

Las utilidades del cómic como recurso didáctico en las aulas actuales

Autor: Castañeda San Cirilo, Leticia (Licenciada en Filología Hispánica. Maestra. Logopeda.).

Público: Primaria. ESO. Bachillerato. **Materia:** Didáctica. **Idioma:** Español.

Título: Las utilidades del cómic como recurso didáctico en las aulas actuales.

Resumen

Desde hace décadas no es extraño encontrar tiras cómicas en las páginas de libros de textos, sobre todo en las enseñanzas de lenguas extranjeras. Sin embargo, y a pesar de que los alumnos suelen sentirse atraídos por estos textos y no suelen encontrar en su lectura los reparos que muchas veces hallan en otros, no siempre los docentes lo aprovechan. Algunos porque creen que es un recurso banal o una distracción, y otros porque no saben sacarle toda su utilidad. Con estas páginas queremos ofrecer una pequeña reflexión sobre algunas de las posibilidades que el cómic puede aportar al docente.

Palabras clave: cómic, recurso, motivación, didáctico, aula, educación, docente, utilidad.

Title: Profits of comics as a teaching resource in classrooms today.

Abstract

For decades is not unusual comics pages of textbooks, especially in the teaching of foreign languages. However, and despite the students are often attracted to these texts and do not usually find in your reading repairs often found in others, teachers do not always take advantage of it. Some because they believe it is a banal resource or a distraction, and others because they know not get all its usefulness. With these pages we want to offer some thoughts on some of the possibilities that can bring the comic teachers.

Keywords: comic, resource, motivation, teaching, classroom, education, educational, utility.

Recibido 2016-01-17; Aceptado 2016-01-20; Publicado 2016-02-25; Código PD: 068045

1.- EL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO.

1.1.- ¿QUÉ ENTENDEMOS POR CÓMIC?

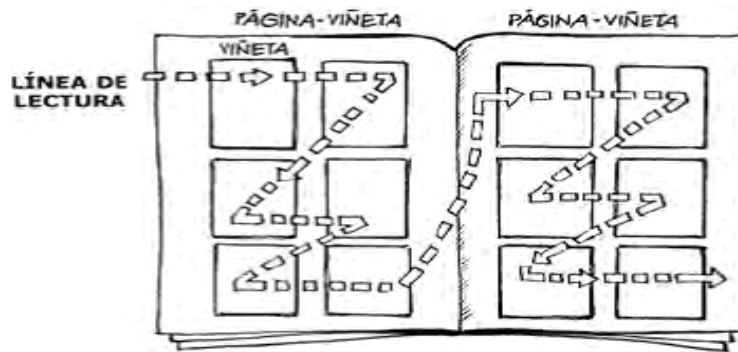
Empezaremos este punto por ver qué entendemos por *cómic* y cuáles son sus características, antes de profundizar en el uso del mismo en las aulas.

En primer lugar, diremos que el préstamo *cómic*, como señala Del Rey Cabero (2013: 179), se ha consolidado en las últimas décadas, excluyendo a otros como *tebeo* (de connotaciones claramente infantiles²) o, en Hispanoamérica, *historieta*, *monos*, *muñequitos*, etc. Esto ha sucedido pese a que este género “no es necesariamente cómico en su tono” (como indica Art Spiegelman [en Auster (2006: 7)]).

En cuanto a la definición, diremos que Eisner (2002: 15) define el cómic como “arte secuencial” basada en “la imagen como comunicador”. Se hace así hincapié únicamente en el dibujo, no aludiendo en esta definición a la comunicación verbal que pueda o no aparecer. Mc Cloud (2007: 9), por su parte, aporta la siguiente definición: “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”.

Más allá de una definición, es fácil identificar lo que es un cómic debido a que, como sabemos, las **páginas** de los cómics presentan una estructura fija formada por la sucesión de **viñetas** (segmentos de narración) y de **calles** (espacios reales o imaginarios entre las viñetas), cuya lectura en Occidente sería la siguiente:

² Este término está relacionado con una publicación infantil que vio la luz en nuestro país en 1917. A raíz de su gran difusión, se generalizaría el término “tebeo” a cualquier narración gráfica pero, normalmente, de público infante.



Según Eisner (2002: 43) [tomamos de Del Rey Cabero (2013: 179)].

1.2.- ORIGEN Y DIFUSIÓN DEL CÓMIC

Existe un acuerdo casi unánime en considerar a *The Yellow Kid* (1895-1898) como el primer cómic. Richard F. Outcault fue el creador de este niño chino, de dientes desarreglados y vestido amarillo que, por medio de sus mensajes (transmitidos en bocadillos, pero también en su propia ropa), despertó un gran éxito entre los lectores de *New York World* y *New York Journal*. Su repercusión fue tal que, no solamente comenzaron a surgir múltiples imitadores, sino que tras él se acuñó el término “prensa amarilla”.

