descripción</b>	<i>Los alumnos se dividirán en 6 grupos de 3. Durante las 3 sesiones, los alumnos leerán el primer tomo de distintos títulos, siendo estos: -Guardianes de la noche (Kimetsu no Yaiba) -The Promised Neverland -Fullmetal Alchemist</i>

	<p>- <i>Blue Exorcist (Ao no Exorcist)</i></p> <p>- <i>Sailor Moon</i></p> <p>- <i>Yona, princesa del amanecer (Akatsuki no Yona)</i></p> <p>Como se mencionó en el marco teórico, es una selección de mangas shōnen (los 4 primeros) y shōjo (los 2 últimos) creados por mujeres mangakas. Cada grupo irá leyendo los distintos tomos a lo largo de las 3 sesiones, para hacer una puesta en común en gran grupo al final de la tercera sesión. En estas sesiones trabajamos los objetivos 6 y 14 del área de Educación Artística.</p>
<b>Objetivos de la actividad</b>	<p>-Ser la primera toma de contacto con el manga</p> <p>-Analizar la historia y los personajes de los capítulos leídos</p>
<b>Lugar</b>	Aula de plástica
<b>Recursos y materiales</b>	Recursos: primeros tomos de los mangas mencionados.
<b>Evaluación</b>	Observación directa y puesta en común Rúbricas de evaluación (Tablas 13 y 14)

Tabla 6. Sesión 4

<b>Sesión 4</b>	
<b>Nombre de la actividad</b>	Somos mangakas
<b>Agrupamiento</b>	Individual
<b>Fecha</b>	30.04.2021
<b>Duración</b>	50 minutos
<b>Descripción</b>	Comenzaremos explicando a los alumnos qué es la figura del mangaka en Japón y cómo trabaja, y que los mangas que leyeron en las sesiones anteriores han sido creados por mangakas muy exitosas, para trabajar el Obj.EA12. Posteriormente crearán un

	<i>pseudónimo y una imagen desde la que “publicarán” su manga.</i>
<b>Objetivos de la actividad</b>	<p><i>-Crear un pseudónimo y una imagen con la que identificarse como mangakas.</i></p> <p><i>-Sentirse cercanos a la figura del mangaka.</i></p> <p><i>-Aprender sobre el trabajo mangaka y su equipo: guionista, dibujante, entintador...</i></p>
<b>Lugar</b>	<i>Aula de plástica</i>
<b>Recursos y materiales</b>	<p><i>Recursos: Mangas de referencia.</i></p> <p><i>Materiales: útiles de dibujo: lápiz, goma, papel</i></p>
<b>Evaluación</b>	<p><i>Observación directa y puesta en común</i></p> <p><i>Rúbricas de evaluación (Tablas 13 y 14)</i></p>

Tabla 7. Sesiones 5 y 6

<b>Sesiones 5 y 6</b>	
<b>Nombre de la actividad</b>	<i>Forjando a un héroe</i>
<b>Agrupamiento</b>	<i>Individual</i>
<b>Fechas</b>	<p><i>5.05.2021</i></p> <p><i>7.05.2021</i></p>
<b>Duración</b>	<i>2 sesiones de 50 minutos</i>
<b>Descripción</b>	<p><i>Los alumnos empezarán a crear a su personaje, de manera individual. Trabajarán así el Obj.EA10. Dicho personaje será el protagonista (o antagonista) que posteriormente emplearán en su historia. También se definirán la personalidad, los valores, etc. del personaje. Se les entregarán fotocopias con pautas indicando cómo dibujar personajes: rostro, cuerpo, poses, etc. (Anexo 1)</i></p> <p><i>Podrán emplear el ordenador del aula para buscar personajes en los que inspirarse, trabajando así el Obj.EA8.</i></p>

<b>Objetivos de la actividad</b>	-Aprender a crear un personaje manga, paso a paso -Trabajar valores sociales y cívicos desde dicho personaje.
<b>Lugar</b>	Aula de plástica
<b>Recursos y materiales</b>	Recursos: capítulos manga de referencia, folios con pautas sobre cómo dibujar personajes, ordenador. Materiales: útiles de dibujo: lápiz, goma, papel
<b>Evaluación</b>	Observación directa y puesta en común Rúbricas de evaluación (Tablas 13 y 14)

Tabla 8. Sesiones 7 a 9

<b>Sesiones 7 a 9</b>	
<b>Nombre de la actividad</b>	Distintos enfoques
<b>Agrupamiento</b>	Individual
<b>Fecha</b>	12.05.2021 14.05.2021 19.05.2021
<b>Duración</b>	3 sesiones de 50 minutos
<b>Descripción</b>	Con el personaje creado, los alumnos realizarán distintas viñetas empleando distintos planos, ángulos y demás elementos visuales del manga, que previamente se explicarán al comienzo de la primera sesión de esta actividad. También practicarán con la escala de grises. Se les hará entrega de fotocopias con distintas viñetas enfocadas desde distintos planos y ángulos para que usen como referencia (Figuras 11 a 20 expuestas en el marco teórico).
<b>Objetivos de la actividad</b>	-Familiarizarse con los elementos del lenguaje del manga. -“Colorear” empleando la escala de grises. -Coger soltura dibujando.
<b>Lugar</b>	Aula de plástica

<b>Recursos y materiales</b>	<p>Recursos: fotocopias con viñetas de manga de referencia.</p> <p>Materiales: útiles de dibujo: lápiz, goma, papel</p>
<b>Evaluación</b>	<p>Observación directa y puesta en común</p> <p>Rúbricas de evaluación (Tablas 13 y 14)</p>

Tabla 9. Sesiones 10 a 13

<b>Sesiones 10 a 13</b>	
<b>Nombre de la actividad</b>	<i>Creamos nuestro manga</i>
<b>Agrupamiento</b>	<i>Grupal</i>
<b>Fecha</b>	<p>21.05.2021</p> <p>26.05.2021</p> <p>28.05.2021</p> <p>2.06.2021</p>
<b>Duración</b>	<i>4 sesiones de 50 minutos</i>
<b>Descripción</b>	<i>La parte más creativa del proyecto, donde los alumnos tendrán que crear su propio manga. Será realizado en una cartulina tamaño A3. Al trabajar en grupo, bien podrán realizar todos un poco de cada tarea, o bien se podrán repartir los trabajos: uno creará el guión, otro dibujará, otro entintará... A lo largo de estas sesiones trabajaremos el Obj.EA2, el Obj.EA7 y el Obj.EA11.</i>
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>-Crear un producto final propio: un manga.</i></li> <li><i>-Trabajar en equipo, logrando un exitoso reparto de tareas.</i></li> <li><i>-Emplear y conocer las formas del lenguaje verbal en el manga.</i></li> <li><i>-Ver el aspecto lúdico de la actividad.</i></li> </ul>
<b>Lugar</b>	<i>Aula de plástica</i>
<b>Recursos y materiales</b>	<i>Recursos: mangas de ejemplo. Todo el material creado hasta ahora en la asignatura. Guiones e</i>



	<p>historias de apoyo y referencia. Ordenador de aula. Cartulina A3.</p> <p>Materiales: útiles de dibujo: lápiz, goma, papel, rotulador o pluma (para entintar)</p>
<b>Evaluación</b>	<p>Observación directa y puesta en común</p> <p>Rúbricas de evaluación (Tablas 13 y 14)</p>

Tabla 10. Sesiones 12 y 13

<b>Sesiones 12 y 13</b>	
<b>Nombre de la actividad</b>	La editorial nos quiere
<b>Agrupamiento</b>	Gran grupo
<b>Fecha</b>	4.06.2021 9.06.2021
<b>Duración</b>	Dos sesiones de 50 minutos
<b>Descripción</b>	<p>Los alumnos presentarán sus mangas al resto de la clase, como si se los fuesen a presentar a la editorial que los quiere contratar, reconociendo las posibles limitaciones individuales e intentando superarlas, trabajando el Obj.EA.13.</p> <p>La última sesión se empleará para realizar un montaje con todos los mangas en el aula de plástica, para presentarlos a los alumnos de otros cursos, para trabajar el Obj.EA10.</p>
<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Servir de cierre siendo una puesta en común</li> <li>-Reflexionar acerca de lo aprendido</li> <li>-Divulgar el proyecto a otros alumnos del centro</li> </ul>
<b>Lugar</b>	Aula de plástica
<b>Recursos y materiales</b>	El manga creado
<b>Evaluación</b>	<p>Observación directa y puesta en común final</p> <p>Rúbricas de evaluación (Tablas 13 y 14)</p> <p>Rúbrica de autoevaluación docente (Tabla 15)</p>

#### 4.2.9. Recursos y materiales

Los recursos que vamos a emplear van a ser principalmente fotocopias de referencia que se entregarán a los alumnos para que creen su personaje y aprendan a enfocarlo desde distintos planos y ángulos, además del ordenador del aula y los tomos manga que leerán en las primeras sesiones. Quedan identificados en la tabla 11.

