

La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE

JAUME BRINES GANDIA
Universitat de València
jaubri@gmail.com

1. Introducción

El presente trabajo trata sobre el uso del cómic como recurso didáctico en la clase de E/LE para enseñar cultura. Aunque la cultura en la clase de E/LE muchas veces pasa desapercibida, constituye un excelente instrumento para la enseñanza de la lengua extranjera y, sobre todo, para que el futuro aprendiz sepa cómo, cuándo y de qué modo usar la lengua. Antes de desarrollar la presente experiencia práctica, es necesario que tratemos el término *cultura* y las distintas acepciones que supone.

La cultura es posiblemente, junto con la lengua, el elemento más importante de una sociedad, puesto que la define tal como es. El límite entre la importancia de la lengua y la cultura dentro de una sociedad es muy estrecho, y tanto una como la otra no pueden entenderse por separado. Cualquier profesor de E/LE debe tener siempre en cuenta el componente cultural en sus clases. De lo contrario, sus alumnos pueden quedar exentos de un valioso elemento, y sin él no serán capaces de entender por completo la manera de pensar de los nativos, su humor, sarcasmo, dobles sentidos, etc.

¿Qué se entiende por cultura? Definir este vocablo es, sin duda, una tarea complicada que no está exenta de polémica.

De las diversas definiciones de *cultura* destaca la propuesta por Miquel y Sans (1992), quienes apuntaban tres tipos de cultura: *la cultura a secas*, *la kultura (con k)* y *la Cultura (con mayúsculas)*. La primera es el conjunto compartido de elementos pautados y no dichos por parte de los individuos de una lengua y cultura, que constituyen un estándar cultural. La *kultura* se refiere al estrato bajo de la cultura: es la capacidad de identificar social o culturalmente a un interlocutor y actuar lingüísticamente adaptándose a este, como el argot juvenil. Por último, la *Cultura*, para estas autoras, constituye el conjunto de hitos artísticos, como literarios, pictóricos, arquitectónicos, musicales, etc. de cualquier país, siendo el estrato superior de la cultura. Esta es, posiblemente, una de las definiciones de cultura más detallada y clarificadora de cuantas haya.

Combinar todos estos conceptos de cultura en el aula de E/LE es una ardua tarea y para el profesor puede suponer un reto integrarlos en su clase. Evidentemente, los manuales de lenguas incluyen este componente entre sus materiales, aunque presentan algunos inconvenientes, como el hecho de centrarse casi siempre en la *Cultura (con mayúsculas)* e ignorar sus otras dimensiones, o caer en tópicos y en el etnocentrismo, mostrando una imagen desfasada e irreal. En este sentido, el Instituto Cervantes ofrece en su *Plan curricular* (2007) toda una serie de elementos y pautas culturales que los aprendientes deben ser capaces de saber o reconocer dependiendo del nivel de competencia de estos.

Hay infinidad de recursos para poder crear materiales didácticos interesantes a la hora de enseñar cultura. Internet es, entre otras, una herramienta valiosísima al alcance de los profesores para buscar materiales pautados y preparados para el aula, bibliografía y todo tipo de imágenes para la elaborar estas actividades.

El cómic se encuentra entre estos recursos, ya que ofrece un componente artístico que lo hace único: por una parte, se vale de la imagen y por otra, del texto. El

cómic forma parte del componente cultural y tiene una serie de características y una estructura propia, que le dotan de una autonomía con respecto a otros géneros literarios.

2. Ventajas y características del cómic para el aula de E/LE

Si bien el tebeo y las tiras cómicas sí se emplean como recurso de aprendizaje en los manuales de E/LE, sus apariciones suelen ser escasas y, muchas veces, su aplicación didáctica es poco adecuada o deficiente. Para la elaboración de un material didáctico, se requiere mucha paciencia, horas de trabajo y, sobre todo, de reflexión. Son muchos los pasos que hay que tomar, partiendo siempre de la pregunta sobre la finalidad, ¿qué quiero enseñar a mis alumnos? A partir de aquí empieza el difícil camino de la búsqueda y la selección de materiales.

El tebeo destaca por ser un elemento más de la cultura popular occidental y desde ese punto de vista puede ser muy útil en el aula de E/LE para tratar aspectos que pasan desapercibidos en clase. Además, al gozar de un carácter más desenfadado que otros textos, permite trabajar con un lenguaje de registro más informal, así como con giros y juegos de palabras que en los manuales no suelen aparecer. Por otra parte, el cómic ofrece una lectura rápida y las viñetas facilitan –en muchas ocasiones– la comprensión del texto. Lo importante en este caso es que el profesor sea capaz de elaborar materiales para la clase de E/LE en los cuales mediante el empleo de la lengua, el alumno pueda aprender algo de la cultura española, así como pensar sobre ello y en la medida de lo posible, ser capaz de asimilar lo que ha aprendido de ella.

