Humorismo en clases de español a través de viñetas y microdiálogos en tiempos de confinamiento

Teresa-G. Sibón-Macarro
Universidad de Cádiz

1 Introducción

La empatía y el buen humor fueron el caldo de cultivo de nuestras reflexiones sobre el humorismo en unas sesiones de español como lengua extranjera (ELE), junto con la conjugación de emociones y creatividad en ristra de sonrisas al servicio de la enseñanza del español. La fuente de información experiencial a este respecto procede de un equipo de profesionales de español procedente de diversas partes del mundo, cuyas alianzas en red durante la pandemia proporcionaron sugestiva información sobre las sinergias tanto en las aulas como en las reuniones virtuales.

En cuanto a la metodología, en un primer paso, se revisaron las propuestas de innovación educativa que favorecieran la adaptación curricular en dichos tiempos de pandemia y que preservaran la calidad de la enseñanza sopesando la perspectiva emocional y socio-afectiva. Se contó con el complementario apoyo en recursos digitales. A continuación, se seleccionaron los contenidos nocio-funcionales que están vinculados con el foco cultural mencionado. De ahí, por un lado, se analizó un corpus de viñetas y microdiálogos que reflejaban ese humorismo tan característico de la cultura española; por otro, se describieron sugerentes ludoactividades en red. Se fue centrando la indagación en el sugestivo juego de contexto y cotexto que, en un instante visual, cada lector imbricaba desde las competencias lingüísticas y estratégicas. De esta manera, el humorismo sostenía las estrategias a favor del bienestar digital en esos momentos (González Verdejo 2003; Hidalgo *et al*. 2021), mientras se activaba la asimilación de aspectos de la cultura española desde la clave de humor.

Inmersos en un contexto COVID-19, los principales resultados de estas propuestas en aula virtual se vertieron sobre estrategias didáctico-lúdicas, desde las bases lingüísticas, con el análisis de viñetas y la variedad de opciones de reflexión sobre las intenciones comunicativas. Asimismo, se redescubrió la eficacia de esa conjugación de textos breves con sus respectivas imágenes. El descubrimiento de la interpretación de las viñetas quedaba abierto a su intuición, su perspectiva de creatividad, a partir de la activación de los saberes interiorizados de manera inductiva.

2 Objetivos

Una vez revisada la información, y desde la perspectiva del diseño curricular del Instituto Cervantes desde el *Marco común europeo de referencia para las lenguas* (*MCER*) (Consejo de Europa 2002), se fijaron los siguientes objetivos generales:

1. Aproximarse al concepto del humorismo en la cultura hispanohablante.
2. Recoger viñetas y microdiálogos creados en torno al confinamiento.
3. Diseñar estrategias para identificar los recursos lingüísticos y para descubrir esos "querer decir" de dichos textos difundidos en estos meses.
4. Favorecer el bienestar digital con una adaptación y afianzamiento de estrategias para la comunicación didáctica en clases de español.

Estos objetivos generales del punto de partida se fueron concretando en los objetivos específicos de la propuesta didáctica, los cuales quedan cifrados en los siguientes contenidos:

1. Contenidos temáticos: humor y humorismo en la lengua y cultura españolas.
2. Contenidos léxicos y gramaticales: frases hechas, desvíos fono-simbólicos, relaciones léxico-semánticas, vocabulario específico en torno a este campo semántico.
3. Contenidos funcionales: identificar y describir manifestaciones de humor en viñetas gráficas y tiras cómicas, y describir las inferencias del contexto supuesto en el cotexto explícito.
4. Contenidos procedimentales: a través de la concreción de la propuesta didáctica en seis propuestas:
   4.1 Primeros pasos y puesta a punto inicial.
   4.2 Dos pasos en clave de humor.
   4.3 El color del humor en el español de España.
   4.4 Cada oveja con su pareja.
   4.5 Pictogramas en las infografías.
   4.6 Descubre su don.

En los siguientes apartados se describen cada una de las ludoactividades atendiendo a la secuenciación que fue prevista.

3 Contexto y antecedentes

Una de las consecuencias de la reciente situación COVID-19 fue la creación de plataformas internacionales de profesores de español en las cuales se iban poniendo en común las evidencias, los indicadores curriculares, los supuestos didácticos. Poco tiempo después, y como eficaz "desintoxicación", el humor fue emergiendo en diversas formas, de manera explícita o desde un sugestivo "entre líneas", según la versión digital de las plataformas y el número y el perfil de personas que las integraron.

