

El aprovechamiento del cómic como herramienta didáctica desde el enfoque comunicativo

ISABEL GARCÍA MARTÍNEZ
Universitat de València
isgarmar@gmail.com

Resumen: El cómic es un recurso que, en muchos casos, se utiliza de modo anecdótico en el aula y con una función puramente de entretenimiento, sin dar muchas veces la importancia que se merece a lo que muchos consideran el noveno arte. Esta experiencia práctica pretende mostrar la idoneidad y la versatilidad de este medio narrativo en el aula de español como lengua extranjera. Tras un breve acercamiento teórico al uso del cómic en el aula de E/LE, se presentan los resultados de un análisis previo sobre la presencia de cómics en los manuales de E/LE. Las diferentes aplicaciones didácticas que se presentan, dirigidas a diferentes niveles que oscilan desde el nivel B1 hasta el C2, suplen las carencias detectadas en el mencionado análisis, utilizan cómics españoles e hispanoamericanos, y fomentan el uso de las TIC y los álbumes completos.

Palabras clave: cómic, historieta, método comunicativo, narración gráfica, tebeo.

The exploitation of the comic as didactic tool from the communicative approach

Abstract: Comic is a resource that, in many cases, is used in an anecdotal way in the classroom and with a function purely of entertainment, without giving often the importance that is deserved to what many people consider the ninth art. This practical experience intends to show the suitability and the versatility of this narrative way in the classroom of Spanish as a foreign language. After a short theoretical approximation to the use of the comic in the Spanish as a Foreign Language classroom, we introduce the results of a previous analysis on the presence of comics in the Spanish Foreign Language manuals. The different teaching applications that we present, directed to different levels that range from the level B1 up to the C2, replace the lacks detected in the mentioned analysis, they use Spanish and Spanish Americans comics, they foment the use of the ICT tools and the complete albums.

Keywords: comic, comic strip, communicative approach, graphic narrative, comic book.

1. Introducción

En España, el cómic ha sido tradicionalmente asociado al público infantil con una función de entretenimiento. En muchas ocasiones, se olvida o se desconoce la existencia de obras destinadas a lectores adultos, por ejemplo, *300* de Frank Miller o *Maus* de Art Spiegelman, y en nuestro país, *Arrugas* de Paco Roca o *El arte de volar* de Antonio Altarriba. Aun así este medio posee numerosos adeptos en nuestro país, aunque la situación en España todavía está lejos de la tradición franco-belga, japonesa, estadounidense o suiza.

El caso del aula de español como lengua extranjera no es muy diferente, normalmente se suele abordar de modo anecdótico debido a concepciones erróneas

sobre la utilidad de este medio. Por ello, con este trabajo se pretende destacar su idoneidad y versatilidad.

1.1. ¿Por qué el cómic es útil en el aula de E/LE?

El *Marco Común Europeo de Referencia (MCER)* (2002: 93) para las lenguas incluye las «tiras cómicas» dentro de los tipos de texto que los usuarios deben recibir, producir o intercambiar. Lo mismo ocurre con el *Plan Curricular del Instituto Cervantes*, en el inventario de géneros discursivos y productos textuales, establece los cómics y las tiras cómicas como géneros de transmisión escrita para los niveles B1, B2, C1 y C2.

Además, siguiendo a Brines Gandía (2012: 2) creemos que el cómic posee innumerables ventajas: material breve, rico lingüísticamente, trata temas con cierta vigencia, posee un soporte gráfico que permite la lectura del mensaje gestual, de movimiento, etc., motiva al alumnado y dota a la clase de un ambiente ameno, entre otras. Por su parte, Barrero (2012) añade los siguientes beneficios: fomentar la capacidad de abstracción e imaginación, generar hábitos de lectura siguiendo el orden occidental, fomentar la capacidad compositiva y entender diferentes modelos narrativos, entre muchos otros. Podríamos añadir que se pueden trabajar diferentes contenidos y las cinco destrezas, es material auténtico, es dinamizador y favorece el trabajo cooperativo.

