

El cómic como recurso didáctico

¿Alguna vez te han dicho que estás en las nubes?

¿Sabes a qué sabe el bocadillo de letras?

¿Conoces los superpoderes educativos del cómic?

¿Se puede aprender a leer con cómics?

¿Se puede enseñar matemáticas y ciencias con los cómics?



A lo largo de este curso, exploraremos diversas aplicaciones y herramientas digitales que pueden resultar motivadoras tanto para ayudar al alumnado a elaborar historias en forma de cómic, libros de cuentos, presentaciones.... como para llevar lecturas interesantes y muy motivadoras al aula. Además, estas herramientas no solo van a permitir crear y publicar historias al alumnado, sino que también pueden ayudarlos a aplicar, contextualizar, visualizar y personalizar el contenido de las clases y realizarlas de forma más accesibles.

El cómic como herramienta para el desarrollo de las competencias en el alumnado



El empleo del cómic como recurso educativo en las aulas constituye una herramienta cada vez más utilizada, ya que fomenta el gusto por la lectura y la escritura en el alumnado.

En relación con la lectura, Sánchez, S (2017) considera que los cómics pueden ser una herramienta muy potente para el aprendizaje, ya que la mezcla de diferentes elementos (arte, diálogo, expresiones de personajes y viñetas) pueden servir de enganche al alumnado y conectar a la perfección con la forma en que el cerebro procesa la información. **Los cómics fragmentan el argumento y el texto de la historia en segmentos fáciles de procesar que se**

apoyan en ilustraciones lo que facilita a nuestro cerebro su comprensión e interpretación. Es más sencillo procesar una viñeta que la lectura de una gran cantidad de texto en una página. Otra enorme ventaja que tienen los cómics es que se presentan en diversos formatos y tipos para enganchar tanto a los lectores con dificultades tanto como a los más avanzados.



En cuanto a la **escritura**, crear cómics anima al alumnado a **utilizar vocabulario, mejorar la ortografía y expresión, resumir información y contextualizar lo que aprenden de forma creativa**. Además, la creación de cómics en el aula favorece el uso de metodologías activas, participativas y cooperativas, favoreciendo la globalización de los contenidos de las diferentes áreas del currículo. Un claro ejemplo de este aspecto es el proyecto **“El viaje de Anno Mitsumasa en Calypo” del centro CEIP Calyfo de Toledo**. El conjunto del alumnado desarrolló un proyecto STEAM en torno al ilustrador japonés Anno Mitsumasa. A través de diferentes formatos visuales y plásticos, el alumnado profundizó en diferentes conceptos matemáticos.



Uniendo todas las posibilidades del cómic a las TIC, encontramos el trabajo de **Isabel García-Velasco (@teachersisabel)**, impulsora de Proyecto Cómic. Esta iniciativa cuyo principal objetivo es **enseñar historia empleando como herramienta de aprendizaje cómics** relacionados con la materia en cuestión y

realizados por los propios alumnos y alumnas. Se ha extendido por diferentes puntos de España formando un claustro virtual que ha permitido su implantación en diferentes centros. La mecánica de la propuesta es sencilla y aborda tres ejes fundamentales (Rodríguez I., 2023):

- **Síntesis de la información:** el alumnado ha de llevar a cabo una labor de investigación previa, repasar los apuntes, textos y materiales didácticos con el fin de resumir la materia que sirve de base.
- **Uso de las TIC y desarrollo de la creatividad:** el análisis y síntesis de los estudiantes les conduce a la siguiente fase, la creación de sus propios cómics, una tarea en la que ponen a prueba su creatividad y aprenden a utilizar nuevas herramientas digitales.
- **Creación de un banco de recursos** para poder ser utilizados por toda la comunidad educativa.

El cómic como herramienta para la enseñanza.

