



IMÁGENES DE LA MEMORIA DEMOCRÁTICA: EL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO

PROPUESTA DIDÁCTICA DE LA EXPOSICIÓN

ARCHIVO HISTÓRICO PROVINCIAL DE ALICANTE
CEFIRE ÁMBITO HUMANÍSTICO Y SOCIAL

Elaboración:

Rafael Álvarez, Felipe Sigüenza y Rosana Guijarro
CEFIRE Àmbito Humanístic i Social



GENERALITAT
VALENCIANA

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport

TOTS
A UNA
VEU



cefire

Humanístic i Social

BLOQUE I. CONTEXTUALIZACIÓN.

1. Divididos por grupos, escoger una obra de las que forman parte la exposición y completar las fichas de trabajo de cada una. Posteriormente, elegir un/a portavoz para exponer los datos de cada obra y enseñársela a los/as compañeros/as. Entre todos los grupos completar la parte del contexto histórico, poniendo en común las aportaciones previas de cada grupo.

FICHA DE LA OBRA DE LA EXPOSICIÓN		
TÍTULO:		
AUTOR	EDITORIAL	AÑO
ARGUMENTO		
CONTEXTO HISTÓRICO DE LAS OBRAS		

2. En los cómics aparecen mencionados diversos lugares. ¿Crees que tu grupo sería capaz de localizarlos todos y de situarlos en un mapa?. Pero no te lo vamos a poner tan fácil. Algunos lugares tienes que buscarlos en los cómics o en internet.
- Población de Zaragoza a la que es destinado el doctor Uriel y donde es hecho prisionero.
 - ¿Dónde tuvo lugar la Batalla del Ebro?
 - Las historias del Doctor Uriel, Antonio y Petra transcurren durante una parte de sus vidas en la misma provincia y en la misma ciudad. ¿Cuál es?
 - ¿El general Franco inició el golpe de Estado desde...?
 - El Stanbrook es uno de los barcos en el que pudieron salir exiliados de las últimas zonas republicanas antes de la llegada de las tropas sublevadas. ¿De dónde partió? ¿A dónde llegó?
 - En el Doctor Uriel aparece una ciudad dos veces. Una cuando es republicana y llegan los prisioneros de Belchite, y otra cuando llegan las tropas franquistas. ¿Cuál es? ¿Qué te llama la atención de los dos momentos al compararlos?
 - Tanto en “El arte de volar” como en “Los surcos del azar”, los dos protagonistas tienen que huir de España, uno hacia Francia, otro hacia África, pero los dos terminan en campos de trabajo. Indica los lugares.
 - Los españoles que se quedaron tras la victoria de los golpistas sufrieron la represión del ejército franquista. Muchos fueron internados en campos de concentración ¿podrías indicar algún campo cercano a tu población?
 - Cuando la Nueve se embarca llega a Inglaterra para terminar su entrenamiento y participar en el desembarco aliado en Francia. ¿Sabes en qué fecha fue y dónde?
 - Como aparece en “El arte de volar”, muchos españoles exiliados a Francia se vieron de nuevo bajo el poder del fascismo, esta vez, tras la ocupación de Francia por las tropas nazis. Fueron hechos prisioneros y varios de ellos fueron enviados a un campo de concentración tristemente famoso. ¿Podrías indicar el nombre del campo de concentración nazi al que fueron enviados los españoles?
 - En “ El Doctor Uriel” aparecen viñetas que hacen referencia a los bombardeos de ciudades por parte de la aviación italiana. También la aviación de la Alemania nazi participó en el bombardeo sobre la población civil de varias ciudades. ¿Podrías indicar al menos dos ciudades bombardeadas?
 - En el cómic de José Pablo aparece una ciudad cuyo grito de guerra ¡No pasarán! se convirtió en un símbolo de la lucha con las tropas sublevadas franquistas. ¿De qué ciudad estamos hablando?

BLOQUE II: ACTIVIDADES DE ANÁLISIS DE LOS CÓMICS.

3. Timeline Eventos Cómic.

Vamos a jugar un rato. Se trata de ver si eres capaz de ordenar los acontecimientos que se muestran, poniendo correctamente en orden cronológico cada uno. A cada grupo se le entregan cuatro cartas donde aparecen imágenes históricas que muestran acontecimientos y personajes que hemos visto reflejados en los paneles y en los cómics. Por turnos cada grupo pone una carta donde cree que corresponda.

Una vez colocada damos la vuelta a la carta para ver si la hemos situado correctamente respecto de las que ya había puestas. En el caso de ser correcto, el turno pasa al siguiente equipo, en caso de equivocarnos, debemos robar una carta nueva y el turno pasa el siguiente.

El primer grupo en quedarse sin sus cartas gana.

4. Timeline Viñetas Cómic.

Vamos a jugar un rato. Se trata de ver si eres capaz de ordenar los acontecimientos que se muestran, poniendo correctamente en orden cronológico cada uno. A cada grupo se le entrega cuatro cartas donde aparecen por una cara viñetas de los cómics, y por el reverso, un texto del cómic para poder situar mejor la viñeta. Por turnos cada grupo pone una carta donde cree que corresponda. Una vez colocada, comprobamos con el profesor/a si la hemos situado correctamente respecto de las que ya había puestas. En el caso de ser correcto, el turno pasa al siguiente equipo, en caso de equivocarnos, debemos robar una carta nueva y el turno pasa el siguiente. El primer grupo en quedarse sin sus cartas gana.