3.1 Un antecedente no formal de la propuesta didáctica provino de la fuente de información experiencial de un equipo de profesionales comprometidos con la enseñanza de español, procedentes de diversas partes del mundo y de contextos educativos bien diferentes: Holanda, Suiza, Reino Unido, Perú y España. La conformación del grupo se debió al encuentro y a la participación en congresos y simposios de ELE en España. La plataforma recurrente fue WhatsApp, aplicación que permite chat e intercambio de documentos, audios, imágenes y vídeos.

3.2 Una segunda fuente de información, igualmente no académica, provino de las recopilaciones que se fueron recogiendo a lo largo de los años siguientes desde el comienzo de la pandemia en España y la aplicación de los protocolos de confinamiento (años 2020 y 2021). Estas viñetas fueron publicadas bajo títulos como "Humor gráfico en tiempos de coronavirus"[1], "Humor Gráfico en tiempos de coronavirus"[2], "Humor en tiempos de COVID"[3], "El rinconero Javier realiza unas viñetas humorísticas sobre la

[1] www.gobiernodecanarias.org [14-11-2020].
[2] www.granadahoy.com [14-5-2021].
[3] www.laregion.com [26-6-2020].

situación"[4] y "Humor gráfico en tiempos de coronavirus. El dibujante Urtu nos ofrece otra visión de la actualidad"[5].

3.3. En un tercer paso, se buscaron cuáles eran las referencias al humor como manifestación de la cultura en lengua española en el último recorrido curricular propuesto por el Instituto Cervantes, a la luz del revisado *MCER*. Visto lo cual, se constató que se incluían algunas referencias al humorismo o al humor identitario de la cultura en lengua española entre los objetivos-contenidos y en la metodología.

Así, fueron encontrados y enumerados esquemáticamente dentro del punto "4. Los valores, las creencias y las actitudes respecto a factores como los siguientes: Clase social […] Religión, Humor" (Consejo de Europa 2002, 100); en la descripción de "Las competencias del usuario o alumno", dentro de la tabla titulada "Adecuación Sociolingüística", en el nivel C1 de aprendizaje, cuando recoge al final de esa fila: "Utiliza la lengua con flexibilidad y eficacia para fines sociales, incluyendo los usos emocional, alusivo y humorístico" (*ibid*., 119). En la última edición del *Plan curricular del Instituto Cervantes* (Instituto Cervantes, versión digital en línea), se recogía en las tácticas y estrategias pragmáticas 1.8.1 o en 2.1.2, en "1.3. Géneros de transmisión escrita. (R) (P): recepción y producción; (R): solo recepción; (P): solo producción", lo cual se concreta para el nivel B2 como sigue:

> Anuncios publicitarios con limitaciones relativas al uso de la lengua (sobreentendidos de tipo cultural, uso irónico o humorístico) (R)
> (…). Cuentos, con limitaciones relativas a la complejidad de la trama y el uso literario de la lengua (sobrentendidos de tipo cultural, uso irónico o humorístico) (R)

También se refleja en los ítems de uso como "Utilizar el sentido del humor".

En los contenidos, por tanto, se conjugaron variables en la percepción de la conducta, de las emociones y del pensamiento, junto con variables sobre su reflejo en la lengua y la cultura españolas. Esto hizo pensar que el grado de dificultad en la interpretación de estas viñetas y estos micromensajes o microdiálogos debería conllevar el que fueran diseñadas las propuestas didácticas para su utilización en las sesiones finales de un consolidado nivel B2 o ya en C1 o C2. Si bien, el juego de la interpretación a partir de la intuición bien podría adaptarse para alguno de los perfiles de aprendices de un nivel B1 en el marco de español para fines específicos[6].