En los últimos años, el cómic ha dejado atrás su consideración como mero entretenimiento infantil para convertirse en una potente herramienta educativa ya que su lenguaje, al ser una combinación de texto e imagen, **permite transmitir una gran cantidad de información de una forma muy eficiente**, convirtiendo la lectura en una actividad sugerente y atractiva. Esto ha hecho que muchos profesores hayan incorporado el cómic dentro de sus clases como una potente herramienta de enseñanza. A continuación, destacamos algunos proyectos elaborados por profesores que pueden ser de interés y servir de inspiración en vuestras clases.

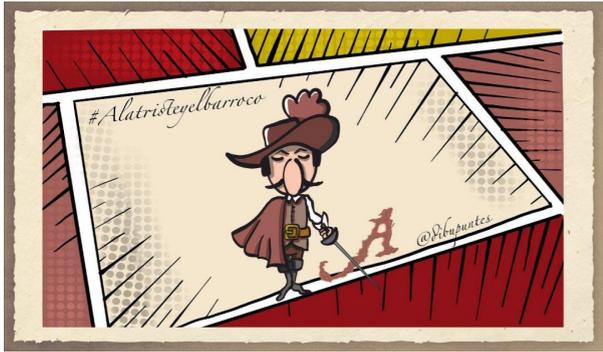


En primer lugar, resaltar la labor del profesor de Ciencias Sociales, **Pedro Cifuentes** (@krispamparo), autor de cómics educativos como “Historia del arte en cómic” o “Instrucciones para salvar el mundo”. Si queréis echaros unas buenas carcajadas, poneros un café y visitad su página sala de profesores. Podréis encontrarla dentro del blog "[Pizarra con garabatos](#)".

En el blog "[Historia y Cómic](#)", el profesor de historia David Fernández de Arriba, invita a conocer la historia a través del cómic y la novela gráfica. Para ello, este profesor ha reseñado más de 150 cómics y colgado diversos materiales didácticos que considera imprescindibles para las clases de historia.



Además, existen numerosos estudios que profundizan sobre las posibilidades didácticas que tiene el cómic. En este sentido, Marta Mateos Núñez y Sergio Suárez Ramírez de la Universidad de Valladolid, en su artículo "[El cómic como herramienta para desarrollar la expresión escrita en las aulas de Educación Primaria](#)", afirman que el uso del cómic en las aulas como herramienta de enseñanza y aprendizaje contribuye significativamente al desarrollo de aspectos como: la expresión oral y escrita, la comprensión lectora, el enriquecimiento del vocabulario, el aprendizaje de secuencias de imágenes, la capacidad de imaginación y creación, así como la socialización. Así mismo, Yuste, E (2020) afirma que las personas procesamos más deprisa la información visual que la textual, por esta razón la lectura de cómics activa todas las partes del cerebro, estimulando las conexiones neuronales, mejorando las inferencias y la comprensión y fomentando el pensamiento lógico y abstracto, es decir, cuando leemos cómics interpretamos simultáneamente una gran cantidad de información visual relacionada con el tiempo, el espacio, la comunicación, la acción y las emociones, aspectos relevantes a tener en cuenta cuando tenemos alumnado con dificultades en el aprendizaje.



Como se ha mencionado anteriormente, el cómic tiene multitud de aplicaciones dentro del aula. En el área de Lengua y Literatura, el profesor Juan Villar [@dibupantes](#), ha utilizado el cómic para muchos aspectos relacionados con esta área. No dejéis de seguir a este profesor en donde a modo de ejemplo presenta el proyecto #alatristeyelbarroco diseñado para el estudio del período literario a través de la lectura y disfrute del libro de Arturo Pérez Reverte, en donde podrás encontrar mucho material descargable y varios miniproyectos para llevar a cabo en el aula.