Los materiales que vamos a emplear principalmente son útiles de dibujo tales como lápiz, goma, papel y tinta cuando llegue la hora de entintar. Quedan identificados en la Tabla 12. Como el manga no es a color, prescindiremos de los colores.

Tabla 11. *Recursos.*

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15
Fotocopias					X	X	X	X	X						
Ordenador					X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Mangas	X	X	X	X											

Tabla 12. *Materiales.*

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15
Lápiz				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Goma				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Papel				X	X	X	X	X	X						
Cartulina										X	X	X	X	X	X
Tinta										X	X	X	X		

#### 4.2.10. Atención a la diversidad

En el caso de que algún alumno o grupo de alumnos tenga dificultad para imaginar una historia, se pueden dar guiones o ideas de base.

Si algún alumno presentase más dificultades a la hora de dibujar el manga completo, se le podría dar un manga ya existente en el que solo faltasen los diálogos, para que el alumno, en base a lo que viese en las viñetas, inventase una historia, o incluirlo en un grupo en el que se encargue de otra tarea, como por ejemplo escribir los diálogos.

Si algún alumno no comprendiese bien el español, podría contar con la ayuda de un diccionario o leer un manga en su idioma natal, y crear el suyo propio empleando palabras de su lengua materna.

#### 4.2.11. *Evaluación de las actividades*

Las actividades se evaluarán empleando, además de la observación directa en cada sesión, dos rúbricas: una referente al apartado artístico (Tabla 13) y otra al apartado actitudinal (Tabla 14). También, tras la finalización de cada bloque de actividades, se dedicará un momento de la última sesión de dicho bloque para hacer una puesta en común sobre las impresiones de los alumnos, las dificultades que hayan surgido, lo que más les ha gustado, etc.

Tabla 13. *Rúbrica de evaluación artística.*

	Excelente	Bien	Regular	Mal
Creatividad y originalidad	Todo el trabajo realizado goza de gran creatividad y originalidad.	La mayor parte del trabajo realizado es original, inspirado por obras existentes.	Se ven claras referencias a otras obras.	Se ha copiado de sus compañeros o de otras obras existentes.
Limpieza y presentación	Todos sus trabajos están limpios, cuida la presentación.	Sus trabajos están limpios, con algún pequeño fallo de presentación.	Hay cierto desorden en la presentación de sus trabajos, algunos están sucios o emborronados.	No cuida la limpieza ni la presentación de sus trabajos.
Personaje	Respeto las proporciones y las líneas guía del maniquí y dota de gran expresividad al personaje.	Respeto generalmente las proporciones y las líneas guía del maniquí y dota de expresividad al personaje.	Comete fallos a la hora de respetar las proporciones del personaje y sus rasgos son poco expresivos.	No emplea líneas guía a la hora de dibujar, no respeta las proporciones y sus personajes no son expresivos.

Lenguaje visual	Comprende y emplea correctamente todos los elementos del lenguaje visual del manga.	Comprende y emplea correctamente la mayoría de los elementos del lenguaje visual del manga.	Comprende y emplea correctamente algunos de los elementos del lenguaje visual del manga.	Apenas comprende y emplea correctamente los elementos del lenguaje visual del manga.
Lenguaje verbal	Emplea todas las formas del lenguaje verbal que pueden aparecer en un manga.	Emplea la mayoría las formas del lenguaje verbal que pueden aparecer en un manga.	Emplea algunas de las formas del lenguaje verbal que pueden aparecer en un manga.	Apenas emplea las formas del lenguaje verbal que pueden aparecer en un manga.
Sombreado	Domina el sombreado, las luces y las sombras.	Emplea el sombreado con soltura, con algún pequeño error.	Apenas usa el sombreado, no sabe ubicar el foco de luz.	No usa el sombreado, sus dibujos son planos.
Composición	Sigue todos los pasos de creación de un manga.	Sigue la mayoría de los pasos para crear un manga.	Se salta algunos pasos del proceso de creación de un manga.	Crea el manga sin llevar ningún tipo de orden en los pasos empleados.
Argumento	Se entiende perfectamente la historia que el manga quiere contar.	El argumento es comprensible en su mayoría.	Cuesta entender la historia del manga.	No se entiende el argumento de la historia.

Tabla 14. Rúbrica de evaluación actitudinal.

	Excelente	Bien	Regular	Mal
Realización de las actividades	Se concentra en realizar las actividades, evitando distracciones y siguiendo las instrucciones.	Se concentra en las actividades y en seguir las instrucciones la mayor parte del tiempo, con alguna	Realiza las actividades, pero se distrae con frecuencia y apenas sigue las instrucciones.	No se concentra en realizar las actividades ni en seguir las instrucciones.

		distracción puntual.		
Responsabilidad	Es responsable y cumple con el trabajo que tiene que hacer.	Cumple con casi todo el trabajo que tiene que hacer.	Realiza mucho menos trabajo del que se le había asignado.	No ha cumplido con el trabajo asignado.
Participación	Participa totalmente y aporta ideas nuevas.	Participa bastante y aporta alguna idea.	Apenas participa ni aporta ideas.	No participa ni aporta ideas.
Interés	Muestra interés por los nuevos contenidos explicados en cada sesión.	Suele mostrar interés por los nuevos contenidos explicados en cada sesión.	Apenas muestra interés por los nuevos contenidos explicados en cada sesión.	No muestra interés por los nuevos contenidos explicados en cada sesión.
Respeto	Respeto, escucha y acepta la diversidad de opiniones, a sus compañeros y a la profesora en todo momento.	Respeto, escucha y acepta la diversidad de opiniones, a sus compañeros y a la profesora la mayor parte del tiempo.	Le cuesta respetar, escuchar y aceptar las distintas opiniones de sus compañeros y de la profesora.	Interrumpe a sus compañeros y no respeta la diversidad de opiniones.
Apoyo	Anima y se ofrece a ayudar al resto de compañeros.	Ayuda a sus compañeros si se lo piden.	Le cuesta ayudar a sus compañeros.	No ayuda a sus compañeros.
Colaboración	Colabora con su grupo en todo momento y realiza un buen trabajo en equipo.	Colabora con su grupo y realiza un buen trabajo en equipo la mayor parte del tiempo.	Le cuesta trabajar en grupo con sus compañeros.	Va a su aire.
Uso del material	Usa el material respetuosamente, es ordenado y recoge lo que utiliza.	Utiliza el material respetuosa y ordenadamente, pero a veces se	Apenas respeta el material utilizado y casi nunca recoge lo que emplea.	No respeta el material utilizado y nunca recoge.

		olvida de recogerlo.		
--	--	----------------------	--	--

### 4.3. Evaluación de la propuesta

El docente hará una rúbrica para valorar el grado de aceptación del proyecto, la implicación de los alumnos en él, si se han cumplido los objetivos y si ha quedado algún aspecto que mejorar (Tabla 15). Además, se preguntará al resto de docentes y a las propias familias si los alumnos han empleado este nuevo recurso para otras asignaturas o en su tiempo libre a modo de ocio.