El cómic tiene generalmente un componente cómico-humorístico que no se trata en los manuales; asimismo, suele ser reflejo de la sociedad que retrata: se pueden observar características culturales en la mayoría de viñetas, desde el modo de vestir, el léxico que se emplea, las onomatopeyas, etc. Además, algunos cómics antiguos, por el hecho de ser históricos, ya permiten una visión cultural de antaño y su comparación con la sociedad actual puede ser un buen pretexto para desarrollar una actividad. Tiene, por lo tanto, un componente pedagógico, que se observa en buena parte de la bibliografía: la mayoría de estudios se centran en este componente, que permite enseñar mediante la combinación de imágenes y texto. Como recurso didáctico, puede servir para cualquier materia docente, sin embargo, ha demostrado ser de gran aplicación y utilidad en la enseñanza de lenguas.

El cómic posee una gran potencialidad en la enseñanza de la lengua y de la cultura, ya que ofrece una variedad de posibilidades pedagógicas cuya adecuada explotación en el aula puede permitir a los aprendientes de E/LE un acercamiento a la lengua y a la cultura. En general, se puede señalar que el cómic presenta las siguientes ventajas:

- Constituye un material breve, rico lingüísticamente, con sintaxis sencilla y muy accesible para cualquier tipo de lector.
- Trata de temas actuales y otros que no lo son, pero que guardan entre ellos cierta vigencia y son fácilmente tratables en el ámbito de la clase.
- Posee un soporte gráfico, que permite la lectura del mensaje gestual, de movimiento, de la imagen, etc.
- Facilita el desarrollo de diversas capacidades: comprensión, interpretación, síntesis, sentido temporal y espacial, indagación...
- Dota a la clase de un ambiente ameno.
- Motiva a los alumnos por su fácil lectura y el humor.

Teniendo en cuenta estas ventajas, el docente deberá establecer ciertas pautas para convertir este recurso literario de ficción en material docente, puesto que resultaría poco eficiente el emplear el cómic solo como un material para la comprensión lectora. Se trata de aprovechar estas ventajas y relacionarlas, en la medida de lo posible, con un objetivo cultural, a la vez que se puede combinar este objetivo con alguno de índole gramatical y comunicativo, o viceversa. Si, además, el alumno se divierte a la vez que hace la actividad en cuestión, la satisfacción de este y del profesor será mayor. En este sentido, el componente afectivo juega un rol muy importante a la hora de abordar estas actividades.

3. Pautas didácticas para plantear actividades con cómics

Para poder diseñar actividades en torno al cómic, cabe tener en cuenta una serie de consideraciones y pautas que permiten hacer un buen aprovechamiento didáctico del cómic. En este sentido, tomaremos algunas de las propuestas de diseño que recoge Rojas Gordillo (2002). Entre estas, cabe destacar que las actividades se plantean como complementarias a la clase de lengua y por ello serán cortas, con una duración de 30 minutos aproximadamente. En función de la disponibilidad temporal, el profesor podrá alargarlas más o menos.

En primer lugar, habrá que adaptar las actividades al nivel de competencia del grupo de alumnos y, en la medida de lo posible, a sus características, con tal de combinar conocimientos lingüísticos y culturales, tratando de realzar los culturales sin restar importancia a los objetivos comunicativos y gramaticales.

Seguidamente, el profesor se deberá centrar su interés en poner en práctica las destrezas comunicativas que la actividad conlleve, al mismo tiempo que la dinámica que debe seguirse, su secuenciación. Junto a ello no debe olvidar que es eficaz dotar a estas actividades de un formato atractivo; si el profesor logra proporcionarle este atractivo, conseguirá una motivación especial por parte de los alumnos. La actividad deberá evitar, si es posible, el trabajo individual, fomentando el trabajo en parejas y grupos más numerosos. Para que este engranaje de la actividad surta efecto, el docente deberá prestar mucha atención en la elaboración y explicación de las instrucciones o reglas de la misma. Según Rojas Gordillo (2002: 237-238), “de su claridad y dinamismo depende en gran medida el éxito o fracaso de la actividad”.

Finalmente, conviene que la evaluación no sea punitiva, sino que forme parte del propio proceso de la actividad, a modo de retroalimentación. La actividad puede ser comprendida a modo de competición o concurso, para dar cierta emoción a los alumnos. Lo fundamental en este caso es que los alumnos usen la lengua mientras aprenden cultura de nuestro país y se les quite el miedo a participar en clase.