2. Presentación de los resultados de un análisis sobre la presencia del cómic en los manuales de E/LE

Siguiendo un análisis sobre la presencia del cómic en manuales de E/LE en los niveles B1 y C1 realizado en García Martínez (2013), se puede decir que la mayor parte de los manuales dan un uso muy similar a este recurso. En ambos niveles se alternan materiales reales y creados para este fin, así como el trabajo de contenidos muy parecidos: léxico-semánticos, funcionales y comunicativos o lingüísticos o gramaticales, olvidando en muchas ocasiones los contenidos pragmáticos o culturales, desperdiciando los elementos culturales característicos. De igual manera, creemos que hay un abuso de materiales creados con el fin de ilustrar actividades, pero se constata que hay un reflejo fiel de la cultura hispánica al encontrar viñetas hispanoamericanas y viñetas peninsulares. Por lo tanto, las tres carencias más importantes que se encuentran en este análisis son la ausencia de actividades de álbumes completos, la carencia de actividades de creación de cómics y el abuso de materiales creados. Por ello, en lo que sigue se presentarán diferentes secuencias didácticas que suplen las mencionadas carencias.

3. Aplicaciones didácticas

Todas las secuencias didácticas se dirigen a diferentes niveles, oscilando desde el nivel B1 (el primero recomendado por el *MCER* y el *PCIC*) hasta el C2. Para ello, se ha concebido al profesor con los roles que señalan Breen y Candlin (1990):

1. Facilitador del proceso de comunicación entre todos los participantes del aula.
2. Organizador de recursos y fuente de recursos.
3. Moderador de las actividades del aula.
4. Analista de necesidades.

Además, siguiendo a Vázquez (2000: 54) se ha intentado que en las interacciones intervengan al menos dos personas, que en la explicación quede claro

quién habla con quién y para qué, la respuesta que se desea obtener no es conocida, sino inesperada, y no hay una sola respuesta para cada actividad.

3.1. Un libro, un buen amigo

Está destinada a varios niveles, desde el B1 hasta el C2. Se trabaja la expresión oral o la expresión escrita. Se pretende desarrollar la creatividad y la imaginación, activar los conocimientos previos e introducir temas para trabajar posteriormente. La duración prevista es de 10 minutos por viñeta.

Los contenidos que se trabajan son las tiras cómicas como géneros de transmisión escrita, presentes en todos los niveles a partir del B1.

Esta propuesta se puede utilizar como actividad de calentamiento, para comenzar la dinámica de la clase. El docente presenta una viñeta, a través de un proyector o una PDI, y les pide a los alumnos que la describan y que hagan hipótesis sobre lo que aparecerá en la siguiente viñeta. Después, se pueden hacer preguntas para introducir temas. En este caso se ha escogido una tira de Liniers, un autor hispanoamericano.



- ¿Cuál es tu libro preferido? ¿Por qué? ¿Te dejó huella?

3.2. ¡Nos vamos al Salón del Cómic de Barcelona!

Está destinada a un nivel C1. Se trabajan la expresión oral, la comprensión oral, la comprensión escrita y la expresión escrita. Se pretende adquirir conocimientos sobre el cómic en España, introducir y fomentar este medio narrativo como recurso de lectura fuera del aula, elaborar una reseña o introducir el teatro en el aula. Por lo tanto, los contenidos que se trabajan se corresponden con los cómics y las reseñas como géneros discursivos de transmisión escrita. La duración correspondiente es 30 minutos (explicación y proporcionar materiales) + lectura del cómic fuera del aula + 30 minutos para comparar y comentar reseñas o 30 minutos para la representación. El docente presentará el evento del Salón del Cómic de Barcelona y el alumnado deberá comparar con la situación del cómic en su país de origen. Tras ello, se les proporcionará información sobre los últimos ganadores de este premio para que puedan elegir el cómic que más se adapte a sus gustos. Como tarea final, tendrán que elegir entre la elaboración de una reseña o un teatro, una pequeña representación sobre el argumento de su cómic.

1. [Grupo] Estos cómics han ganado el Premio a la Mejor Obra de autor español en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona. Se trata de un evento que se celebra anualmente en la ciudad de Barcelona desde 1981. Es una referencia muy importante

para el medio del cómic en España. ¿Conoces algún otro certamen, salón o concurso en España? ¿Hay algún tipo de premio o certamen similar en tu país?