Podemos pensar que la novela gráfica o el cómic se prestan más a la enseñanza de disciplinas englobadas dentro de las Humanidades. El profesor de ESO y Bachillerato, Pedro Martínez Ortiz es el creador de la WEB [maths4everything](#) autor de Mathland, un cómic imprescindible en las clases de matemáticas que aborda varios contenidos a través de las aventuras de su protagonista llamado Alan. Además, ha

desarrollado muchos recursos basados en la gamificación y para resolver de forma



cooperativa.

Finalmente destacar la página [Wonderponder](#) en donde encontrareis materiales magníficos para llevar la filosofía de manera visual al aula en todas las etapas educativas. No dudéis en utilizar los materiales en clase, las respuestas del alumnado os dejarán con la boca abierta. Además, también descubriréis materiales elaborados por los estudiantes.

¿Os habéis quedado con ganas de saber más?

- En esta [charla TED](#) celebrada en Río de la Plata, el profesor Eduardo Sáenz de Cabezón nos explica cómo pueden ayudar las historias a aprender ciencia. Además de profesor, Eduardo es uno de los fundadores del grupo de monologuistas científicos "The Big Van Theory" y creador del monólogo científico ganador de FameLab España 2013.
- En este otro vídeo el profesor L. Gene Luen Yang nos cuenta en esta [charla TEDxManhattanBeach](#) cómo terminó incorporando el cómic en sus clases. Recuerda que puedes ajustar los subtítulos para poder leerlos en castellano.
- Si queréis saber más del trabajo del profesor Pedro Cifuentes, en este [reportaje](#) del periódico El País (25 de enero del 2023) podréis conocer todos los detalles de su nueva publicación "Prehistoria en la península ibérica".

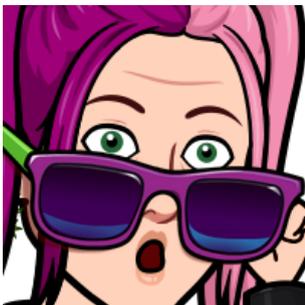
¿Cómo el cómic puede hacer nuestras clases más accesibles?

dirigido a personas con autismo para ayudarles a elegir la conducta más adaptativa a determinadas situaciones sociales.

Otro aspecto a tener en cuenta, que se añade a la hora de utilizar herramientas digitales para la creación de cómics está en que el conjunto del alumnado puede **experimentar su aprendizaje con avatares**. Los lectores con dificultades no siempre visualizan lo que leen, pero con un avatar pueden experimentar el aprendizaje de diversas formas que les ayuden a contextualizar su experiencia. Trans (2010) afirma que cuando los alumnos utilizan sus avatares para explorar el mundo virtual tienen acceso una gran cantidad de conocimiento ya que les permite interactuar con diferentes entornos y realidades."

Por último, subrayar que el empleo del cómic puede ser utilizado como actividad inclusiva en nuestras aulas, ya que resulta una herramienta útil de aplicación para todo el alumnado independientemente de sus características o ritmo de aprendizaje.

Para no parar de asombrarse



¿Cómo puede ayudar la tecnología a hacer accesibles los cómics a personas con discapacidad visual?

Con el despertar de la conciencia sobre accesibilidad surgen nuevos retos de investigación y desarrollo para que géneros literarios como los comics puedan llegar a ser accesibles para todas las personas. Iria Aragunde (2017) se pregunta **¿Cómo una persona ciega o con baja visión puede acceder a las imágenes de una historieta gráfica?** La respuesta a esta pregunta es hacer una obra accesible y comprensible para todos simplificando las formas y haciendo una obra universal desde el principio. En este sentido, los cómics suelen ser poco accesibles para las personas invidentes, pero poco a poco se está avanzando en este campo y se empieza a experimentar y desarrollar otras sensaciones, táctiles, olfativas etc. Un ejemplo

representativo de esta nueva forma de lectura para personas invidentes es [Shapereader](#), creado por Ilan Manouach. Este material consiste en un catálogo de formas concebido para traducir palabras y significados en formaciones táctiles. A cada tactigrama (pieza relieve) le corresponde una palabra escrita en letra braille.