Tabla 15. Rúbrica de autoevaluación para el docente.

	<i>Mucho</i>	<i>Algo</i>	<i>Nada</i>
<i>Se han cumplido los objetivos planteados para cada sesión</i>			
<i>El número de sesiones ha sido adecuado</i>			
<i>Las sesiones se han seguido con facilidad</i>			
<i>Los alumnos se han implicado en el proyecto</i>			
<i>Los alumnos han disfrutado del proyecto</i>			
<i>Han empleado la herramienta didáctica aprendida para otras asignaturas</i>			
<i>Han entendido el manga como una posibilidad más de ocio</i>			
<i>Las agrupaciones han sido correctas</i>			
<i>El material otorgado de referencia ha sido suficiente</i>			
<i>Han estado cubiertas las necesidades de cada alumno</i>			
<i>El ambiente en el aula ha sido adecuado</i>			

Aspectos que destacar: \_\_\_\_\_

Feedback de los alumnos: \_\_\_\_\_

¿Alguna posible mejora? \_\_\_\_\_

## 5. CONCLUSIONES

Al no haber sido posible aplicar esta propuesta en el aula, las conclusiones se van a basar en las principales aportaciones y en los aspectos más relevantes de este proyecto, mirando en retrospectiva si hemos logrado cumplir los objetivos propuestos al principio, y tomando conciencia de posibles mejoras si llegase a implementarse la propuesta didáctica en clase.

Tras realizar un análisis sobre los distintos géneros, hemos concluido que el más adecuado para llevar al aula es el *shōnen*, que cuenta con un amplísimo abanico de obras para que los alumnos tomen como referencia para analizar los fundamentos del *manga* y realizar sus propias obras.

Mediante el empleo del lenguaje propio del *manga* y su potencial gráfico y narrativo, se van a asentar los cimientos en los niños sobre la narración secuencial y cómo dibujarlo, no solo para cumplir con el currículo de Educación Artística, sino para descubrirles una nueva posibilidad de ocio que incluso les puede servir como herramienta para estudiar otras asignaturas o aprender nuevos conocimientos. En base a esto, otros maestros podrán emplear el *manga* como recurso didáctico en sus asignaturas para fomentar el interés y el aprendizaje por parte de los alumnos.

De cara a las actividades, gracias a las metodologías activas empleadas como el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación educativa, surgen sesiones amenas en las que el alumno formará parte de su propio aprendizaje y no será únicamente un receptor de información. También dan pie a que los alumnos empleen las TIC de manera responsable para buscar referencias o información sobre mangas nuevos, y es un claro impulso para que se interesen por la lectura y mejoren su comprensión y velocidad lectora.

Gracias a la narración secuencial se potencia también el razonamiento de los alumnos, ya que deben conectar una serie de viñetas de manera lógica en sus cabezas para dotar de sentido a la historia.

Finalmente, si esta propuesta se aplicase en clase, tendríamos oportunidad de mejorarla atendiendo al apartado de atención a la diversidad, ya que las adaptaciones propuestas son muy generales, y en cualquier aula nos pueden surgir necesidades distintas.

## 6. CONSIDERACIONES FINALES

Con la finalización de este trabajo podemos concluir que el *manga* es una herramienta muy apropiada para trabajar la narración secuencial en el aula de plástica, que puede ser presentada como un recurso novedoso y entretenido para los alumnos y que además nos va a servir de refuerzo para otras asignaturas y para potenciar capacidades como el razonamiento lógico y la comprensión lectora.

En lo personal, me gustaría que tras este trabajo más docentes considerasen el *manga* o los cómics como un recurso más para emplear en el aula, ya que tienen un gran potencial a ser explotado y dan pie a numerosas actividades originales y creativas.

Considero, además, que este trabajo me ha ayudado a descubrir cosas que no conocía sobre el *manga* y que gracias a él he conocido cómo trasladarlo correctamente al aula en un futuro. Para mí sería muy gratificante compartir con mis alumnos una unidad didáctica basada en el *manga* que tanto disfruto, y que ellos lo disfrutasen conmigo.



## 7. Referencias Bibliográficas

Aparici, R. (1989). *El cómic y la fotonovela en el aula*. Ediciones de la Torre

Arakawa, H. (2004). *Fullmetal Alchemist 1*. Norma Editorial

Brines Gandía, J. (2012). La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE. *Foro de profesores de E/LE*, 8, 1-8.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4879316>

De Cabo Baigorri, M. (2014). El *manga*, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa. *Espacio, tiempo y forma*, 26, 355-375.  
<https://www.researchgate.net/publication/282070528> El manga su imagen y lenguaje reflejo de la sociedad japonesa The Manga its image and language a reflection of the Japanese society

Campbell, J. (1949). *The hero with a thousand faces*. Princeton: Prince

Del Rey Cabrero, E. (2013). El cómic como material en el aula de E/LE: justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explicación. *Resla*, 26, 177-195.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4597570>

Estrada, O. (2020). *Cultura Manga*. Redbook

García Jiménez, A. (2010). El uso del tebeo como recurso didáctico. *Revista de Innovación y Experiencias Educativas*, 28, 1-9.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_28/ANTONIO\\_GARCIA\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_28/ANTONIO_GARCIA_1.pdf)

Gotouge, K. (2019). *Guardianes de la noche 1*. Norma Editorial

Gotouge, K. (2019). *Guardianes de la noche 2*. Norma Editorial

Gotouge, K. (2020). *Guardianes de la noche 5*. Norma Editorial

Gotouge, K. (2020). *Guardianes de la noche 6*. Norma Editorial

Gotouge, K. (2020). *Guardianes de la noche 7*. Norma Editorial

Guzmán López, M. (2011). El cómic como recurso didáctico. *Pedagogía Magna*, 10, 122-131. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628291>

Katou, K. (2009). *Blue Exorcist 1*. Norma Editorial

Kusanagi, M. (2018). *Yona, princesa del amanecer 1*. Norma Editorial

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 295, de 10 de diciembre de 2013, 97858-97921. <http://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 25, de 29 de enero de 2015, 6986-7003. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2015-738>

ORDEN ECD/850/2016, de 29 de julio, por la que se modifica la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. *Boletín Oficial de Aragón*, 156, de 12 de agosto de 2016, 20713-20884. <http://www.boa.aragon.es/cgi-bin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=921670621818>

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 1 de marzo de 2014, 1-58. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf>

Takeuchi, N. (2012). *Sailor Moon 1*. Norma Editorial

Shirai, K. y Demizu, P. (2018). *The Promised Neverland 1*. Norma Editorial

Shirai, K. y Demizu, P. (2019). *The Promised Neverland 9*. Norma Editorial

Varios autores (2009). *Step by step manga*. Maomao publications

Watton, L. (2019). *Podrás dibujar manga cuando acabes este libro*. Espaciodesign

Yazawa, N. (2021). *Manga ¡Dibuja como un experto!*. Librero

# 8. ANEXOS

Anexo 1. Imágenes que se entregarán de referencia para la creación del personaje.

**CHICO ADOLESCENTE (6,5 CABEZAS DE ESTATURA)**

LOS CHICOS TIENEN UNA ESTRUCTURA ÓSEA Y MUSCULAR MÁS GRUESA Y LINDOS BRAZOS Y HOMBROS MÁS DESARROLLADOS Y ANCHOS. SIN EMBARGO, SUS CADERAS SON MÁS ESTRECHAS, ASÍ QUE PODRÍAMOS DECIR QUE TIENEN EL CUERPO EN FORMA DE «V».

LA IDEA BÁSICA ES QUE NO SON TAN MONOS COMO LAS CHICAS Y QUE PARECEN MÁS ADULTOS, ASÍ QUE TIENEN LA CABEZA MÁS PEQUEÑA EN PROPORCIÓN AL CUERPO. EN ESTE CASO, VOY A DIBUJAR UN CUERPO DE 6,5 CABEZAS DE ESTATURA, A DIFERENCIA DE LA CHICA ANTERIOR, QUE ERA DE 6.