Estos son algunos de los galardonados en los últimos años:

- 2013 – *Ardalén* (Miguelanxo Prado)
- 2012 – *Aventuras de un oficinista japonés* (José Domingo)
- 2011 – *El invierno del dibujante* (Paco Roca)
- 2010 – *El arte de volar* (Antonio Altarriba/Kim)
- 2009 – *Las serpientes ciegas* (Felipe Hernández Cava/Bartolomé Seguí)
- 2008 – *Arrugas* (Paco Roca)
- 2007 – *Bardín el superrealista* (Max)
- 2006 – *Backsad 3. Alma Roja* (Juan Díaz Canales/Juanjo Guarnido)

Opción 1:

[Individual] Elige uno de los cómics anteriores y léelo. Después, sigue las instrucciones siguientes:

a) Lee esta reseña original:

Dublinés

Título: Dublinés

Autor: Alfonso Zapico

Año: 2012

Editorial: Astiberri Ediciones

Dublinés constituye el resultado de una detallada labor de documentación (fruto de la cual don Alfonso ha sacado a la luz una deliciosa guía de viajes por las ciudades en las que vivió Joyce) que comienza con los antepasados más cercanos de don James (unos personajes con vidas tan azarosas e interesantes como las de su ilustre descendiente) y termina con una hermosa reflexión acerca de la influencia del escritor sobre su querida y despreciada Irlanda.

La historia de Joyce se entrelaza de forma inevitable con la de la historia de Irlanda. Don James viene al mundo y vive una parte de su vida haciendo amistad con personas que se verán, de una manera u otra, envueltas en el conflicto entre la isla y su vecina Inglaterra, dominadora de una coalición articulada bajo la fórmula de un reino unido donde el gobierno está instalado en Londres y donde las señas de identidad del pueblo irlandés han sido sistemáticamente machacadas durante cuatrocientos años. El relato de Zapico de la vida de don James es también el de la historia de Irlanda –cercana durante los años de vivencia en la isla; lejana durante los años de estancia en la Europa continental– y más tarde la de la propia Europa cuando Joyce arrastre a su familia por las ciudades de un viejo mundo cuyo viejo orden está a punto de saltar por los aires.

Dublinés es un cómic que se devora rápidamente y que uno puede (y debe) volver a leer una y otra vez para captar todos y cada uno de los mil y un detalles que salpican un trabajo que, hay que repetirlo, es magistral. La ambientación, el diseño de personajes, la profusión de datos que no resulta en modo alguna agobiante o aburrida... si se quiere conocer mejor a James Joyce y su época, éste es sin duda el mejor de los vehículos para afrontar ese viaje.

(Luis Javier Capote Pérez, extraído de <http://www.zonanegativa.com/dublines/>).

b) Ahora ha llegado el momento de que seas el escritor de tu reseña. Sigue estos consejos para elaborarla e incluye los siguientes apartados:

- Ficha bibliográfica del libro.
- Argumento: No des demasiados detalles, no cuentes en ningún caso el final e intenta crear suspense. Puedes hablar de la estructura de la obra, del estilo o del autor también.
- Personajes: Describe brevemente a sus protagonistas.
- Valoración personal de la historia y de los personajes.
- Recomendaciones.

Opción 2:

[Grupo] Elegid uno de los cómics anteriores y leedlo. Después, elaborad un resumen para hacer una representación para el resto de la clase.

Sigue estos consejos:

- Asignad un personaje a cada componente del grupo, no os olvidéis del narrador.
- Escribid el guión.
- Decidid la ubicación.
- Ensayad antes de la representación, recuerda la importancia de la entonación y los gestos.