Además, una vez que están colocadas las cartas, cada grupo creará una pequeña narración a partir de la secuencia de cartas, contando los acontecimientos que se reflejan, a modo de una pequeña historia. El grupo que mejor lo haga, es el ganador.

5. Realidad y Ficción:

Vamos a jugar un rato. Comprobemos si has estado atento/a a la exposición. Ahora se trata de localizar las cartas que os dan con imágenes que habéis visto en los paneles de la exposición. Cada grupo tiene un sobre con cinco cartas y debe indicar a qué panel hacen referencia cada una. Son imágenes reales que aparecen reflejadas en las viñetas, así que hay que estar atento/a para descubrir su dibujo. El equipo que termine antes de colocar las cartas en sus paneles correctamente gana.

Todas estas cartas se pueden entremezclar para generar otras variantes, como hacer parejas, crear historias a partir de la colocación de cartas, crear un álbum a partir de una pequeña reseña en el que el alumnado "pega" el "cromo" o carta correspondiente, etc. Podemos generar otras opciones partiendo estas propuestas.

6. Vamos a dividirnos en grupos, cada grupo junto a un cartel. Hay que hacer una pequeña redacción contando lo que se puede ver y después se lo explicamos a nuestros/as compañeros/as.

7. Ahora nosotros/as elaboraremos nuestro propio cómic. Vamos a dibujar un cómic con 6 viñetas, eligiendo un personaje que os haya llamado la atención. Para elegirlo deberéis prestar atención a la exposición y crear equipos con los que hayan elegido un personaje/panel igual.

Hay que crear, inspirándose en las historias de los cómics, un breve relato (planteamiento, nudo y desenlace) que será el guión para elaborar el cómic. Se reparten las tareas dentro del grupo: unos dibujan, otros redactan los diálogos y otros colorean.

Una vez terminado, se pasa el cómic a otro equipo para que lo lea y vean si cumple con los requisitos mínimos que se han establecido (evaluación):

- ◆ ¿Se entiende el relato?
- ◆ ¿Tienen relación los diálogos con los personajes?
- ◆ ¿Se crea una historia basada en lo aprendido en la exposición?

Finalmente, los cómics realizados se envían por email al Archivo Histórico Provincial que los publica y crea un fondo.

BLOQUE III: ACTIVIDADES DE EXTRAPOLACIÓN Y SÍNTESIS DE LOS CÓMICS.

Ahora podemos hacer actividades de contextualización más amplia, viendo otros cómics que analicen el momento, cómics de la época y otros documentos.

8. Conceptos Misteriosos: Se les reparte a cada alumno/a un sobre que lleva dentro una tarjeta con una dibujo. Por la parte trasera tiene un color, debiendo agruparse todos/as los alumnos/as con el mismo color. Se formarán así 7 grupos con cuatro conceptos cada uno. Estos conceptos unidos nos dan pistas para identificar historias de los paneles y comprender los conceptos que aparecen en ellos. Posteriormente, cada grupo identifica su panel y explica las razones por las que lo ha elegido. Finalmente, se intentará explicar la historia del panel y del concepto que encierra por parte del profesorado o de los monitores/as de la exposición.

9. Mi vida en una dictadura: Con ayuda de lo visto en la exposición y de una selección de documentos de la época, hay que que analizar aspectos concretos que aparecen en los cómics. Organizados en grupos, cada grupo cogerá un sobre. Cada sobre trata de un tema específico: economía, sociedad, familia, papel de la mujer, educación e ideología.

Dentro de cada sobre se incluyen documentos de la época para ampliar la información, especialmente de otros cómics del periodo.

Al juntarlos podemos hacer crear un cuento, una pequeña historia, siguiendo el modelo de juegos como Érase una vez.

Por grupos, se tratará de hacer una pequeña comparación entre cómo se vivía antes y cómo vivimos nosotros ahora.

BLOQUE IV: ACTIVIDADES DE INTERPRETACIÓN, REFLEXIÓN

10. ¿Qué siento?: Los alumnos/as escogen libremente aquella viñeta que más les ha llamado la atención. Los que hayan elegido la misma hacen una pequeña reflexión para contar porque la han elegido y lo que les hace sentir.

11. La historia de mi familia: Se les propone a los alumnos y profesores que realicen un cómic o una historia/cuento en el aula, recogiendo las vivencias y recuerdos de sus familiares en ese periodo. Los/as alumnos/as preguntan en casa, toman nota de las historias o bien los familiares les ayudan, contando en una asamblea sus recuerdos. Se puede invitar a los familiares para que traigan objetos, fotos y expliquen su niñez. Se trata de permitir comprender el paso del tiempo y que el alumnado vea a sus familiares cuando eran niños y vivieron otras experiencias durante la postguerra. Estas historias se mandarían al Archivo Histórico vía correo electrónico, el cual las publicará en su página web y las incluirá en la exposición.

12. Botellas de la memoria: En el cementerio de Paterna, el enterrador escondió unas botellitas con los nombres de las personas fusiladas y enterradas en las fosas comunes, con la esperanza de que un futuro esas botellas permitieran a los familiares encontrar los restos de sus seres queridos (padres, hermanos, hijos) y poder enterrarlos dignamente. Ahora se trata de emplear ese símbolo de esperanza y compasión, para escribir mensajes en unas botellas adhesivas como símbolo de nuestra memoria y crear un panel.