Hay discrepancias, sin embargo, en señalar cuáles pudieron ser sus antecedentes (jeroglíficos egipcios, *Cántigas de Santa María* de Alfonso X el Sabio, etc.)

Tras la Gran Depresión, comenzaron a aparecer toda una serie de cómics: por un lado, unos elegantes y realistas como *Tarzán* de Burne Hogarth, *Príncipe Valiente* de Harold Foster o *Tintín* de Hergé; y, por otro, los de superhéroes, como *Superman*, *Batman*, *Capitán América*...

Poco a poco este tipo de publicaciones se fueron haciendo más y más importantes, conquistando el corazón de los más pequeños (y de los no tan niños). Como García Martínez (2013) señala:

En España, **el cómic ha sido tradicionalmente asociado al público infantil con una función puramente de entretenimiento**, a pesar de que hubo intentos sin éxito por utilizarlo como medio propagandístico e ideológico durante la Guerra Civil. En muchos casos el público general olvida o desconoce la existencia de ejemplares destinados a lectores adultos, como *Maus* de Art Spiegelman, *Watchmen* o *V de Vendetta* de Alan Moore. Aún así este medio posee numerosos adeptos en nuestro país, reflejándose en el Premio Nacional del Cómic, la Asociación Española de Amigos del Cómic, el Salón Internacional del Cómic de Barcelona, el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, el Salón Internacional del Cómic de Granada... Aunque la situación del cómic en la península todavía dista de otros países con más tradición en el noveno arte como Estados Unidos, Japón, Bélgica, Francia o Suiza³. (p.3)

Pero, más allá de ser un elemento de ocio, desde hace décadas se ha empleado de modo esporádico en las aulas. García Márquez (2013: 3) señala que la causa de que este uso no sea más contante es que, muchas veces, los docentes no son conscientes de la versatilidad que puede tener este medio y, por tanto, de las múltiples posibilidades pedagógicas y altamente motivadoras que puede tener en la enseñanza. Del Rey Cabero (2013) resume de la siguiente forma la gran utilidad que posee este género:

Los cómics son productos culturales llevados a cabo en una sociedad y en un momento histórico determinado. Son portadores, por tanto, de un **valor documental y un mensaje concreto que no puede perderse de vista**. En este sentido, podrían contribuir también al desarrollo de las destrezas interculturales. Existen propuestas que trabajan en esta dirección, como la de Snauwaert (2011), que utiliza *Tintín* y otros comics belgas para reflejar la representación de la cultura latinoamericana en tres aspectos: historia, estructura sociopolítica y mentalidad. Otros trabajos, como los de González Verdejo (2002) y Grande Rodríguez (2005), defienden propuestas de explotación del cómic vinculadas al

³ La negrita es nuestra.

humor y sus probados beneficios en la competencia intercultural y el proceso de aprendizaje. Para ello utilizan muestras de de *Mortadelo y Filemón* y de la conocida revista satírica *El Jueves*.

Finalmente, es preciso señalar que el cómic está cobrando un mayor protagonismo en la cultura de la imagen en la que vivimos, dentro de la cual el correcto empleo de la **historieta puede ayudar a nuestros estudiantes a mejorar su educación visual como punto de apoyo hacia un mejor aprendizaje global.** (p.191)

2.- EL CÓMIC EN EL AULA.

Flores Acuña (2008), en un trabajo realizado sobre la enseñanza del italiano como lengua extranjera, señalaba siete posibilidades del cómic en el aula: cómic como elemento motivador, cómic como libro de texto, cómic como apoyo, comic para desarrollar la competencia pragmática, cómic como proceso/creación y cómic como aproximación a la cultura extranjera.

Sintetizando estos usos tan dispares, creemos que podemos resumir tres empleos en función de la frecuencia de uso: el cómic como recurso en sí mismo (una unidad propia), el cómic como manual, o el cómic como recurso complementario o motivador. Pasaremos, por tanto, a analizar cada uno de ellos y sus posibilidades de uso.

2.1.- EL CÓMIC COMO CONTENIDO EN SÍ MISMO.

Bajo este epígrafe nos referimos a trabajar en el aula la creación de cómics para que los alumnos aprendan a diseñarlos y conozcan los códigos internos de este tipo de discurso. Obviamente, esta opción es muy útil en asignaturas como Plástica o Lengua castellana, pero guarda escasa relación con otras asignaturas del currículo.