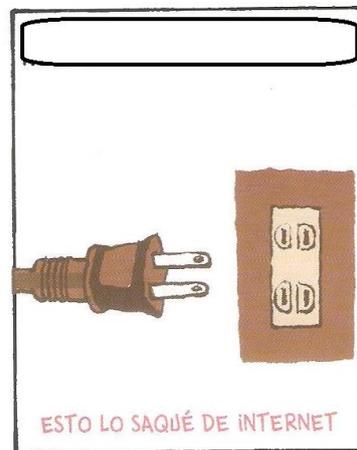
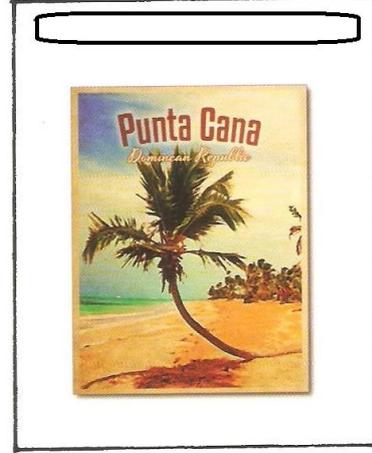
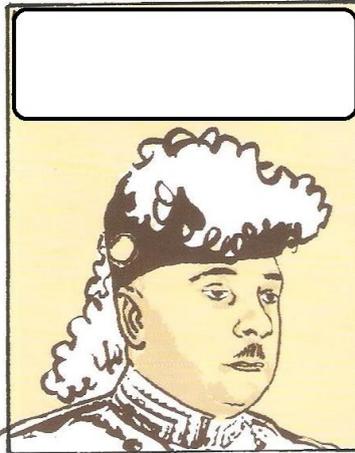
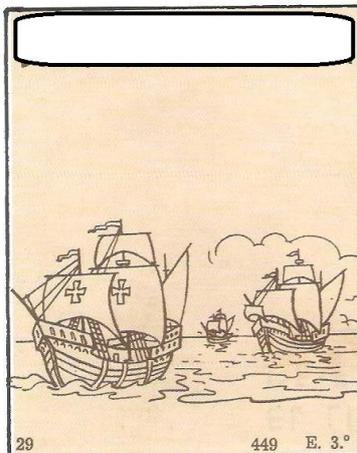
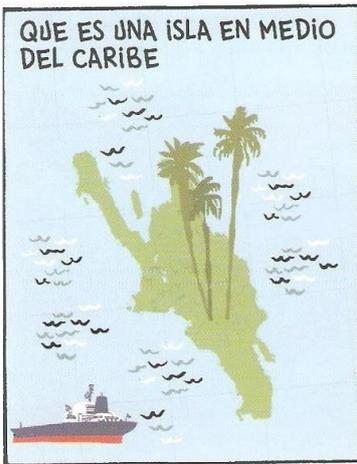
¡Vuestros compañeros harán una crítica sobre vuestra representación!

3.3. Un país de contrastes

Está destinada a un nivel B1. Se trabajan la expresión oral, la comprensión escrita y la expresión escrita. Se pretende activar su conocimiento previo sobre el tema, adquirir conocimientos culturales sobre los países hispanohablantes, tratar los estereotipos del mundo hispano y desarrollar su creatividad en la elaboración de un cómic. Por ello, el contenido se corresponde con el conocimiento de países del mundo hispano, presente en el inventario de referentes culturales en la fase de profundización. La duración prevista corresponde a dos sesiones de 50 minutos.

1. [Parejas] Nos vamos de viaje a un país hispanohablante: República Dominicana. Completad las viñetas sobre lo que sabéis de este país y, después, enseñádselo a vuestros compañeros. ¿Coincide algún trabajo con la versión original?





Ahora que ya sabes algo más sobre este país, clasifica las siguientes afirmaciones en verdadero o falso. Corrige las falsas. ¡Internet puede ayudarte!

1. Es el tercer país más grande del Caribe.
2. Posee la montaña más alta del Caribe, el Pico Duarte.
3. El merengue es los ritmos nacionales.
4. El baloncesto es el deporte más popular.
5. Sus primeros habitantes fueron los taínos.

Pixton es una aplicación que te da la oportunidad de crear cómics. Solo tienes que registrarte en la página web para comenzar a crear tus propias viñetas, podrás elegir los personajes, sus gestos, los fondos, los bocadillos... Por parejas, elige un país hispanohablante y con la ayuda de Pixton... ¡haced vuestras propias viñetas! Recuerda que con esta aplicación puedes compartir tu cómic, ¡se hará una votación para elegir a los mejores!

Disponible en <http://www.pixton.com/es/>

3.4. ¿Te hipnotiza la tecnología?

Está destinada a un nivel B2. Se trabajan la comprensión lectora, la expresión oral y la interacción. Se pretende activar su conocimiento previo y adquirir léxico y fórmulas de opinión. Por ello, se persigue que el estudiante sea capaz de valorar (*Fue mal / genial / fenomenal / fatal...*), de dar su opinión (*Considero que..., Opino que..., no creo que + subjuntivo...*), de expresar aprobación y desaprobación (*Me parece horrible / genial..., Está fatal / fenomenal..., ¡Qué mal / bien...!*) y trabajar las diferentes modalidades de compra, presentes en el inventario de saberes y comportamientos socioculturales. La duración corresponde a una sesión de una hora.