Pero si esto te parece curioso, cabría preguntarnos **si las personas invidentes pueden beneficiarse de la lectura de cómics cuando el formato es digital**. A este respecto, existen muchas evidencias científicas que prueban la existencia de lectores de historietas digitales accesibles que permiten a las personas invidentes a poder leer este tipo de género literario, pero para ello todavía es necesario que se impliquen varios campos del saber cómo el diseño, la programación y la traducción. Frédéric Rayar, Bernad Oriola y Christophe Jouffrais, (2020) nos aportan resultados de usuarios con baja visión que utilizan el lector de historietas para la lectura de cómic. Cada vez se pone más en auge las apps dedicadas a audiolibros como puede ser el [gestor ONCE libros digitales](#), en donde poco a poco se va configurando para aceptar cómics audibles. Otra modalidad de cómic [audible](#) (de pago pero con prueba gratuita), es específico para los cómics de Marvel. Esperamos, que con el desarrollo de las nuevas tecnologías y la evolución de las mismas, los audiolibros serán de gran ayuda para la lectura de cómics para las personas invidentes.

Señalar a modo de curiosidad, que en el caso de las **discapacidades auditivas**, en 2018 se creó una aplicación para que los niños sordos pudieran leer libros infantiles de forma más accesible utilizando la Inteligencia artificial y la realidad aumentada, siendo el caso de [StorySign](#), una aplicación móvil gratuita destinada a ayudar a los niños con dificultades auditivas a leer interpretando el texto de los libros seleccionados en lengua de signos, fomentando así el gusto por la lectura y a disfrutar de los cuentos. Sin embargo, en la actualidad, esta aplicación solo puede ser utilizada para libros, no para cómics. Aunque a día de hoy, los cómics deben ser traducidos en lengua de signos para ser comprendidos, los

cómics aportan grandes ventajas como la parte visual, ya que ayudan a mejorar la comprensión, procesar mejor la información, la estructura gramatical y la temporalidad.

¡¡Estamos en el camino!!

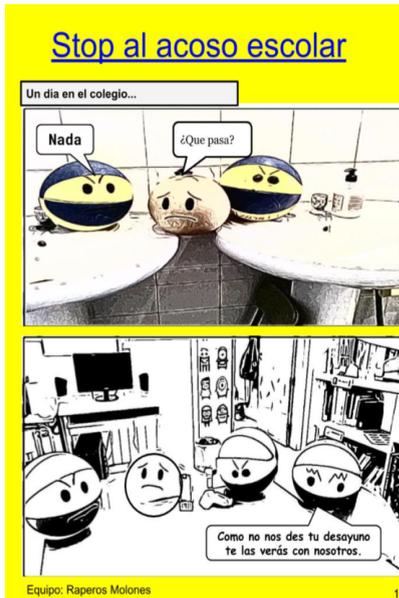
La estructura de la historia.

Para escribir un buen cómic necesitas construir una buena estructura de una historia (introducción, nudo y desenlace). Dependiendo del tipo de historia que queramos escribir podemos apoyarnos en un tipo diferente de guion gráfico. Sheilla Sánchez (2017) nos lanza las siguientes ideas para trabajar el cómic en el aula:



- Recrear un momento histórico o resumir un capítulo. En este punto destacamos además las unidades didácticas realizadas por el CEDEC (Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios) en los que el cómic se utilizan para desarrollar un proyecto sobre la [Guerra Civil](#) o sobre la [Historia Contemporánea](#).
- Explorar el significado de chistes.
- Ilustrar las normas de la clase.
- Explorar diferentes definiciones de palabras - homónimos, sinónimos, etc. (vaca/baca).
- Buscar ejemplos en [Howtoons.com](#), para luego crear sus propios cómics de "cómo se hace" explicando los pasos para hacer algo. Un alumno podría explicar, por ejemplo, los pasos para arreglar una bicicleta o las instrucciones para hacer un helado.
- Resumir un debate.
- Crear o compartir las noticias.