SI EL PERSONAJE ES MUSCULOSO, ESTA PARTE SOBRESALE MÁS.

LOS CHICOS SON MÁS ANCHOS DE ESPALDAS QUE LAS CHICAS, ASÍ QUE LA DISTANCIA ENTRE LOS HOMBROS ES MAYOR QUE ENTRE LAS OREJAS.

BÁSICAMENTE, LOS NIÑOS SE DIBUJAN COMO LAS CHICAS.

LAS CADERAS SON MÁS ESTRECHAS QUE LOS HOMBROS.

A DIFERENCIA DE LAS CHICAS, LOS CHICOS TIENEN LA PELVIS MÁS ARRIBA Y MÁS ESTRECHA.

LOS MÚSCULOS Y LOS HUESOS SON MÁS GRUESOS QUE LOS DE LAS CHICAS, ASÍ QUE LAS ESFERAS DE LOS HOMBROS Y LAS INGLÉS TAMBIÉN SON MÁS GRANDES.

AL DIBUJAR LAS COSTILLAS Y LA CINTURA, TEN PRESENTES LOS MÚSCULOS ABDOMINALES.

EN EL CASO DE UNA FIGURA «MASCULINA» DE PIE, LAS RODILLAS APUNTAN HACIA AFUERA. SI LAS HACES HACIA ADENTRO, PARECERÁ PATIZAMBO O QUE CAMINE CON LOS PIES HACIA DENTRO, Y TENDRÁ UN AIRE FEMENINO.

EN EL ESTILO CHIBI, LOS CUERPOS FEMENINOS Y MASCULINOS SE DIFERENCIAN SEGÚN LA ANCHURA DE LA CINTURA Y DE LOS HOMBROS.

EN LOS BEBÉS DE ESTILO CHIBI, NO HAY DIFERENCIAS ENTRE NIÑOS Y NINAS.

LO IMPORTANTE ES TENER ESA SENSACIÓN DE «¡ESTE ES EL TIPO DE PERSONAJE QUE QUIERO DIBUJAR!». CREA A TUS PERSONAJES FEMENINOS Y MASCULINOS IDEALES ¡Y ENSEÑASELOS A TODO EL MUNDO!