En esencia, los alumnos tienen que conocer unas características básicas del lenguaje visual y verbal, así como los principales signos convencionales. En el lenguaje visual es importante que los alumnos aprendan lo que es una viñeta, los distintos tipos de ángulos de visión y encuadres, los formatos, las formas de montaje o el uso del color. En lo que se refiere al lenguaje verbal es importante que conozcan la importancia de la concreción en los diálogos, del uso de las onomatopeyas como elemento intensificador del mensaje o de cómo han de usarse (cuando sea necesario) carteles y cartuchos para introducir la información del narrador. Entre los signos convencionales de mayor interés están las líneas cinéticas o las metáforas visuales.

Obviamente, el grado de profundidad en el que se muestren estos objetivos será proporcional a la etapa y curso en el que se lleve a cabo la enseñanza. Lo mismo sucederá con la calidad del resultado final, puesto que no son comparables ciertos trabajos realizados de modo manual por escolares de Primaria, con los resultados de ciertas aplicaciones informáticas como *Pixton* (disponible para IOS y Android), *Bitstrips* (aplicación adaptada para niños que permite crear un personaje réplica de nosotros mismos e inventar sus aventuras), *CómicBook* (para trabajar con imágenes propias y añadir bocadillos, letras especiales, etc. creando un resultado muy curioso con muy poco esfuerzo), *Rosie Comics Maker* (pensada para niños es sencilla y barata), *Comic Book Creator* (aplicación bastante completa y gratuita), *ArtStudio* (aplicación de gran calidad para iPad con un coste cercano a los cinco euros), *Comic Life* (aplicación para crear historietas con fotos digitales), *Kindle Comic Creator* (aplicación gratuita de Amazon), etc.



(Imagen tomada de <https://www.pixton.com/es>)



(Captura de pantalla de *ArtStudio* tomado de la tienda de Apple:
<https://itunes.apple.com/es/app/artstudio-para-ipad-dibuja/id364017607?mt=8&ign-mpt=uo%3D>)

Obviamente, tenemos que tener claro que la elaboración del cómic no solo es útil para que los alumnos conozcan el lenguaje verbal y visual que se emplea en los mismos, sino que puede ser el método para trabajar otros conceptos, como después veremos.

2.2.- EL CÓMIC COMO LIBRO DE TEXTO.

En este apartado nos referimos a la utilización de este tipo de textos como fuente básica de aprendizaje. Algunos autores, como Leontaridi y Peramos (2011) al hablar del empleo de este recurso en la enseñanza de lenguas, señalan que es prácticamente imposible este uso “puesto que en el presente mercado editorial no ofrece ningún método estas características” (p.12). Lo mismo ocurre en las demás disciplinas ya que, hasta donde nosotros sabemos, no hay ningún libro de texto de ninguna disciplina y para ningún nivel que se base exclusivamente en historietas.

No obstante, queremos señalar que el hecho de que no exista actualmente no implica que no puedan existir en el futuro, o que no se pueda crear por el propio profesor o por el equipo docente un material de esta naturaleza.

En esta línea, por ejemplo, podemos citar el interesante proyecto educativo *Learning with comics* de Navarro Martínez (2012). En principio, esta propuesta surge para la enseñanza de la asignatura de Educación Plástica y Visual en Secundaria. Sin embargo, el autor indica que esta idea trata de ser mucho más ambiciosa y convertirse en un modelo de enseñanza-aprendizaje que pueda ser aplicada a cualquier área, curso y nivel educativo, incluso país.

Expectativas aparte, vamos a centrarnos en describir qué es exactamente lo que realiza el citado autor en este proyecto. Así diremos que, para empezar, el autor coteja distintos manuales de diversas editoriales que le permiten hacer una relación de los contenidos fundamentales que deben ser vistos en el Primer Ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria y, a partir de ellos, elabora su propio manual didáctico organizado en siete bloques dibujado a modo de cómic.



[Imágenes tomadas de Navarro (2010: 6-7)]

Es evidente que esta propuesta conlleva un inmenso trabajo que no todos los docentes están dispuestos a invertir pero, sin duda, de ella podemos extraer como conclusión que las posibilidades del cómic son muchísimas y que el hecho de que no existan libros de texto que se basen en este recurso no quiere decir que no puedan existir o crearse.

Para perfeccionar esta interesante propuesta, Diego Navarro ha realizado una aplicación informática (*app*) del capítulo primero de este proyecto (*Alice in the great and powerful Geometryland*) que puede descargarse para IOS.