3.4. A continuación, se hizo una búsqueda entre las publicaciones recientes sobre lo significativo que había sido la aplicación de parámetros de humor a la luz de reflexiones y prácticas precedentes sobre esta cuestión en la red (Padilla García 2010; Ruiz Gurillo 2014; Fernández Poncela 2017; Linares Bernabéu 2017; Montañés Sánchez 2018; Alonso Zarza *et al*. 2019; Hernández Ayala y Ruiz Cabrera 2020), así como en publicaciones de anteriores congresos de ASELE (González Verdejo 2003; Iglesias Casal 2006). El abanico de la enseñanza del español resulta ser más amplio de lo que a primera vista pudiera parecer, pues no solo es español como lengua extranjera (Alonso

[4] www.rioja2.com [6-5-2020].
[5] www.rioja2.com [8-5-2020].
[6] Estamos pensando en esos módulos sobre expresión escrita para quienes ya son hablantes de español y, sin embargo, no dominan la expresión escrita, tal es el caso, por ejemplo, de situaciones de aprendizaje idiomático en antiguas colonias españolas (las experiencias didácticas en Tánger, Marruecos) o entre quienes forman parte de la comunidad de personas sordas, hablantes en lengua de signos española, que participan en aulas de escritura en español (las experiencias didácticas en Asociaciones de Personas Sordas de Jerez de la Frontera [APESORJE] y con alumnado de la Universidad de Cádiz, Cádiz, España).

et al. 2019), sino que también entran las otras realidades de la enseñanza del español como segunda lengua en comunidades bilingües o el español para fines específicos con un enfoque de refuerzo en alguna de las destrezas en casos de personas con algún tipo de disfunción (Sibón-Macarro 2019) o entre personas en riesgo de exclusión social (por ejemplo, en el Proyecto HU-CI de 2017[7]).

4 Propuesta didáctica

A través del mencionado grupo internacional de docentes, fue posible aproximarse a muy distintas experiencias que acogían la tensa situación en tiempos de COVID-19 con un punto de vista impregnado del prototípico humorismo en lengua española. Se tamizó la propuesta en virtud de la claridad de la recurrencia simbólica y desde el rasgo de aplicabilidad didáctica que le haga susceptible de ser introducido en las aulas de español como lengua extranjera o para fines específicos. Por ello, se perfilaron dos premisas generales que sustentaron el diseño de la propuesta didáctica y el elenco de posibles actividades.

1. Análisis de un corpus de viñetas y microdiálogos que reflejasen ese humorismo tan característico de la cultura española en el entorno COVID-19.
2. Descripción de elocuentes y sencillas ludoactividades en red.

A partir de este punto, se consideró que se estaba en condiciones de reconocer el seguimiento propuesto con una presentación del contenido temático-cultural al comienzo y una aplicación de pautas de autoevaluación como cierre de la secuencia (con rúbricas compartidas). Recuérdese que se propone una experiencia abierta y en formato revisable.

4.1 Primeros pasos y puesta a punto inicial

Habitualmente, una de las secciones en las que se suele dividir la clase de español se vuelca en la activación de estrategias conversacionales y, por ello, se procuraron a los aprendices recursos para desinhibirse conjugando el proceso con los retos de corte lúdico.

Con la intención de conocer cuál era el punto de partida del grupo antes de iniciar la propuesta, se presentó un juego al que pueden participar con su teléfono móvil. Consiste en que los componentes del grupo de aula utilicen un generador de nube de palabras y expresiones (por ejemplo, Mentimeter; Educación 3.0 en 2021) para poner en común su bagaje léxico en torno a los conceptos *humor* y *bienestar*. De suyo, en una revisión de vocabulario no existe propiamente el desarrollo de ninguna destreza lingüística comunicativa oral o escrita dominante. Aunque algo ramificado y amplio, lo que sí se crea es un campo semántico con el léxico compartido, que se va comentando y enriqueciendo a lo largo de las actividades siguientes.

Se recomienda compartir pantalla con los destinatarios para observar el resultado de la nube. Si hubieran sido sesiones presenciales, bastaría con la proyección de la nube de palabras y expresiones en una de las paredes del aula para favorecer la percepción del vocabulario nuevo de manera visual y auditiva (con la opción de incorporar los

[7] Proyecto HU-CI. El sentido del humor como herramienta de humanización [3-8-2017]. Recuperado de: https://proyectohuci.com/es/el-sentido-del-humor-como-herramienta-de-humanizacion/.

vocablos con sus respectivos signos en lengua de signos española)[8]. De esta forma, se asimilan mejor los usos desviados del lenguaje ordinario en clave de humor y en contexto lúdico.