CINTURA DELGADA Y CADERAS ANCHAS

PIERNAS CURVADAS Y CARNOSAS

SIN CINTURA

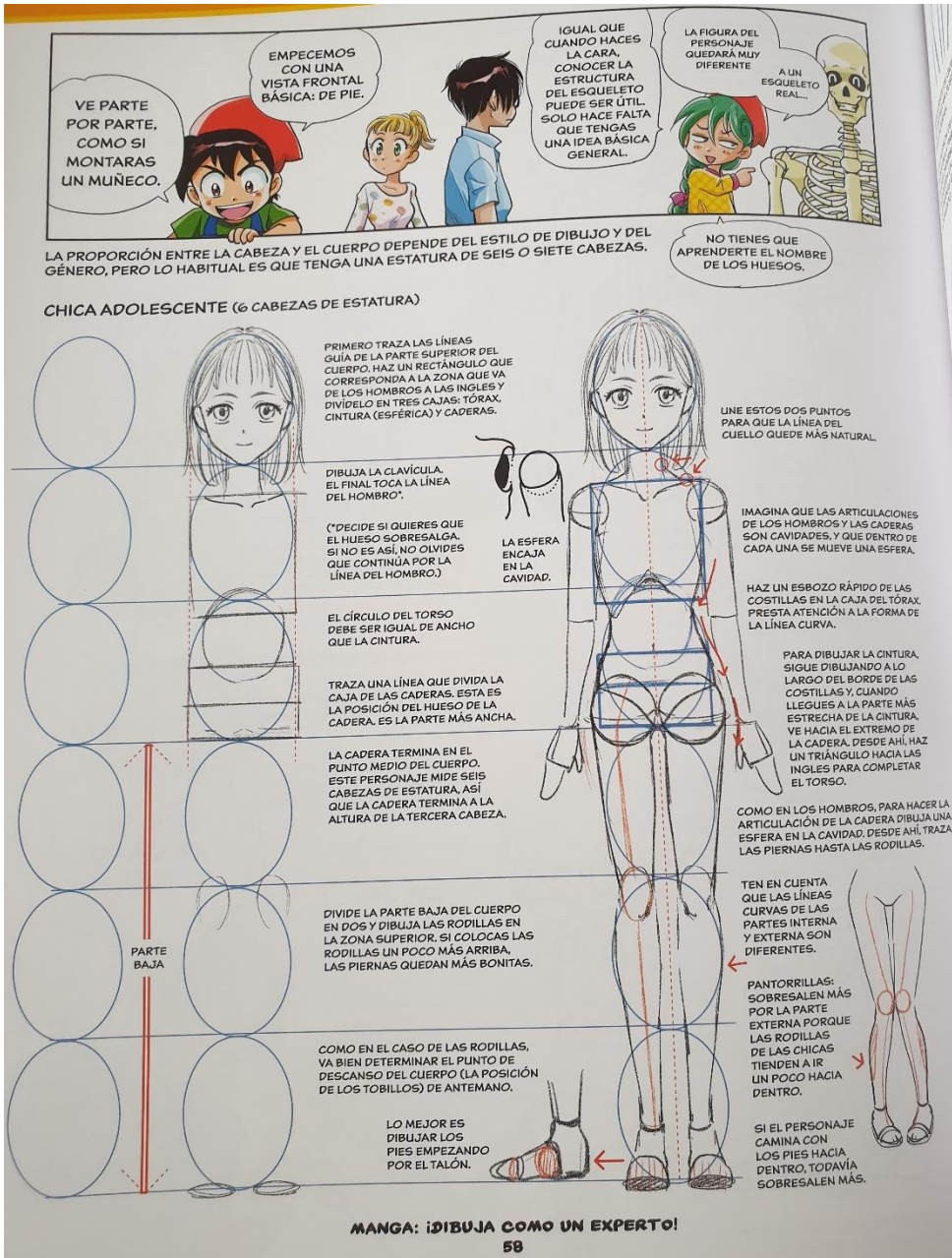
PIERNAS RECTAS

ESPINILLA

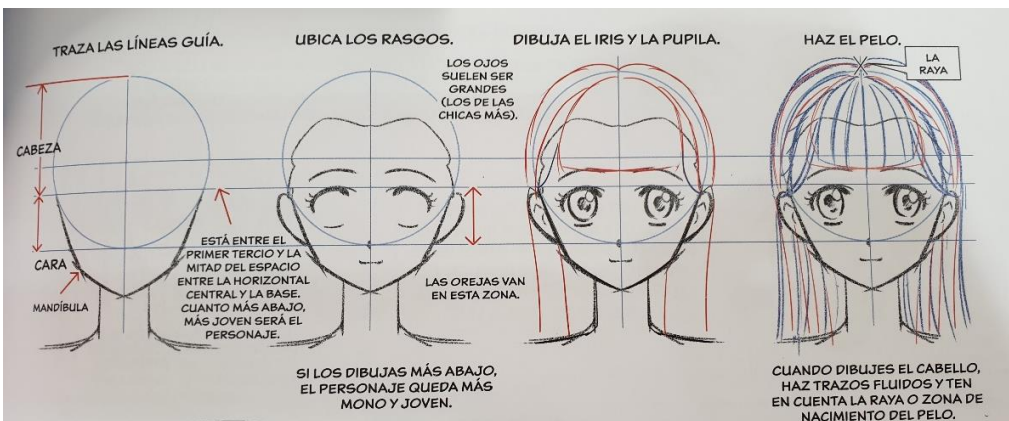
**MANGA: ¡DIBUJA COMO UN EXPERTO!**

60

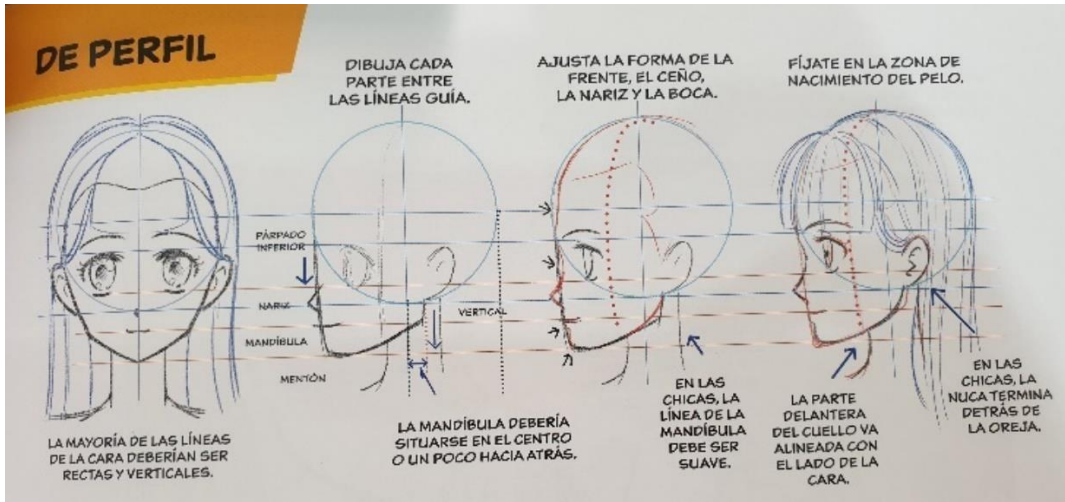
Yazawa (2021). *Manga ¡Dibuja como un experto!*. Librero



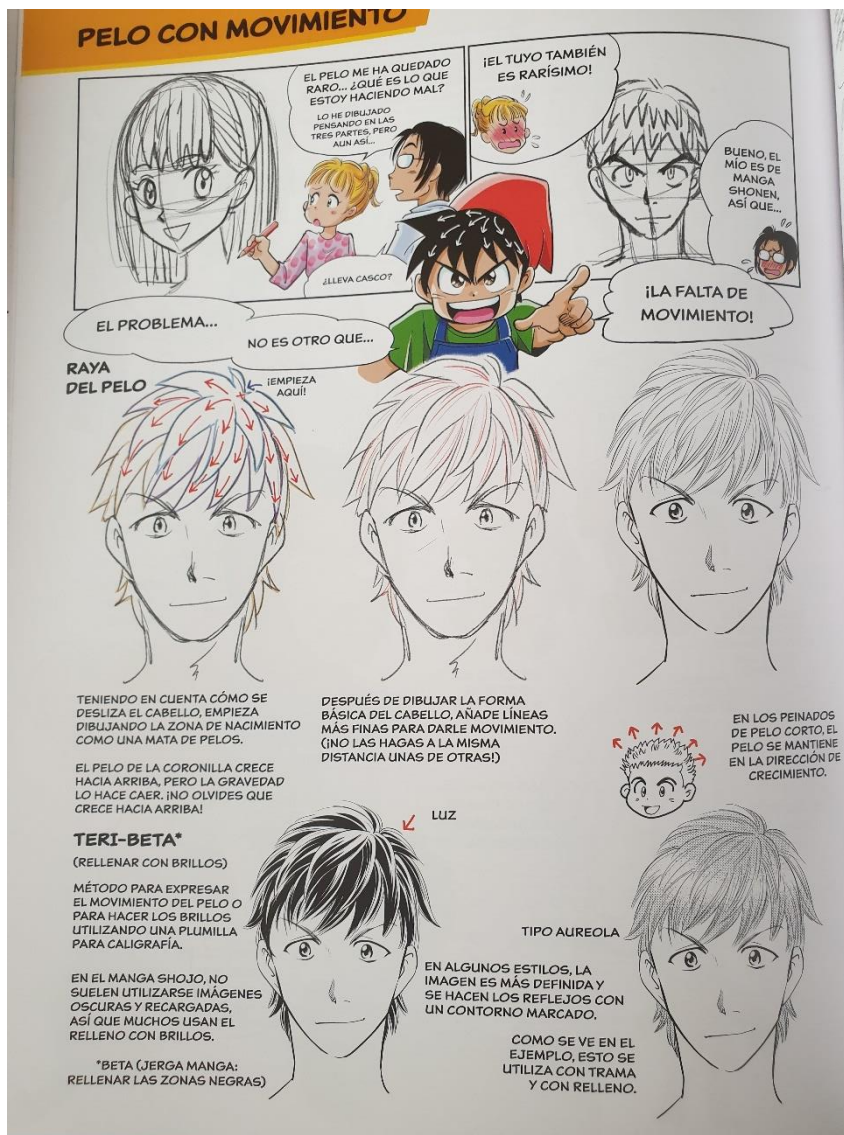
Yazawa (2021). *Manga ¡Dibuja como un experto!*. Librero



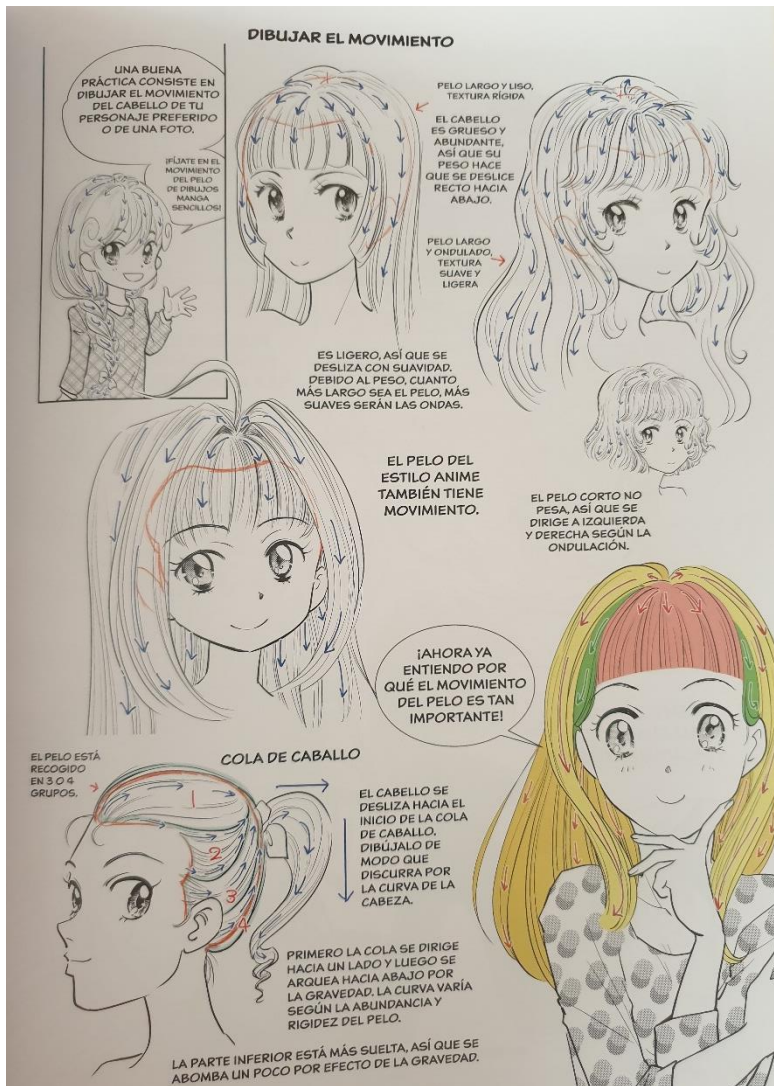
Yazawa (2021). *Manga ¡Dibuja como un experto!*. Librero



