



# 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 Torregrosa y Felipe Sigüenza Tarí  
CEFIRE Àmbito Humanístic i Social



GENERALITAT  
VALENCIANA

Conselleria d'Educació,  
Investigació, Cultura i Esport

TOTS  
A UNA  
VEU



cefire  
Humanístic i Social

## **BLOQUE 1: CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS CÓMICS.**

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.

<b>FICHA DE LA OBRA DE LA EXPOSICIÓN</b>		
<b>TÍTULO:</b>		
<b>AUTOR</b>	<b>EDITORIAL</b>	<b>AÑO</b>
<b>ARGUMENTO</b>		
<b>CONTEXTO HISTÓRICO DE LAS OBRAS</b>		

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 al siguiente.

El primer grupo en quedarse sin 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 al 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. Siguiendo la guía de trabajo de cada cartel, hay que hacer una pequeña redacción contando lo que se puede ver, con especial referencia a las cuestiones que se preguntan:

❑ CARTEL 1:

- ◆ ¿Qué periodo nos muestra?
- ◆ ¿A qué problemas tuvo que enfrentarse la II República?
- ◆ ¿Cómo se llevó a cabo el golpe de estado?
- ◆ Hay una viñeta donde se indica que la guerra será larga, “porque las guerras donde interviene Dios siempre lo son” ¿Qué crees que significa?
- ◆ Haz una redacción contando en general de qué va el panel para explicarlo después a tus compañeros/as.

❑ CARTEL 2:

- ◆ ¿Qué periodo nos muestra?
- ◆ ¿Qué métodos aparecen para extender el terror?
- ◆ Hay una frase del General Mola que muestran la intención de las tropas franquistas. Búscala, cópiala y comenta a qué hace referencia.
- ◆ También hacen referencias a los “paseos”. ¿A qué se refiere esa palabra?
- ◆ Hay unas frases en el panel sacadas del cómic del Doctor Uriel: “El terror es como una gangrena que nos degrada a todos...a los verdugos los hace sádicos...a las víctimas las hace pasivas...a los espectadores nos hace cómplices...El terror es el arma de moda en estos tiempos”. Comenta qué quieren decir y da tu opinión.
- ◆ Haz una redacción contando en general de qué va el panel para explicarlo después a tus compañeros/as.

❑ CARTEL 3

- ◆ ¿Qué periodo nos muestra?
- ◆ ¿Qué ayudas recibió cada bando?
- ◆ Hay una serie de viñetas a las que debes prestar especial atención.
  - Aparecen bombardeos a población civil, ¿recuerdas otros bombardeos durante la guerra sobre la población civil por parte del ejército sublevado?
  - ¿Crees que todos/as los/as españoles/as lucharon en el lado que quisieron? (hay un par de viñetas que te pueden servir de ayuda)
  - En unas viñetas se refleja que la Guerra pudo haber terminado mucho antes. Puedes localizarla y contar qué pasó. Por cierto, en la I Guerra Mundial sucedió algo similar, puedes buscarlo en internet.
- ◆ Haz una redacción contando en general de qué va el panel para explicarlo después a tus compañeros/as.

❑ CARTEL 4:

- ◆ ¿Qué periodo nos muestra?
- ◆ En el panel aparece un ilustre poeta español que murió en el exilio. Busca a quien nos referimos.
- ◆ ¿Cómo se llama el barco en el que salieron muchos exiliados del puerto de Alicante? ¿Qué pasó con él?
- ◆ Haz una redacción contando en general de qué va el panel para explicarlo después a tus compañeros/as.

❑ CARTEL 5:

- ◆ ¿Qué periodo nos muestra?
- ◆ En este panel aparecen la lucha que desde el exilio llevaron a cabo muchos/as españoles/as contra el fascismo. Indica que dos formas de lucha nos muestran los cómics de “Los surcos del azar” y “El arte de volar”
- ◆ En España también hubieron luchadores que continuaron la guerra, realizando una guerra de guerrillas. ¿Sabes a quiénes nos referimos?
- ◆ En el cómic de “Los surcos del azar” aparecen dos viñetas con unas frases muy relevantes. Explica qué significan: “...los españoles eran los únicos que no tenían un hogar al que regresar tras la victoria”. y “...llevo luchando contra los alemanes desde la guerra de España”.
- ◆ Haz una redacción contando en general de qué va el panel para explicarlo después a tus compañeros/as.

❑ CARTEL 6

- ◆ ¿Qué periodo nos muestra?
- ◆ Entre los vencedores habían diversas tendencias, y algunos de ellos eran partidarios de la monarquía. Explica qué papel tuvo la monarquía en este periodo y quién era Don Juan.
- ◆ En el panel aparecen viñetas sobre el Valle de los Caídos ¿Qué es y qué representa?.
- ◆ Aparecen viñetas de “El arte de volar” y “El ala rota” en el que se refleja el miedo a hablar y el silencio sobre la Guerra. Puedes explicar por qué tenían miedo.
- ◆ Hay una viñeta en que se representa a Agustín Muñoz Grandes con la Cruz de Hierro, una medalla del ejército nazi. ¿Podrías indicar por qué la llevaba?. Puedes buscar en internet.
- ◆ Haz una redacción contando en general de qué va el panel para explicarlo después a tus compañeros/as.

❑ CARTEL 7

- ◆ ¿Qué periodo nos muestra?
- ◆ Hay varias viñetas que muestran cómo era la vida de las mujeres durante la dictadura franquista. Indica qué aspectos te llaman más la atención y si alguno tristemente continúa hoy en día.
- ◆ Haz una redacción contando en general de qué va el panel para explicarlo después a tus compañeros/as.

### **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.

7. Entrevistamos a: Después de ver la exposición, y con la ayuda de los cómics de los autores, imagina que eres un/a periodista que tiene que hacer una entrevista a uno de los personajes del cómic. Organizados en grupos, unos se encargan de elaborar las preguntas que le haría a un/una protagonista concreto, como si fueran los periodistas

Por otra parte, otros grupos tomarán el papel del personaje de la obra y contestarán a las cuestiones que han elaborado sus compañeros/as.

Luego se pone en común la entrevista y un/a compañero/a puede tomar el papel del periodista y otro/a del personaje del cómic, grabándose la entrevista.

8. 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, educación o ideología.

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

Por grupos, se tratará de comprender los aspectos esenciales y comparar con el presente haciendo una pequeña comparación entre cómo se vivía antes y cómo vivimos nosotros ahora, con especial incidencia en analizar aquellos aspectos de nuestra vida actual que estarían prohibidos, o serían incluso delito, durante la dictadura.

#### **BLOQUE IV: ACTIVIDADES DE INTERPRETACIÓN, REFLEXIÓN**

9. El hoy y el ayer: Por grupos se hará una pequeña reflexión sobre aspectos vistos en la exposición, como el silencio y el miedo de los derrotados, el papel de la mujer, la lucha desde el exilio, o el mismo exilio, comparando con situaciones del presente a partir de una selección de documentos procedentes de la exposición, de la época y actuales. Dentro de cada grupo repartiremos roles de trabajo individuales, como el/la investigador/a, el/la periodista, el/la redactor/a, el/la documentalista, etc. Finalmente, los proyectos se pondrán en común con una pequeña exposición, pudiendo realizarse mediante un proyecto audiovisual.
  
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. Mi cómic: Se les propone a los alumnos y profesores que realicen un cómic en el aula recogiendo las vivencias y recuerdos de sus familiares en ese periodo. Por grupos o entre todo un aula, realizarán un cómic a mano o mediante aplicaciones informáticas, y realizarán una pequeña historia personal. Esta historia se mandará 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.