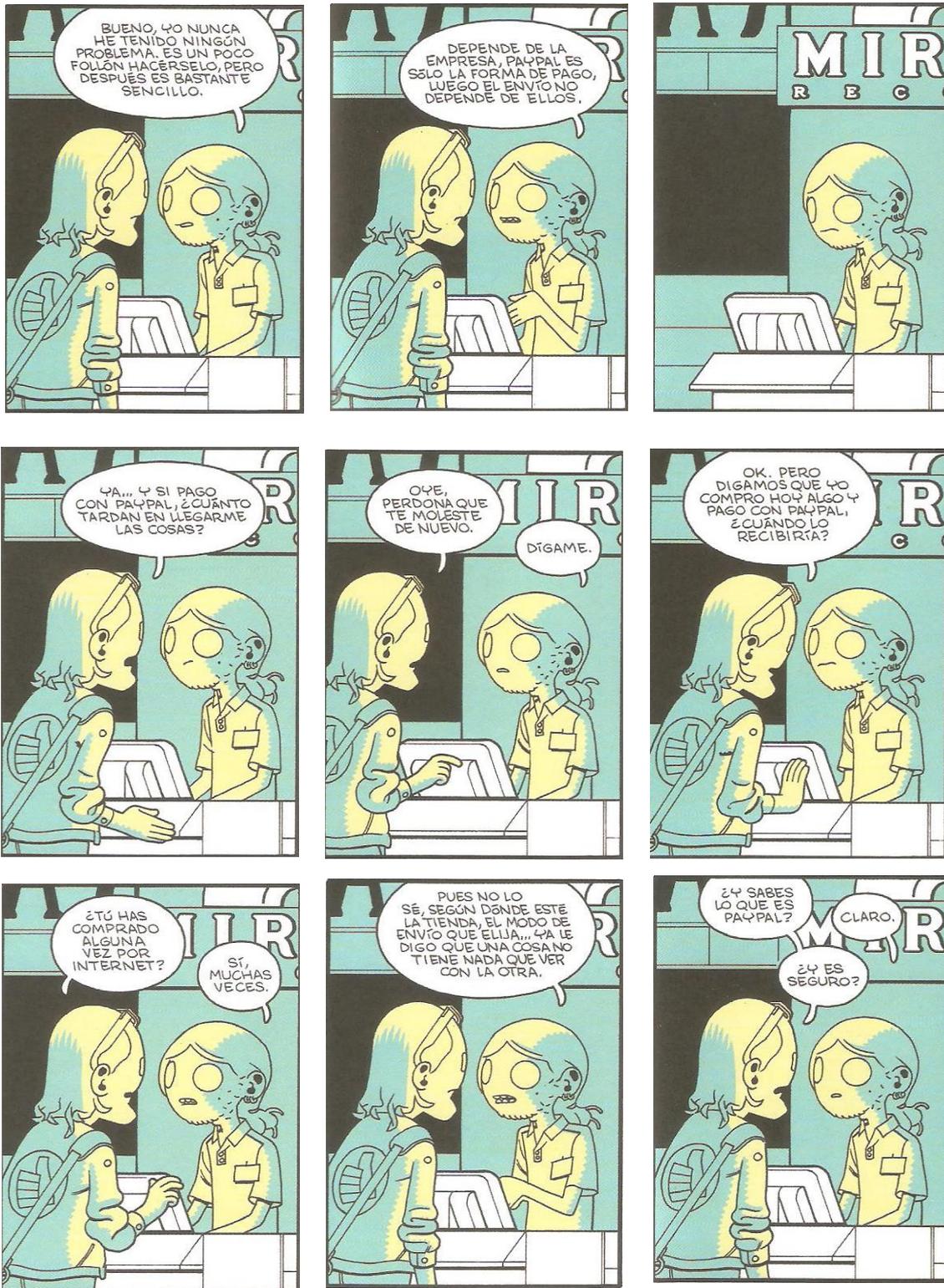
1. [Individual-Grupo] Mira con atención las viñetas de la actividad 3 e intenta responder a las siguientes preguntas:

1. ¿Dónde están los personajes?
2. ¿Cuál es su relación?
3. Describid lo que ocurre.

2. [Parejas] Estas viñetas pertenecen a la obra *Inercia*, de Antonio Hitos. ¿Cuál es el significado de la palabra *inercia*? Clasifica las siguientes afirmaciones en verdadero o falso según tengan o no relación con esa palabra.