- Recrear la historia: los alumnos exploran lo que podría ocurrir si un hecho histórico importante no hubiera sucedido.



- Crear una campaña anti-acoso. En este punto también podemos destacar el proyecto [ABP: STOP FRENTE AL ACOSO ESCOLAR](#), realizado por parte del alumnado de 3º y 4º de Educación Primaria del CEIP Pío XII de Don Álvaro (Badajoz).
- Presentar una entrevista.
- Contar las aventuras de un héroe inventado.
- Presentar sus opiniones sobre un asunto difícil como la inmigración.

A continuación, se presenta un banco de recursos con distintos modelos de organizadores gráficos para que así elijas el que se ajuste mejor a tus intenciones. La aplicación [StoryboardThat](#) te ofrece en su pestaña “organizadores gráficos” una serie de plantillas en blanco que pueden adaptarse a los diferentes tipos de narrativa que quieras realizar, pero si quieres probar con otros diseños más atrevidos [Nick Sousanis \(2015\)](#) nos ofrece un conjunto de plantillas muy creativas.

Los personajes del cómic



Para Daniel Badosa (2020), una historia no puede existir de manera independiente, sino que necesita a los protagonistas y personajes para que puedan tener aventuras, romances, tragedias y comedías. En su blog, el autor nos ofrece una serie de ideas para crear un buen protagonista:

1. **La motivación** es el motor que impulsa a un personaje protagonista y consecuentemente lo que mueve la historia. Un protagonista (y cualquier tipo de personaje) necesita un profundo deseo que anhela conseguir a cualquier precio.
2. Crear **conflicto** es muy importante ya que el deseo del protagonista no es suficiente para crear tensión, tiene que existir también una fuerza igual o mayor que se le oponga. Daniel nos pregunta: **¿Qué es lo más fuerte que puede interponerse entre tu personaje y lo que desea?** La respuesta será el conflicto de tu historia.
3. **Los personajes protagonistas reactivos y proactivos.** En líneas generales hay dos tipos de protagonistas: el que simplemente reacciona ante lo que le sucede (reactivo), y el que actúa de manera acorde para conseguir lo que quiere (proactivo).
4. **Tus protagonistas son lo que hacen, no lo que dicen,** es decir, la mejor manera de mostrar cómo es tu protagonista en la historia es a través de sus acciones. Da igual que digas mil veces que tu personaje es «bueno» si luego en tu historia no realiza un solo acto de bondad.
5. **Conoce a tus protagonistas.** Daniel nos propone la siguiente pregunta sobre tu protagonista: ¿Cuáles han sido en su vida los diez eventos que más le han

marcado? De esta manera podrás saber cómo responderá ante distintas situaciones.



Cómo crear nuestro propio avatar



¿Estás preparado para crear tu propio avatar y así participar en nuestro evento de facilitación?

En esta ocasión queremos que te conviertas en el protagonista del evento y que des rienda suelta a tu creatividad. ¿Cómo? Pincha en este [enlace](#) y te explicaremos con todo lujo de detalles como transformarte en la persona que siempre has soñado.

Para saber más

Si quieres saber más sobre cómo construir un buen personaje te recomendamos que visites [la página de Daniel Badosa](#), y si eres profe de cursos de Educación Primaria, tenemos este vídeo para ti coproducido en colaboración con RTVE.