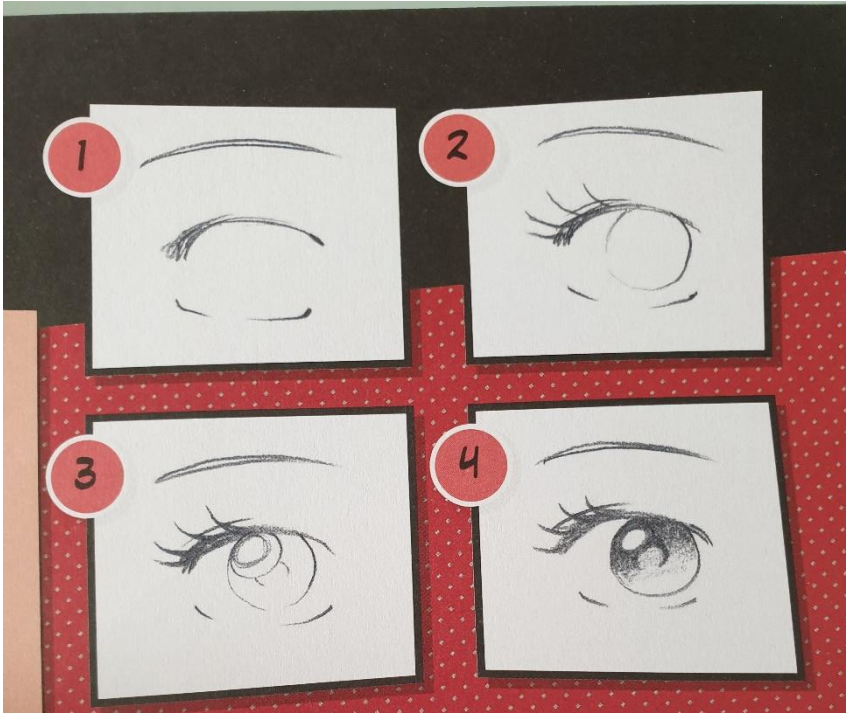
Yazawa (2021). *Manga ¡Dibuja como un experto!*. Librero



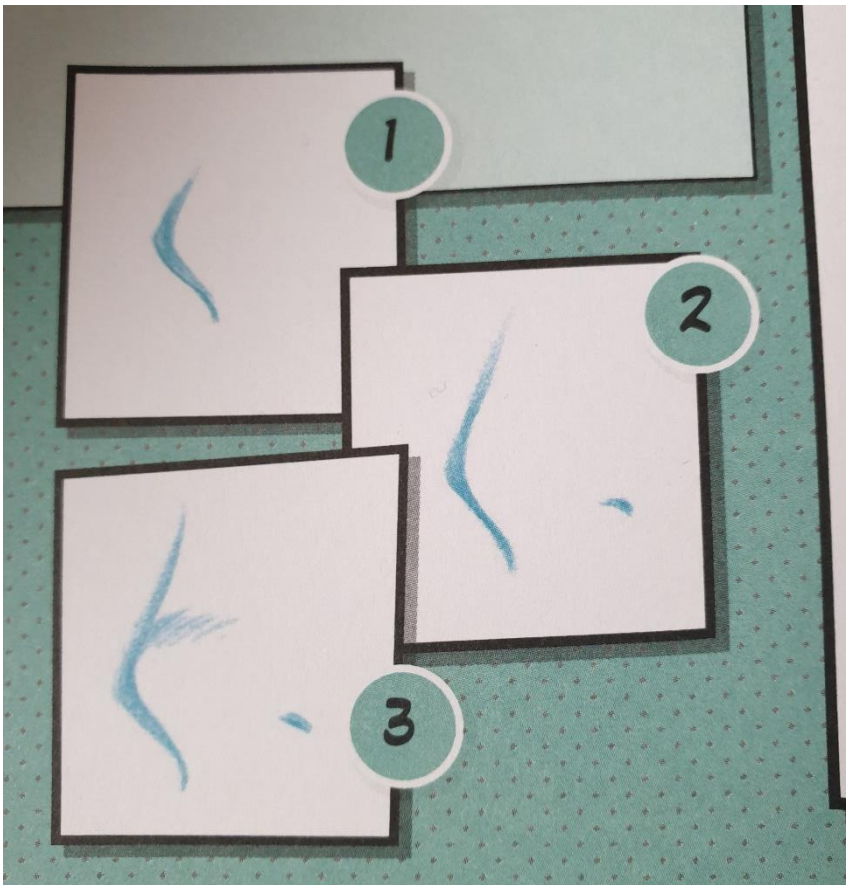
Yazawa (2021). *Manga ¡Dibuja como un experto!*. Librero