A continuación, cada estudiante presenta en el aula lo que ha encontrado en las redes desde la semana anterior a llevar esta propuesta al aula, justificando su selección y quedando abierto al debate. Este segundo paso contribuye a la creación de un imaginario relacionado con el mencionado contenido temático. Se materializa sobre el desarrollo de la destreza lingüística oral o signada: expresión, al comienzo; comprensión y expresión durante el posible debate (discurso en alternancia de turnos). Pasamos a exponer cada caso en presente habitual por otorgar del rasgo de cercanía a la propuesta didáctica.

4.2 Dos pasos en clave de humor

A través de la aplicación, los docentes comparten previamente un muestrario de viñetas y microdiálogos que puedan ser reconducidos al juego con una llave que alza quien tenga la respuesta de uno de los dos (Imagen 1).

Lo primero que se debe hacer es dividir en dos grupos a toda la clase; así, en una ratio de 18 personas, los equipos quedan con un máximo de 9 personas (teniendo en cuenta alguna esporádica ausencia). Luego, se explica con un ejemplo en qué va a consistir la ludoactividad. Asimismo, se indica que hay un tiempo de respuesta medido con un reloj de arena y que se ganan puntos por quien acierte el reto para su equipo.

La meta se vincula con el plan de fomento del libro: la lectura y la escritura, por lo cual el equipo ganador elige el título del cuento que se lee al final de la actividad como premio. De dichas lecturas saldrán los contenidos nocio-funcionales que contribuyen al refuerzo de los aprendizajes; es por ello por lo que el elenco de obras ya fue previsto con anterioridad. Únicamente el portador de la llave es quien puede hablar para dar su respuesta, de ahí que cada equipo elija su persona líder como portavoz.



Imagen 1. En clave de humor ¡Uno! y ¡Dos!

Según lo expuesto, se explican los dos pasos siguientes:

1. Descubrimiento de la causa – Descripción del efecto > Causa: en qué se basa la broma. Efecto: para suscitar una sonrisa o una carcajada.
2. Damos la vuelta a la tortilla o lo emulamos > Consiste en la aplicación del juego del espejo (lo contrario) o el de imitación (lo mismo). Por ejemplo:

[8] En esos casos en los cuales no se pudo compartir pantalla por alguna razón, se remitió por correo electrónico. En las sesiones presenciales, si no se dispone de proyector ni pizarra digital o dispositivo similar, la cartelería de aula también funciona; por ejemplo, con el uso de una sugerente infografía que muestre dicho vocabulario resultante de la confección de la nube creada con los teléfonos móviles. Se pueden compartir infografías procedentes de los bancos de recursos de español.



Imagen 2. Muestrario.6

Hipótesis para el Muestrario.6:

1. Descubrimiento de la causa – Descripción del efecto > Causa: la personificación en dos iconos COVID de un microdiálogo burlón. Efecto: descubrimiento del comportamiento inconsciente que no tiene en cuenta las repercusiones de la falta de cuidado.
2. Damos la vuelta a la tortilla o lo emulamos > Consiste en la aplicación de:

- El juego del espejo (lo contrario): la tijera se orienta a acabar con ese par de personajes verdes.
- El de imitación (lo mismo): la inauguración de un mercadillo sin pautas para evitar las aglomeraciones.



Imagen 3. Muestrario.18

Hipótesis para el Muestrario.18:

1. Descubrimiento de la causa – Descripción del efecto > Causa: gratitud de los adultos hacia los menores por soportar bien el estar confinados en sus casas. Efecto: reclaman que el premio se ubique en un parque con la confianza de disfrutar del aire libre.
2. Damos la vuelta a la tortilla o lo emulamos > Consiste en la aplicación de:

- El juego del espejo (lo contrario): monumento a los padres por acompañar a los menores en el seguimiento de las tareas del colegio en casa.
- El de imitación (lo mismo): creación de una ludoteca en la ribera de un río o en la orilla de una playa.



Imagen 4. Muestrario.31

Hipótesis para el Muestrario.31[9]:

1. Descubrimiento de la causa – Descripción del efecto > Causa: límite del número de personas a seis convivientes en un domicilio. Efecto: echar a quien se quede fuera o el último en llegar a dicho domicilio.
2. Damos la vuelta a la tortilla o lo emulamos > Consiste en la aplicación de

- El juego del espejo (lo contrario): el que se queda fuera un día es el único que se queda dentro al día siguiente.
- El de imitación (lo mismo): reubicación de esos familiares que quedan fuera en hoteles de cinco estrellas.