2.3.- EL CÓMIC COMO CONTENIDO COMPLEMENTARIO.

Dicho de otro modo, en este apartado vamos a presentar el cómic como un elemento motivador con el que trabajar los mismos contenidos que presentaríamos con el libro de texto (u otro recurso), pero dotando a la tarea de un “extra” de interés. El empleo de viñetas que ilustren y motiven al discente puede ser, obviamente, válido para cualquier asignatura. De este modo, Fernández y Díaz (1990) señalan que el cómic “trata de provocar en el alumno una actitud receptiva que permite la implicación activa en el proceso de aprendizaje” (p. 116).

No obstante, al hablar de este tipo de materiales es importante que tengamos en cuenta que la motivación no solo hace referencia a la predisposición del alumno por el aprendizaje, sino también a la implicación del profesor en la enseñanza. En otras palabras, como indica Coloma Maestre (2003), “será más útil para los alumnos un mal texto llevado a clase con emoción que un buen texto llevado con apatía” (p. 234). En esta línea el cómic también puede ser un recurso idóneo si el docente se siente cómodo e interesado por esta nueva herramienta.

Dentro de este apartado proponemos, como ejemplo, la lectura, del capítulo de “Los molinos de viento” de *El Quijote* por nuestros alumnos de Educación Secundaria (e incluso Bachillerato⁴) puede ser mucho más atractiva si es acompañada (y contrastada) con la visión que, de tan mítico personaje, hizo Ibáñez por medio de sus archiconocidos Mortadelo y Filemón⁵:



[Tomamos de Ibáñez (2004: 10)]

Por supuesto, en este ejemplo propuesto, no planteamos que la lectura del cómic desplace a la del clásico, sino que la acompañe y, de este modo, potencie, gracias al uso de la risa, un ambiente más relajado en la que los alumnos tengan mejor predisposición al aprendizaje y que, por otro lado, este conocimiento deje una huella más perdurable en su memoria.

Una situación diferente supondría el empleo de adaptaciones a modo de tebeo de lecturas clásicas como, por ejemplo, *El Lazarillo de Tormes*. Este tipo de materiales son muy interesantes para que los alumnos de Primaria vayan conociendo a

⁴ Según la legislación vigente, sería materia de 3º de la ESO y 1º de Bachillerato.

⁵ Como sabemos, el cuarto centenario de la primera parte de *El Quijote* fue la excusa ideal para que Ibáñez sacara a la luz su *Mortadelo de la Mancha* (2004), aunque ya había disfrazado a su protagonista de este personaje cervantino en una campaña publicitaria de los años ochenta.

estos personajes y sus historias pero, obviamente, no quita que, en su momento, el alumno lea la versión clásica, ya que no es una parodia con la que trabajar parecidos y diferencias, sino una versión facilitadora del libro para edades tempranas:



Lorenzo, E. (2008). [También presente en el blog del autor <http://enriquelorenzo.blogspot.com.es/>]

También podemos recurrir a la creación de cómic, como vimos líneas atrás, pero no como estudio del lenguaje en sí mismo, sino como herramienta motivadora. Por ejemplo, investigar sobre un determinado personaje histórico y pedir a nuestros alumnos que hagan un cómic de su vida puede ser una interesante forma de valorar su grado de adquisición de los contenidos y despertar en ellos un gran interés por la tarea. Lo mismo sucede si, tras la lectura de un texto, les pedimos que lo lleven a este tipo de formato.

Por otra parte, no podemos olvidar el empleo de viñetas en las aulas de Lengua (materna o extranjera) para estudiar aspectos pragmáticos o culturales de un idioma⁶. Es complicado que un extranjero entienda nuestras expresiones coloquiales, por ejemplo, si no experimenta con esas situaciones. De este modo, el cómic es un elemento facilitador para la adquisición de la competencia cultural.

Tampoco podemos obviar que los cómics pueden ser útiles recursos para trabajar la llamada *educación en valores*. El tema de la emigración (con el sentimiento de desarraigo y las consecuencias que pueden tener en el desarrollo psicológico de los niños y adolescentes) se presenta en *Freda* (2002). Este cómic, de Kike Benlloch y Alberto Vázquez⁷, puede servirnos, por tanto, para trabajar la tolerancia y el desarrollo empático hacia la emigración.