4. Condiciones de uso para la didáctica del cómic

La elaboración del cómic, ante todo, como actividad complementaria, puede servir para profundizar en temas culturales y gramaticales que se descuidan en la clase. Uno de estos puede ser el del lenguaje coloquial e informal, así como cierta jerga juvenil. Introducir este tipo de léxico en la clase es importante y, desgraciadamente, no suele darse con frecuencia. Muchas veces, alumnos de E/LE con un buen nivel de competencia no son capaces de entender una conversación en contextos informales. La fraseología, en este sentido, es buena prueba de ello: los giros, modismos, dobles sentidos, ironías, chistes, etc. no son siempre entendidos. Fomentar el uso de estas

expresiones y léxico habitualmente poco trabajado en clase, contribuirá al enriquecimiento del alumno tanto en de competencia lingüística como cultural.

Respecto a los elementos que posee el cómic y pueden extraerse como material didáctico, hay que tener en cuenta varios factores para que el material no cree incomodidad entre sus alumnos. En ese sentido, es conveniente decidir si es o no oportuno plantear en el aula materiales que presenten contenidos más ideológicos y que puedan ser percibidos con diferentes sensibilidades por parte de algunos estudiantes, ello incluso puede llevar a que no empaticen con las actividades. Hay que tener en cuenta que, según las sociedades, hay algunas temáticas más delicadas. El profesor deberá ser consciente de cuáles son esos temas, y considerará pertinente o no el incidir en ellos. El debate, por lo tanto, debe ser considerado si el profesor lo encuentra oportuno, sea el tema que sea.

También es oportuno que se evite que la actividad genere un rechazo visual por parte del alumno. Sabemos que hay imágenes que no es recomendable que sean explícitas, y si algún tema polémico se encuentra en la historieta, este deberá presentarse de manera implícita. Mostrar un cómic donde aparecen desnudos, escenas de sexo o de extrema violencia creará repulsión en alumnos provenientes de determinadas culturas. Además, de ese modo, se perderá el ambiente lúdico que se pretende que tenga la clase, puesto que estos alumnos se sentirán incómodos.

El tebeo en el aula debe configurarse como un elemento que destape el humor y critique algún aspecto cultural de la sociedad, como lo políticamente correcto. Por ello, puede ser algo irreverente, pero sin llegar a la mala educación y a la grosería. Este condicionante humorístico y de crítica social es uno de los pilares sobre los que la actividad debe asentarse: así el aprendiente pondrá en marcha su competencia intercultural. Si, además, se consigue que se interese por la lectura de este tipo de textos o de otros, sin la presencia del profesor, el resultado será doblemente positivo.

5. Muestras de actividades para enseñar cultura mediante cómics

El proceso que va desde la selección de los cómics hasta el diseño de las actividades a partir de este suele ser costoso y a veces un poco largo. Las bibliotecas y librerías especializadas ofrecen cómics interesantes que, además, no se encuentran en centros comerciales. Una vez localizado el cómic no es sencillo orientar la actividad hacia un enfoque pedagógico y que resulte efectiva. Sin embargo, ese es el momento creador del docente y donde más empeño debe mostrar para conseguir sus objetivos: enseñar cultura mientras sus alumnos aprenden lengua.

Las actividades elaboradas son una propuesta de cómo se pueden emplear en la clase los cómics y qué se puede enseñar con ellos. Las actividades siguen un mismo patrón de secuenciación: lectura por parte de los alumnos, ejercicios (generalmente individuales o por parejas, con explotación de la expresión oral y la escrita) y realización de un debate. En este, el profesor debe llevar las riendas de la clase e incitar a hablar acerca del tema cultural que se está tratando. Además debe tratar de fomentar el componente intercultural en la clase, para que todos aprendan de las distintas culturas que se conjugan en un aula de lenguas extranjeras.

Finalmente, se pretende demostrar que el cómic es un buen recurso didáctico para enseñar cultura a alumnos de E/LE mientras aprenden lengua. Los resultados de esta enseñanza cultural vendrán condicionados por todo el proceso de búsqueda, selección del material y elaboración de la actividad con el cómic. De ello dependerá que nuestros alumnos sientan más o menos próxima nuestra cultura, sociedad y lengua.

A continuación se exponen dos muestras de cómo mediante dos cómics, podemos realizar actividades con contenidos culturales y gramaticales. Ambas irían enfocadas a alumnos con niveles a partir de B1 y en ellas se explotarían contenidos como el acondicionamiento de las casas españolas (actividad Frío en casa, Rue 13 del Percebe) y cómo cocinar (actividad En la cocina, La Parejita).