El lenguaje del cómic



El *cómic* es un medio de expresión artística con un sentido narrativo que se caracteriza por la integración de texto e imágenes. Además, su lenguaje posee sus propios signos que lo caracterizan y distinguen de las demás artes visuales. Algunos de sus elementos son:

1. **La viñeta:** es la unidad mínima de la significación de la historieta y suele tener forma rectangular, aunque hay una gran variedad de formato. Estas se pueden organizar de diferentes maneras según la historia que cuente, el estilo del autor o la estructura semántica de la historia. En la cultura occidental su lectura se hace de izquierda a derecha y de arriba abajo. Sin embargo, en otras culturas orientales o islámicas, el orden de lectura está invertido: se lee de derecha a izquierda.
2. **El encuadre:** es el espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta. Se distinguen por un lado los planos y el ángulo de visión adoptado.
3. **Los códigos gestuales** en el rostro y en la postura del cuerpo constituyen uno de los elementos más importantes de expresión.
4. **Los elementos cinéticos** son aquellos recursos gráficos que expresan los movimientos realizados por un personaje y objeto.
5. **Las metáforas visuales** son distintas formas de representar visualmente emociones o ideas.
6. **El color y el estilo gráfico** además de ser la marca de identidad de cada autor o autora puede ayudarnos a definir secuencias en distintos lugares y momentos temporales.

Si necesitas profundizar más, en el siguiente [enlace](#) puedes encontrar mucha más información sobre los distintos aspectos del lenguaje visual. Para el alumnado más pequeño,

visualiza este [vídeo](#) realizado en colaboración con RTVE en donde se explican las características del cómic y los elementos que intervienen: viñeta, cartela, bocadillos, personajes, dibujos, onomatopeyas.

Referencias

Aragunde, I (agosto de 2017). "*Cómic táctiles. Parte I: un nuevo género literario y artístico*". Revista digital Ver sin límites. Accesibilidad. <https://versinlimitesaccesibilidad.com/comics-tactiles-parte-i-un-nuevo-genero-literario-y-artistico/>.

Asociación Autismo Burgos. (8 de febrero de 2017). *Comic-TEA. Materiales para la enseñanza de habilidades sociales en personas con Autismo a través de tiras cómicas e imágenes*. Autismo Burgos Federación Autónoma Castilla y León. <https://www.autismoburgos.es/download/comic-tea/>

Badosa, D. (28 de julio de 2020). *Cómo crear un personaje principal. Definiendo al protagonista*. [Web] <https://danielbadosa.com/protagonistas/>

Barrero, M. (23 de febrero de 2002). *Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula*. Jornadas sobre Narrativa Gráfica, Jerez de la Frontera. [Conferencia]. Cádiz.

Cámara, B. (15 de marzo de 2021). *El cómic: noveno arte*. [Recurso educativo abierto en colaboración con Procomún-INTEF] <https://procomun.intef.es/ode/view/1615293415683>

CEIP Calypo (2020). *El viaje de AnnoMitsumasa en Calypo*. Proyecto de centro dentro del programa STEAM (Curso 2020/21). [Canva] https://www.canva.com/design/DAFXd_5D1q4/

CEIP Pío XII (2018). *Stop frente al acoso escolar*. ABP realizado el alumnado de 3º y 4º de Ed. Primaria. Don Álvaro (Badajoz). <https://cedec.intef.es/comics-frente-al-acoso-escolar/>

Edteachteacher. (30 de mayo de 2013). *8 Steps to Great Digital Storytelling*. <https://edteachteacher.org/8-steps-to-great-digital-storytelling-from-samantha-on-edudemic/?fbclid=IwAR1d1AfN5nf0niVtCDfZlCqVC-uVQ1xQNpc4nRCtEcykP77jcooO2ObdS3k>

Frédéric, R. Bernad, O y Christophe, J. (marzo 2020). *Hal open science "ALCOVE: An Accessible Comic Reader for People with Low Vision"* 410-418.