La destreza lingüística dominante es la expresión oral (o signada, en su caso). Al ser las respuestas abiertas, cuentan con un par de minutos para pensar y darle la llave a la persona del equipo que haga de portavoz en cada propuesta del muestrario.

Se sugiere invertir no más de cinco minutos por cada una de estas propuestas del muestrario y se calcula el uso de entre tres y cinco imágenes para cada sesión de aula, no las mismas en todas las líneas del nivel de aprendizaje idiomático.

Se recuerda que conviene tener en cuenta que no todas las imágenes del muestrario corresponden al mismo grado de dificultad, por lo que se invita, en consenso con el equipo docente, a clasificarlas por niveles y por contenidos léxicos y gramaticales. Resulta muy útil tras cada práctica anotar en la ficha de la ludoactividad la experiencia y adjuntarla a esta carpeta del banco de recursos "Viñetas y microdiálogos en tiempos de confinamiento". Eso ayuda a ganar en eficiencia, pues beneficia la asimilación de un determinado elenco de los saberes de lengua y sobre las competencias lingüísticas y comunicativas.

4.3 El color del humor en español de España

En este caso se les pide un movimiento para indicar si se trata de humor blanco, negro, amarillo, verde, violeta, rosa. Para ello, el docente se sirve de un par de columnas que se han de relacionar entre sí después de la explicación del color que clasifica los tipos de humor. Se le dan unos cinco minutos para esta tarea calificada como de refuerzo. El resultado se asocia según la siguiente hipótesis de la Tabla 1.

[9] Según el entorno cultural de los aprendices de español, se puede optar por otra viñeta similar que no incluya palabras malsonantes o por modificar el texto origen por otra que supla dicho uso.

(1) Humor blanco	inocente o infantil
(2) Humor negro	sarcástico o mal intencionado
(3) Humor amarillo	referente a las actuaciones de la prensa amarilla o de cotilleo
(4) Humor verde	relativo al sexo
(5) Humor violeta	relativo a temáticas sobre lo femenino, las mujeres y las niñas
(6) Humor rosa	de fondo romántico o dulzón
(7) Humor rojo[10]	basado en el cariño y la empatía
(8) Humor marrón[11]	requiere conocimientos específicos de la literatura o de cualquier otra manifestación de arte de la zona

Tabla 1. Colores para clasificar los temas del humor

Los carteles que se alzan tienen forma de raquetas de tenis de mesa; el fondo es del color que se indica: en el anverso se lee la palabra *humor* y en el reverso, la palabra que denomine el color de base.

Se establece un tiempo para pensar (30 segundos máximo) y se puede recurrir a cualquier fórmula en tres pasos (contar en orden inverso o decir *¡preparados!, ¡listos!, ¡ya!*) para que puedan alzar la megapiruleta con su respuesta.

La destreza lingüística dominante es la comprensión lectora, puesto que se proyecta la imagen y luego se decide por cuál optar sin mediar, en principio, ninguna otra comunicación.

Queda abierta, si se quiere, la opción de suscitar un diálogo, en formato de defensa de propuesta, para quienes deseen exponer la razón por la que no están de acuerdo con la respuesta correcta; se genera así una segunda parte en la ludoactividad, en la cual sí habrá un dominio de la expresión oral o signada.

4.4 Cada oveja con su pareja

En este caso, se relaciona la motricidad con la comunicación a través de la percepción visual[12]. Se da un tiempo para la proyección de las imágenes del muestrario y su lectura (o audiotexto de apoyo en atención al alumnado con disfunción visual). Se trabaja con los estudiantes su capacidad de síntesis a partir de lo comprendido en la lectura (comprensión lectora) o en el audiotexto (comprensión auditiva).

Se reparten, por un lado, unos dorsales con la idea de humor y, por otro, otras viñetas con el perfil del protagonista. Véanse los ejemplos de las imágenes 5 y 6:

[10] El humor rojo fue añadido tras la actividad debido a que algunas viñetas no encajaban bien en ninguna de las anteriores.

[11] El humor marrón se originó por imitación de los "quesitos" que se completan en un conocido juego de mesa llamado Trivial.

[12] En caso de alumnado con disfunción visual se pactará un sonido en relación con los colores o la textura de un objeto que sea del color de ese humor. Hay que replantearse la forma de realización, pues el audiotexto explicativo no es exclusivo de este perfil de alumnado y requiere más tiempo, incluso si el texto fuera transcrito al braille.