Actividad: Frío en casa

Personajes: Rue 13 del Percebe

Nivel: a partir de un B1

Contenido cultural: las casas españolas y su acondicionamiento

Destrezas: comprensión lectora, expresión oral y expresión escrita

Tiempo: 30 minutos

Para visualizar la macroviñeta de la Rue 13 del percebe en que se basa esta actividad, ir a la siguiente página de Internet: <http://www.recuerdas.es/tebeos/13-rue-del-percebe-por-francisco-ibanez-en-color.php>.

Objetivo de la actividad

Las historietas de la Rue 13 del Percebe son, además de muy divertidas, una representación muy viva de la vida cotidiana de una finca de vecinos. A través de ellas se pueden ver diversos personajes y escenas que pueden pasar en una finca. Asimismo, resulta muy interesante desde el punto de vista narrativo, ya que se trata de una macroviñeta y, por lo tanto, las historias que pasan son sincrónicas, si bien cada vivienda equivaldría a una viñeta. Sin embargo, no suele haber relación entre ellas y mucho menos cronológicamente.

Con esta viñeta sobre el frío podemos enseñar a los alumnos cómo estaban y están (sobre todo en una ciudad como Valencia) acondicionadas algunas casas en España contra el frío. Este acondicionamiento no es como en muchos países de Europa, sino que es mucho menor. Por medio de esta actividad podemos también activar el componente afectivo y al final de la clase fomentar un debate en el cual los alumnos cuenten sus experiencias personales en las casas en las que habitan: hablar del acondicionamiento contra el frío, el calor, cómo es en las casas de sus respectivos países, etc., así como tratar el tópico europeo de que en España no hace frío y todos los días hay sol.

Mediante esta actividad, los alumnos deberán hacerse una idea del modo en el que se construían y todavía hoy se equipan las viviendas en nuestro país. Es cierto que al estar en el sur de Europa, nuestros inviernos no son tan extremos como en el continente, aunque depende de la zona en la que se viva dentro de España. El frío no será igual en un sitio costero como en el interior, ni en el Atlántico ni en el Mediterráneo. Así en el interior de España, las casas están, quizás, más preparadas para el frío y la gente se centra más en conseguir una buena calefacción. En cambio, en la costa el clima es más benigno y los veranos más extremos, de ahí que la gente se preocupe más por tener aire acondicionado. En el caso de Valencia, muchas casas no tienen calefacción central debido a estos motivos, y posiblemente las nuevas viviendas (que tienen ya unos veinte o treinta años) son las que sí están dotadas de esta equipación. Esto es algo que para nuestra mentalidad puede ser normal y común, mientras que para otras culturas puede llegar a ser, incluso, tercermundista. La explicación de estos hechos es lo que tendrá que comentar el profesor en clase, para que comprendan esta falta de acondicionamiento doméstico. Finalmente, hablar de las

diferencias respecto a los países de origen, sería una manera de fomentar el componente intercultural.

Secuenciación de la actividad

La actividad propuesta a continuación para explotar esta viñeta presenta dos partes. En la primera, los alumnos deberán hacer unos ejercicios por parejas en los que tendrán que averiguar qué espacios del bloque son vivienda y cuáles no. Asimismo deberán comentar los motivos del congelamiento y los mecanismos que usan para combatir el frío, insertando sus respuestas en un recuadro. Finalmente, la última parte será un pequeño debate en torno al acondicionamiento de las casas en España.

El profesor decidirá si desarrolla esta actividad a modo de concurso (puntuando las respuestas del recuadro o no):

1. Lectura de la historieta (2 minutos)
2. Ejercicio A (10 minutos). Los estudiantes deberán comentar por parejas qué espacios son viviendas y cuáles no. Al no haber ningún distintivo, deberán emplear estructuras del tipo: *en la primera planta, el espacio de la derecha es una...* Este tipo de estructuras serán proporcionarlas el profesor antes del comienzo de la actividad.
3. Ejercicio B (10 minutos). En esta parte, cada pareja deberá señalará tres ejemplos de objetos que se han congelado, insertando en un recuadro las causas y las consecuencias así como indicar tres soluciones para evitarlo.

Congelamiento en la finca	
Causas	Consecuencias
Cómo lo evitan algunos vecinos	

4. Corrección del ejercicio y pequeño debate (8 minutos). El profesor irá preguntando a cada pareja de estudiantes el contenido del recuadro e irá haciendo preguntas a los alumnos acerca de las viviendas en las que viven, si se dan casos parecidos a los del cómic, etc. La actividad consiste en debatir acerca del acondicionamiento de las casas, de cómo los españoles en muchas ocasiones preferimos un aparato de aire acondicionado a una calefacción. Por último, desde una perspectiva intercultural, se puede hablar de cómo es los países de origen el acondicionamiento de las casas para soportar el frío y el calor.