- a) Desidia.
- b) No útil.
- c) Propiedad de los cuerpos de no modificar su estado de reposo o movimiento si no es por la acción de una fuerza.
- d) Sin vida.
- e) Rutina.
- f) Resistencia que opone un mineral a ser rayado por otro.

3. [Parejas] Ordenad el cómic para que la historia tenga sentido. ¿Alguna historia coincide con el original?



4. [Parejas] ¿Y vosotros? ¿Habéis comprado alguna vez por Internet? ¿Cómo ha sido la experiencia? Cuéntaselo a tu compañero/a.

5. [Parejas] Pensad en las ventajas y en los inconvenientes de comprar en un comercio electrónico y un comercio tradicional.

Comercio electrónico		Comercio tradicional	
Ventajas	Inconvenientes	Ventajas	Inconvenientes

6. [Parejas] Leed esta viñeta. ¿Os ha ocurrido alguna vez algo similar? Coméntalo con tu compañero/a.



7. [Grupo] Ahora vamos a debatir sobre este tema. ¿Estáis a favor o en contra de las nuevas tecnologías? ¿Creéis que son una herramienta o, por el contrario, creéis que el ser humano se encuentra esclavizado?

Para expresar la opinión podemos usar:

Creo/Pienso/Opino/Considero que...

Estoy de acuerdo/a favor/en contra de...

Me parece que...

Según mi opinión.../Desde mi punto de vista.../Para mí...

4. Conclusiones

Este trabajo ha pretendido fomentar y reivindicar la lectura de cómics, así como su uso como herramienta didáctica en el aula de E/LE. El docente debe saber que este medio narrativo posee innumerables ventajas y que es un recurso más con el que cuenta; este debe saber además combinarlo con muchos otros, para así conseguir una motivación adecuada del alumnado dependiendo de sus gustos, sus necesidades, sus estilos de aprendizaje, etc., de modo que se logre un satisfactorio proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, con esta experiencia práctica se han presentado diferentes propuestas que trabajan todas las destrezas, una variedad de niveles desde el B1 hasta el C2 y que pueden utilizarse en diferentes momentos de la clase, como precalentamiento,

como acercamiento al tema o incluso fuera del aula. Además, se han propuesto actividades de creación de cómics y se han usado cómics hispanoamericanos y peninsulares, así como álbumes completos.

Bibliografía

- Barrero, M. (2002). «Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula» en *Jornadas sobre Narrativa Gráfica*, conferencia impartida en Jerez de la Frontera (Cádiz), el día 23 de febrero de 2002. Disponible en <http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>
- Breen, M. P. y Candlin, C. N. (1980). «The essentials of a communicative curriculum for language teaching». *Applied Linguistics* 1.
- Brines Gandía, J. (2012). «La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE». *Revista Foro de Profesores de E/LE*, 8. Valencia: Universitat de València. Disponible en <http://www.foroele.es/revista/index.php/foroele/article/view/13>.
- Instituto Cervantes (2006). *Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC)*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- García Martínez, I. (2014). El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera. *RedELE: Red Electrónica de Didáctica del Español como Lengua Extranjera* Biblioteca Virtual 2014. Disponible en <http://www.mecd.gob.es/redele/Biblioteca-Virtual/2014/memorias-master/Isabel-Garcia-Martinez.html>.
- Vázquez, G. (2000). *La destreza oral*. Madrid: Edelsa.
- VV.AA. (2002): *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: MECD y Anaya.

Viñetas e imágenes extraídas de:

- Actividad 3.1.: *Liniers*. Extraída de <http://www.macanudo.com.ar/2014-02-02>.
- Actividad 3.2.: Imagen del Salón del Cómic extraída de la Pàgina Oficial dels Salons del Còmic i el Manga. Disponible en <http://ficomic.com/inici.cfm>.
Reseña: Capote Pérez, L. J. (2013). *Dublinés*. Extraída de <http://www.zonanegativa.com/dublins/>.
- Actividad 3.3.: Oxfam Intermón (2014): *Viñetas de vida*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
- Actividad 3.4.: Hitos, A. (2014): *Inercia*. Barcelona: Ediciones Salamandra.
- Peregrina, R. (2015). *El jueves*, núm. 1968. Madrid: Ediciones El Jueves, p. 11.