Otra opción muy aconsejable en Secundaria y Bachillerato es *Pillada por ti*, cómic elaborado por Cristina Durán y Miguel Ángel Giner Bou bajo el patrocinio del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, y difundido de forma gratuita en castellano, catalán, euskera, gallego, inglés y francés. Este texto, que puede descargarse en pdf⁸ o leerse con dispositivos móviles, permite trabajar la violencia de género. No es, por supuesto, la única narración gráfica que muestra este tema. ...*Con locura: amor y malos tratos* (2010) también nos cuenta una historia de incompreensión y maltrato. No obstante, al presentarla desde la óptica del matrimonio, la obra de Silvain Ricard y James puede despertar menos capacidad empática y, por tanto, ser menos útil.

Por otro lado, el tema de la discapacidad, la superación, la normalización y la integración está perfectamente retratada en otro cómic de los ya citados Cristina Durán y Miguel Ángel Giner Bou: *Una posibilidad entre mil*. Este cómic, que fue editado por primera vez en 2009 y se convirtió en finalista del Premio Nacional de Cómic del año siguiente, es una historia

⁶ Para más información recomendamos los trabajos de Leontaridi y Peramos Soler.

⁷ Kike Benlloch es el responsable del guión, mientras que Alberto Vázquez lo es de los dibujos. El cómic ha sido publicado por Edicions De Ponent.

⁸ En: <http://www.msssi.gob.es/ssi/violenciaGenero/publicaciones/comic/home.htm>

autobiográfica en la que los autores narran los tres primeros años de la vida de su hija con parálisis cerebral. La obra, un gran éxito de difusión entre los consumidores de este tipo de textos en nuestro país y entre los francófonos⁹, puede ser muy adecuado para mostrar en el aula con total naturalidad este tipo de dificultades.

Bibliografía

- Alonso, M. (2010): *El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica*. Madrid: Universidad Antonio Nebrija.
- Auster, P. (2006). *Ciudad de cristal*. Novela gráfica adaptada por Paul Karasik y David Mazzucchelli. Introducción de Art Spiegelman. Barcelona: Anagrama.
- Benlloch, K. & Vázquez, A. (2002). *Fedra*, Alicante: De ponent.
- Coloma Maestre, J. (2003). "Animación a la lectura: animación a la interculturalidad". En M. Pérez Gutiérrez & J. Coloma Maestre (eds.), 'El español, lengua del mestizaje y la interculturalidad': Actas del XIII Congreso Internacional de ASELE (Murcia, 2-5/10/2002). Madrid, 228-237.
- Durán, C. & Giner Bou, M. A. (2009). *Una posibilidad entre mil*. Madrid: Sins Entido.
- Durán, C. & Giner Bou, M. A. (2011). *Pillada por ti*. Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad. Recuperado de <http://www.violenciagenero.msssi.gob.es/sensibilizacionConcienciacion/campañas/otromaterialGobierno/comics/home.htm>
- Eisner (2002): *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Barcelona: Norma.
- Fernández, M. & Díaz, O. (1990). *El cómic en el aula*. Madrid: Alhambra Longman, D.L.
- Flores Acuña, E. (2008). El cómic en la clase de italiano como segunda lengua: posibilidad de explotación, *Didáctica (Lengua y Literatura)*, 20, 89-116.
- García Martínez, I. (2013). El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera. Máster universitario en enseñanza de español como Lengua extranjera, CIESE-Comillas.
- Gutiérrez Párraga, T. (2006). El cómic en los adolescentes. Estudio y práctica en el aula. Una propuesta de evaluación. *Arte, Individuo y Sociedad*, 18, 29-56.
- Ibáñez, F. (2005). *Mortadelo y Filemón. Mortadelo de la Mancha*. Barcelona: Ediciones B.
- Leontaridi, E & N. Peramos Soler (2011) Muertos de risa: el cómic y el humor en el aula de E/LE, *Actas de las III Jornadas de formación y actualización del profesorado de español*. Instituto Cervantes, Consejería de Educación de la Embajada de España en Bulgaria, Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación –AECI.
- Lorenzo, E. (2008). *El Lazarillo de Tormes*, Barcelona: SM.
- Mc Cloud, S. (2007). *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri.
- Navarro Martínez, D. (2010) *Cómic, currículum en la escuela superior y APPS*. Recuperado de http://art2investigacion.en.weebly.com/uploads/2/1/1/7/21177240/navarro_diego.pdf
- Del Rey Cabero, E. (2013). El cómic como material en el aula de E/LE: Justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación, *RESLA*, 26, 177-195.
- Silvain & Ricard, J. (2010)...*Con locura: amor y malos tratos*, Madrid: Panini.

⁹ En 2010 se realizó una traducción a la lengua gala y, con ello, se ha difundido no solo al país vecino, sino también a Canadá, Bélgica y Suiza.