Actividad: En la cocina

Personajes: La parejita S. A.

Nivel: a partir de un B1

Contenido cultural: Costumbres culinarias

Destrezas: Comprensión lectora, expresión escrita y oral

Tiempo: 40 minutos

La historieta en que se basa esta actividad, puede verse en el volumen de *La Parejita S.A., los inicios*, de la Luxury Gold Collection de la revista *El Jueves*, pág. 32. (Ver bibliografía).

Objetivo de la actividad

En España comer es un ritual y requiere de ciertas pautas. Una de ellas es, a diferencia de otros países europeos, comer sentados. Pero la práctica de comer conlleva ante todo la de saber cocinar. La gente joven, a diferencia de otras generaciones ha sabido crecer cocinando y la buena práctica de cocinar es vista entre los jóvenes como una cualidad interesante en cualquier persona, ya sea hombre o mujer. Sin embargo, las generaciones más jóvenes también han crecido con la aparición de productos congelados en el mercado, algunas prácticas alimentarias nefastas y, por supuesto, la ingestión de comida rápida, también llamada *comida basura*.

El cómic que se presenta no tienen un componente dialógico fuerte, tan solo se limita a exponer maneras de cocinar en España. Por ello las viñetas no tienen un vínculo diacrónico y se muestran como elementos independientes unas de otras, a pesar de haber un núcleo de unión: modos de cocinar.

Aunque hay gente que le presta mucha dedicación a elaborar comidas y cenas en su casa, en el día a día, especialmente entre gente joven como estudiantes, predominan platos sencillos, rápidos y baratos. Por otra parte, invitar a los amigos a comer o cenar a casa es otra práctica común entre los españoles. Del provecho que los invitados se lleven, las impresiones acerca del anfitrión variarán para bien o para mal. Estas son las cuestiones que se deberían tratar en la clase de E/LE:

1. Lectura de la historieta (3 minutos)
2. Ejercicio A (10 minutos). Los alumnos realizarán individualmente una lista en la que expongan de uno a cinco las prácticas culinarias que más desagradables les resulten, de las que aparecen en este tebeo (a excepción de la última viñeta). Posteriormente, en parejas comentarán sus respuestas a la vez que contarán experiencias propias.
3. Ejercicio B (15 minutos). De manera individual cada alumno deberá redactar la receta del plato típico de su país que más le guste. Después la leerán en voz alta. Este ejercicio es básicamente para fomentar el componente intercultural entre los alumnos.
4. Debate final (12 minutos) en torno a las costumbres culinarias en sus países de origen y en España, cómo comemos aquí y cómo se come en sus países. Por último, el debate concluiría con preguntas del tipo ¿Te gusta cocinar? ¿Qué sueles preparar? ¿Preparas cosas similares a las que hacen los personajes de las viñetas.

Bibliografía

- Catalá Carrasco, J. (2007). “El cómic en la enseñanza del español como lengua extranjera”. *Revista del Foro de profesores de E/LE*. Disponible en http://www.uv.es/foro/foro3/Catala_2007.pdf
- Díaz Trivín, J. (2008). *El arte invisible en acción. Los cómics en la clase de E/LE*. Memoria de máster. Madrid: Universidad Antonio de Nebrija. Disponible en <http://www.educacion.es/redele/Biblioteca2008/JonatanDiaz.shtml>

- Fontdevila, M. (2007). *La Parejita S.A. Los inicios*. El Jueves. Barcelona: Luxury Gold Collection.
- Ibáñez, F. *Rue 13 del Percebe*, 847. Disponible en <http://www.recuerdas.es/tebeos/13-rue-del-percebe-por-francisco-ibanez-en-color.php>
- Miquel, L. y Sans, N. (1992). “El componente cultural: un ingrediente más en las clases de lengua”. *Cable*, 9: 15-21.
- Plan curricular del Instituto Cervantes (2008). *Niveles de referencia para el Español* (2.^a ed.). Madrid: Instituto Cervantes, Biblioteca nueva.
- Rodríguez Diéguez, J. L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Rojas Gordillo, C. (2002). “Diseño de actividades lúdicas para la clase de E/LE sobre tebeos españoles con material de Internet”. *Actas del X Seminario de Dificultades Específicas de la Enseñanza del Español a Lusohablantes* (2002).