	Hipótesis Muestrario.26 –Pareja de dorsales: Dorsal 26a, tendrá la imagen de san Pedro con mascarilla recibiendo a niños que suben al cielo. Dorsal 26b, la creación de neologismos que descubren problemas de siempre.

Imagen 5. Muestrario.26

	Hipótesis Muestrario.17 - Pareja de dorsales: Dorsal 17a, tendrá la imagen de consuelo del interlocutor que habla con un allegado contagiado. Dorsal 17b, el uso de un tono amigable en una conversación sanadora.

Imagen 6. Muestrario.17

Estos dorsales se preparan en un seminario previo, bien en las sesiones de formación del profesorado de español o bien en algunas de las periódicas charlas coloquio de reciclado y refuerzo. A falta de esta opción, y si las clases de español están integradas en una escuela o en un colegio, bien pueden haber sido elaborados por la Asociación de Madres y Padres (AMPA) del centro educativo. Si lo confeccionan los mismos estudiantes de español, es preferible que sea en un intercambio del grupo de aula A del B1 o del C1 con el correspondiente grupo de aula B o, de lo contrario, la ludoactividad perderá la magia del aprendizaje por descubrimiento[13].

4.5 Pictogramas en las infografías

Se juega con esas mil palabras que son suplidas por las imágenes y que han rodado por la cartelería; van a conformar el cuño de pictogramas cargados del simbolismo que lo caracteriza[14].

Previamente, se prepara esa búsqueda de infografías COVID-19 de manera individual en sus casas y, luego, se realiza la puesta en común, en grupos de unas tres o cuatro personas.

[13] Entiéndase por "grupo de aula" lo mismo que "línea" por cada curso (por ejemplo, 3.º A y 3.º B en Primaria).

[14] Por citar algún ejemplo, en el caso de imbricarlo con atención a la diversidad véase en la web: https://www.plenainclusion.org/publicaciones/buscador/infografia-informacion-sobre-el-nuevo-coronavirus-lectura-facil/, de Servicio Adapta Asturias - Plena inclusión Asturias de 2020.



Imagen 7. Ejemplo-muestra de infografía COVID y expresión de emociones (tomada de https://n9.cl/yxcz5)

En un segundo paso, se elige algún portavoz en cada grupo para que presente su elenco de infografías, o una de ellas, vinculadas con la pandemia por COVID-19. El reto consiste en descubrir la relación entre los textos interruptos y la imagen con la que se asocian.

En un tercer paso, se da un nombre simple a cada una de esas imágenes destacadas, según el sema o valor semántico dominante que emerge en la intención comunicativa. Este paso se basa en la habilidad de formular una hipótesis subjetiva.

En un cuarto paso, se juega con el manejo del equívoco como estrategia de humor en microdiálogos en los que se utilizan los pictogramas aprendidos. Se activa tanto en sentido directo o denotativo como indirecto o connotativo.

Por la progresión de esta actividad, se pasa de la comprensión lectora como la destreza lingüística dominante a la conversación en la que juegan las habilidades comunicativas orales/signadas, pasando por la verbalización de hipótesis y fórmulas para mostrar acuerdo o desacuerdo que apoyan o rebaten a quienes asumen el rol portavoz del grupo.

4.6 Descubre su don

Desde la magia de los cuentos, son seleccionadas por los aprendices de español aquellas viñetas cuyos protagonistas tengan un don singular, una cualidad necesaria para la convivencia en tiempos de pandemia. Para ello, se escriben esas cualidades en tiras de papel. Al principio de la puesta en práctica, dichas cualidades son compartidas de forma anónima a la voz: "¡En el pozo de los deseos se echan!". Luego, en un segundo paso, y en parámetros de azar, cada cual con su mano inocente lo toma del hipotético pozo a la voz: "¡Del pozo de los deseos se toman!".