Yazawa (2021). *Manga ¡Dibuja como un experto!*. Librero

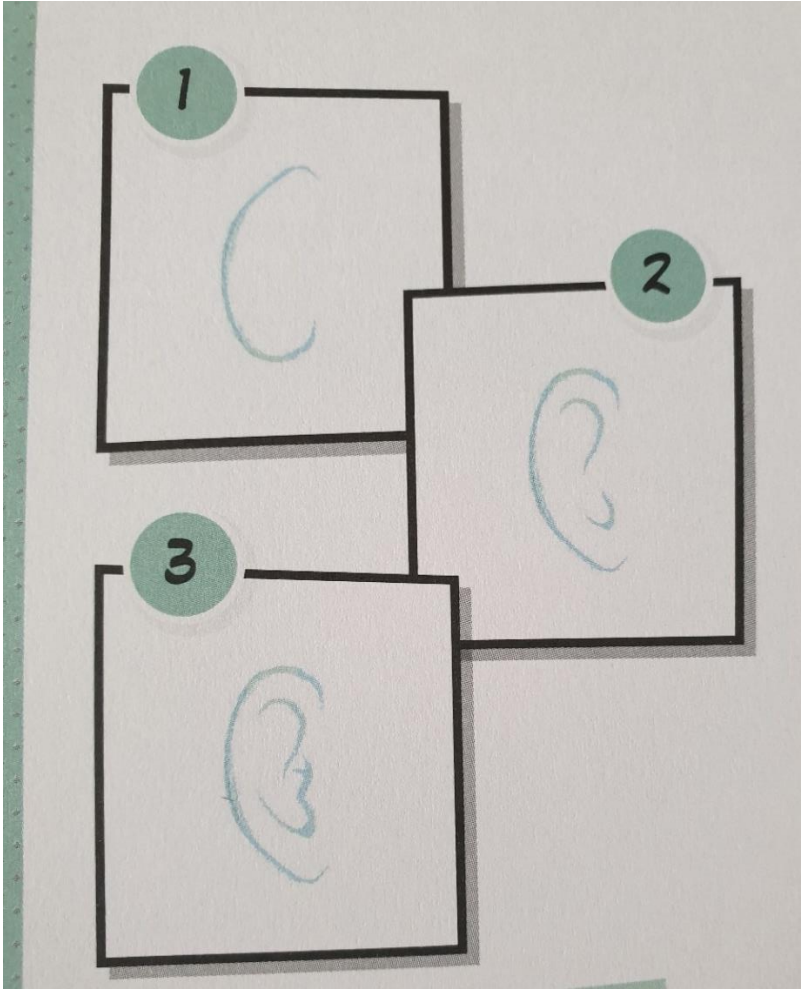


Watton (2019). *Podrás dibujar manga cuando acabes este libro*. Espaciodediseño

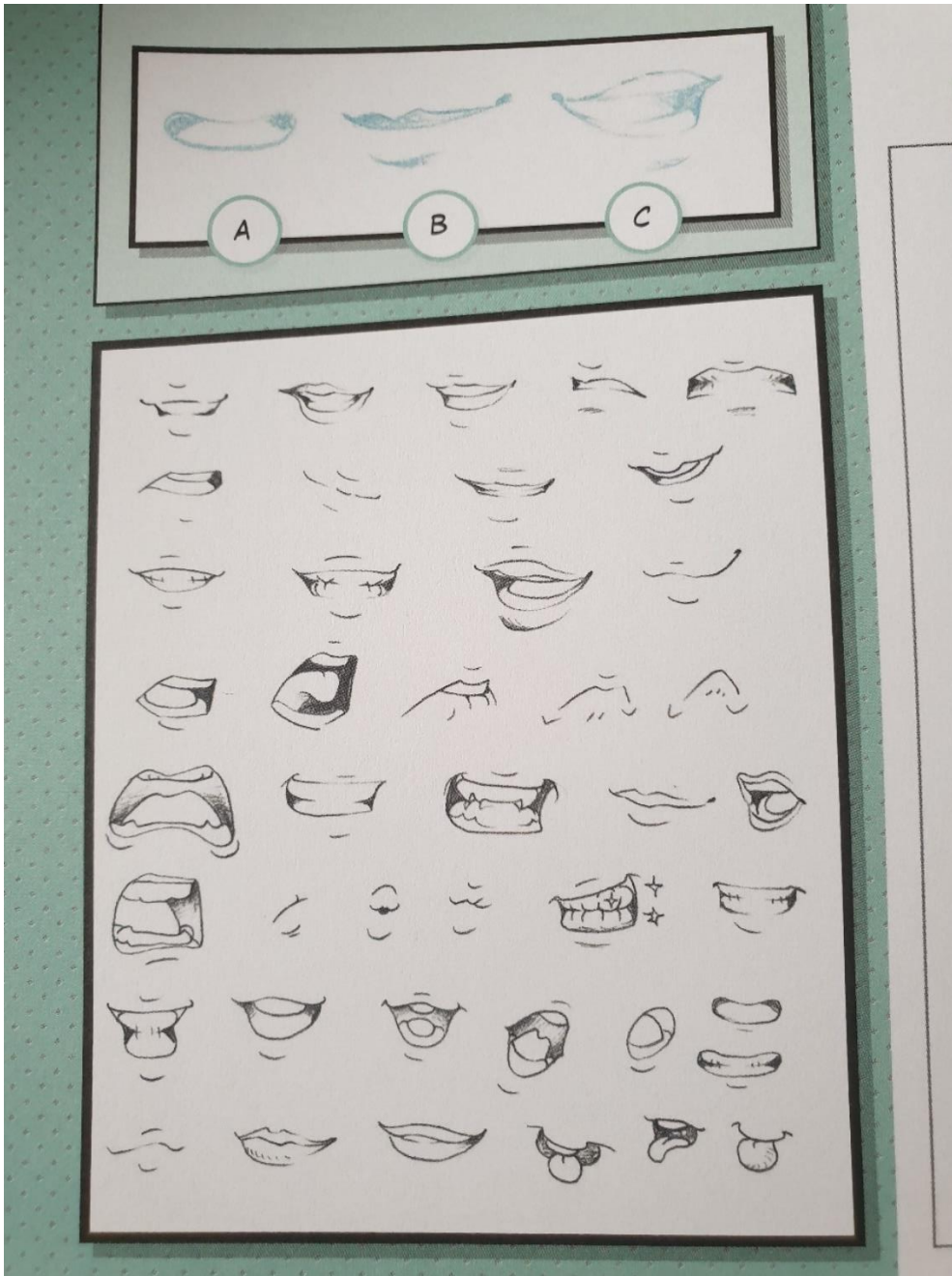


Watton (2019). *Podrás dibujar manga cuando acabes este libro*. Espaciodediseño





Watton (2019). *Podrás dibujar manga cuando acabes este libro*. Espaciodesign



Watton (2019). *Podrás dibujar manga cuando acabes este libro.* Espaciodesign

**CALZADO**

SI PRIMERO DIBUJAS EL PIE Y LUEGO «LE PONES» EL ZAPATO, TE QUEDARÁ MUCHO MÁS CREÍBLE.

PIERNA (CILINDRO VERTICAL)

TALÓN (ZONA DE LA ARTICULACIÓN)

PIE (CILINDRO HORIZONTAL)

¡PRESTA ATENCIÓN A LAS DIFERENTES LÍNEAS CURVAS!

TACÓN DE AGUJA

COMO SI ESTUVIERA DE PUNTILLAS, DEBES TENER BIEN CLARAS LAS ZONAS MÓVILES.

ZONAS QUE TOCAN EL SUELO

SOBRA UN POCO DE ESPACIO EN LA PUNTA DE LOS DEDOS.

LA FORMA DEL PIE SE AJUSTA BIEN A LOS ZAPATOS DE TACÓN.

VISTA DE MEDIO PERFIL

PRESTA ATENCIÓN A LA CURVA DEL PIE.

DEPORTIVAS

CURVA DEL PIE

LÍNEA CENTRAL

ZONA LATERAL

EL CENTRO DE LAS «X» DE LOS CORDONES RECORREN LA LÍNEA CENTRAL DEL EMPUNE DEL PIE.

SUELA GRUESA Y PLANA

LAS ZAPATILLAS DEPORTIVAS TIENEN SUELAS PLANAS, ASÍ QUE EL TALÓN TOCA EL SUELO.

ESTE CALZADO SE ATA CON CORDONES, ASÍ QUE EL CENTRO DEL PIE ESTÁ CERCA DEL CENTRO DE LA ZAPATILLA.

LAS DEPORTIVAS QUEDAN MÁS REALISTAS SI SE DIBUJAN TODAS GRUESAS, NO SOLO LA SUELA. EN COMPARACIÓN CON OTRO TIPO DE CALZADO, CUBREN GRAN PARTE DEL PIE.

MOCASINES

CURVA DEL PIE

LÍNEA CENTRAL

CENTRO DEL ZAPATO

EL PIE QUEDA UN POCO SUELTO DENTRO DE LOS MOCASINES, ASÍ QUE EL CENTRO DEL ZAPATO NO COINCIDE EXACTAMENTE CON EL CENTRO DEL PIE.

ESTE CALZADO TIENE UN POCO DE TACÓN, ASÍ QUE DIBUJA EL TALÓN ALGO ELEVADO.

DIBUJA LA SUELA DEL ZAPATO, AÑADE EL TACÓN Y LUEGO HAZ EL ZAPATO SIGUIENDO LA FORMA DEL PIE.

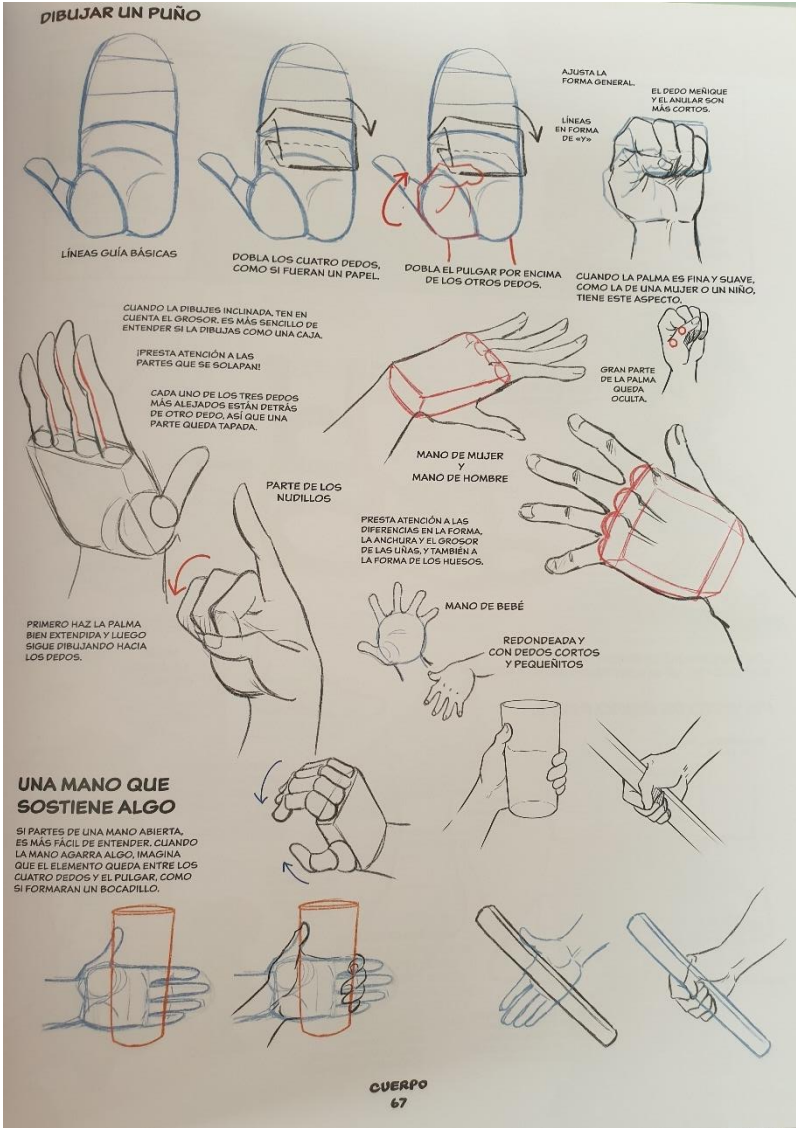
ASEGÚRATE DE QUE LA CURVA DEL PIE/PIERNA Y LA DEL ZAPATO SIEMPRE COINCIDAN.