<https://doi.org/10.1145/3377325.3377510>

Mateos, M. y Suárez, S. (2019) *El cómic como herramienta para desarrollar la expresión escrita en las aulas de educación primaria. El reto de la creación de materiales didácticos*. Tebeosfera: Cultura Gráfica. nº10.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7654259&orden=0&info=link>

Fernández de Arriba. David. (2014). *Blog Historia y Cómic*. <https://historiaycomic.com/>

FECCOO (2009). *El Cómic como recurso didáctico en la Educación Primaria*. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Temas para la educación, (5). <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd6232.pdf>

Fornes, N. (25 de enero del 2023) *Pedro Cifuentes, el profesor que encapsula la historia de España en un cómic*. Periódico digital El País. <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd6232.pdf>

García-Velázquez, I. (2017). *Age of Discoveries: live de adventure*. [Genially] <https://view.genial.ly/586bb661cbb6bf5dc842ad37/interactive-content-age-of-discoveries-live-the-adventure>

Luen Yang, G. (2 de diciembre de 2016). *Why comics belong in the classroom*. TEDx Talks. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Oz4JqAJbxj0>

Martínez, P. *Matemáticas para todos y para tod@s*. [Web] <https://www.maths4everything.com/>

Núñez, M., Suárez, S. (2019). *El cómic como herramienta para desarrollar la expresión escrita en las aulas de Educación Primaria. El reto de la creación de materiales didácticos*. Tebeosfera: Cultura Gráfica, 3 (10) https://www.tebeosfera.com/documentos/el_comic_como_herramienta_

Rodríguez, I. (s.f) Storytelling educativo: el poder de la narración en la transmisión de conocimiento. Real influencers.

<https://www.realinfluencers.es/2017/12/18/ventajas-storytelling-educacion/>

RTVE. Clan TV. (2020). *Crea tu propio superhéroe*. [Recurso educativo abierto en colaboración con INTEF, dentro del proyecto "Cámara y Acción"]
https://intef.es/aprendemos_episodios/el-lenguaje-del-comic/

RTVE. Clan TV. (2020) *El lenguaje del cómic*. [Recurso educativo abierto en colaboración con INTEF, dentro del proyecto "Cámara y Acción"]
https://intef.es/aprendemos_episodios/el-lenguaje-del-comic/

RTVE Play. La aventura del Saber. [RTVE] (11 de enero 2023): *Entrevista a Pedro Cifuentes. "Un viaje por las Letras"* [Video]
<https://www.rtve.es/play/videos/la-aventura-del-saber/pedro-cifuentes-un-viaje-por-las-letras/6773737/>

Sanchez, S. (3 de agosto de 2017). *Narrativa digital en el aula*. [Curso tutorizado en línea elaborado en colaboración del Servicio de Formación en Red del INTEF].
<https://formacion.intef.es/course/view.php?id=359>

Sáenz de Cabezón. E. (26 de mayo de 2015). *El poder de las historias*. TEDx Talks [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=mWFqtxl4NKM&t=8s>

Sousanis, N. (2015). *Grids and gestures: A comics making exercise*. SANE Journal: Sequential Art Narrative in Education, 2(1), 8.
<https://digitalcommons.unl.edu/sane/vol2/iss1/8/>

Tran, L. (2010). *What's the Game? Avatars in the Classroom*. Teach Magazine. <https://teachmag.com/archives/1190>

Yuste, E. (30 de enero de 2020). Leer cómics mejora la actividad cerebral. Elisa Yuste Consultoría en Cultura y Lectura.
<https://www.elisayuste.com/leer-comics-mejora-la-actividad-cerebral/>

Villar. J. (12 de mayo de 2022) Proyecto [#alatristeyelbarroco](#) para el estudio del período literario a través de la lectura y disfrute del libro. [Twitter]. <https://twitter.com/dibupuntes/status/1524706827648311296>

Wonder Ponder. (2014). *Literatura y Filosofía para niños y niñas*. Editorial bajo el sello Traje de Lobo S.L. <https://www.wonderponderonline.com/inicio>

Los avatares que se han utilizado en este curso han sido creados con la aplicación Bitmoji, <https://www.bitmoji.com/>

<https://view.genial.ly/63c7e42d492e3f00183df515/interactive-content-valoraciones-sobre-comics-26>