TANTO SI ESTÁS DIBUJANDO LA CARA COMO EL CUERPO, UNA MANO O UN PIE, SIEMPRE DEBES PRESTAR ATENCIÓN A LAS SUPERFICIES LATERAL Y SUPERIOR Y A LA LÍNEA CENTRAL.

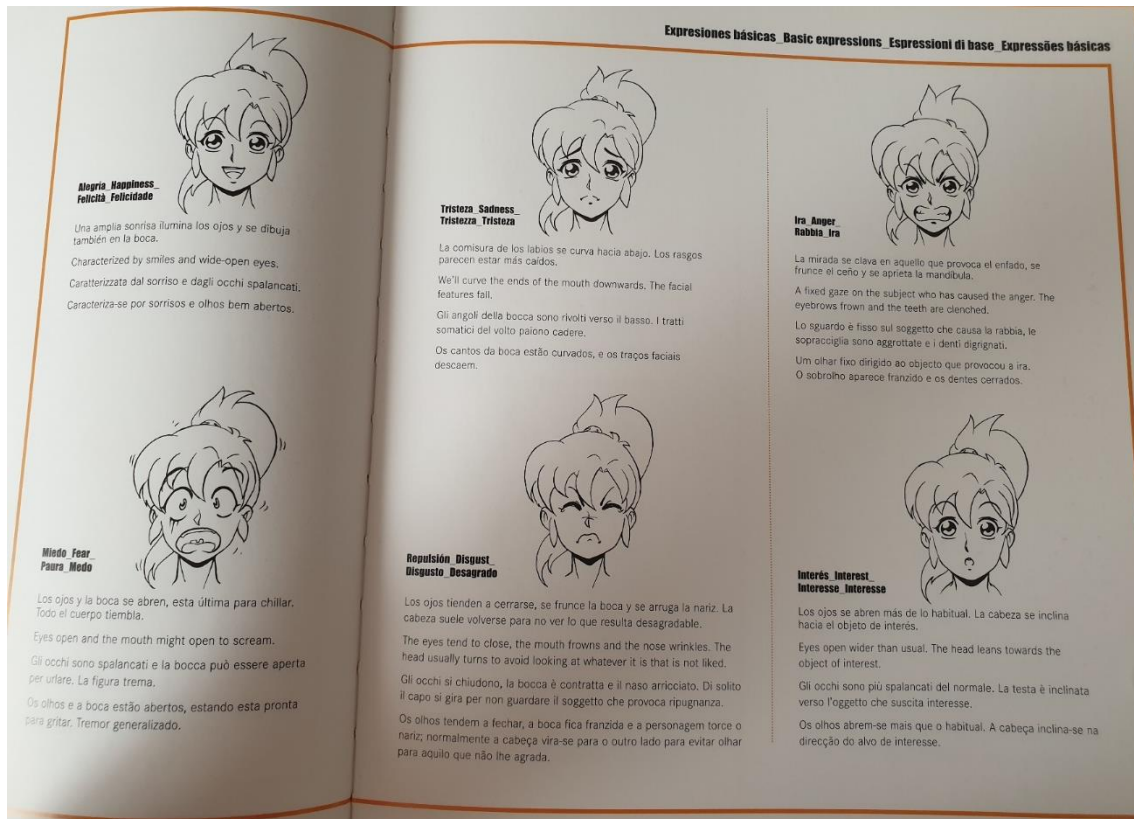
CUERPO

69

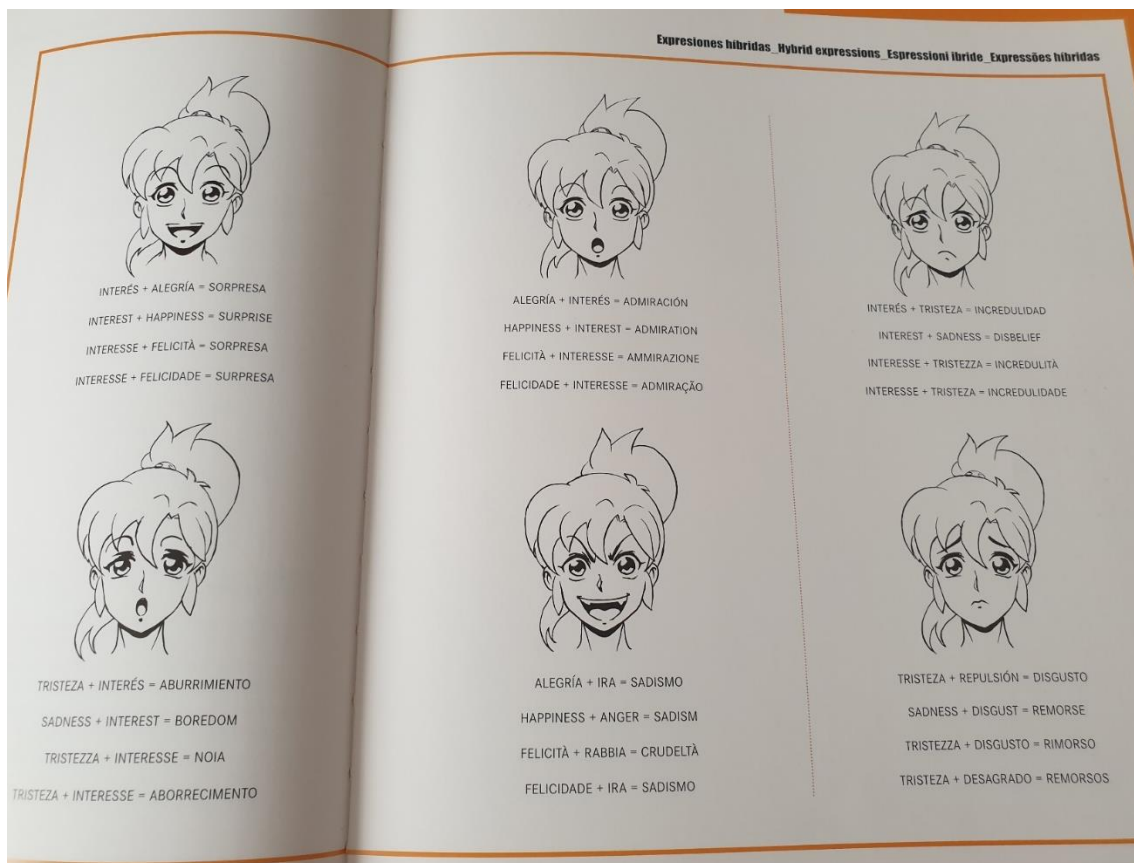
Yazawa (2021). *Manga ¡Dibuja como un experto!*. Librero



Yazawa (2021). *Manga ¡Dibuja como un experto!.* Librero



Varios autores (2009). *Step by step manga*. Maomao publications



Varios autores (2009). *Step by step manga*. Maomao publications