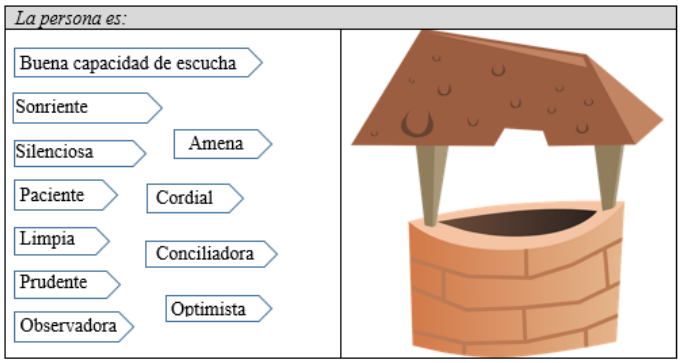

Imagen 8. Propuesta del "Pozo de los deseos"

Estando vigente el teletrabajo, el diseño de esta ludoactividad en tiempos de pandemia es muy fácil con la plataforma NearPod y las habilidades escritas son las que sustentan las destrezas lingüísticas dominantes.

Esta ludoactividad se propone como cierre de la propuesta didáctica, ya que se presenta con intención de ser una autoevaluación, considerando que han logrado una asimilación, un refuerzo óptimo, una cierta autonomía comunicativa. De hecho, se comparte una rúbrica con el alumnado de español de cada uno de los ítems, la cual previamente se ha consensuado con profesionales implicados en la enseñanza/aprendizaje de idiomas y procurando la mayor eficacia en el manejo del cotexto y el contexto. En dicha rúbrica se aprecia una gradación de 1 a 5 en la que uno es lo mínimo y 5, lo excelente respecto de su interiorización de los saberes, los contenidos; todo ello, subordinado a los objetivos generales de la propuesta y en los cuatro contenidos con los que fue descrita esta propuesta didáctica.

5 Reflexión y discusión

Con la perspectiva de unos meses, y sin haber puesto de nuevo en práctica este diseño, contamos con una reflexión sobre comunicación didáctica y bienestar digital (Ministerio de Educación, Ciencia y Deporte 2017). La discusión se basa en las experiencias previas sobre secuencias didácticas en tiempos de pandemia y sobre bases lingüísticas para ser trasladadas a propuestas didácticas recurrentes en el aula de español. A ello hay que sumar el carácter implícito de una prueba piloto, en la que hay un punto de partida sobre el conocimiento previo y un cierre final en formato juego en el cual se imbrica una rúbrica vertical e interpares de autoevaluación, con un interludio de otras cuatro a cinco prácticas enlazadas entre sí. El hilo conductor es el humor. El carácter abierto de las hipótesis descubre las posibilidades de otras herramientas en red, en tanto que se forjan a modo de alianzas con el procedimiento para lograr que los estudiantes aprendan de manera divertida y lúdica.

A este respecto, se comentan a continuación algunas de las reflexiones que se suscitan en tanto que se procura mantener la calidad humana y al tiempo que se barajan aspectos de la cultura en una situación desconocida y desconcertante, en fusión con el legado cultural visto en clave de humor.

5.1 Cantidad y calidad de las interrelaciones: cambio de paradigma

En un contexto con cierto deterioro en la comunicación de los afectos y con la carencia de las estrategias del aprendizaje presencial, se ha procurado un guiño cómplice en forma de ludoactividades, con la correspondiente secuencia de objetivos-contenidos. Así, si todos remamos hacia el mismo puerto, es posible disfrutar de un exitoso manejo de las competencias lingüísticas y comunicativas, discursivas y estratégicas, incluso en la urdimbre de un contexto del todo desconocido, como la pandemia.

Quizás una evidencia subrayable fue reconocer que los ritmos han resultado ser más lentos en las sesiones en línea que en las clases presenciales. En un paso adelante hacia la erradicación del virus, se diseñó la propuesta teniendo en cuenta la docencia semipresencial y las propuestas para poder atender a una tarea preparatoria previa con una capa de indagación subjetiva.

Si bien fue menor la cantidad de contenidos manejados en las sesiones, se procuró que ganara la calidad en el proceso con recursos que salieran de la rutina y reciclándonos en recursos que, sin la pandemia, aún no conoceríamos. Sin embargo, resultaron ser un eficiente proceso compartido en clave de humor.

5.2 Interpretación de la intención comunicativa supeditándose al bagaje cultural

La razón de asumir el nivel idiomático sugerido en el *MCER* y en el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* (Instituto Cervantes 2006) emerge en el grado de dificultad de los recursos expresivos que se utilizan en las viñetas y tiras cómicas. De ahí que las viñetas mudas o sin diálogo hayan sido la referencia del llamado "escalón de descanso" por ofrecer una breve pausa para tomar nuevo impulso (por ejemplo, las Imágenes 9 y 10).

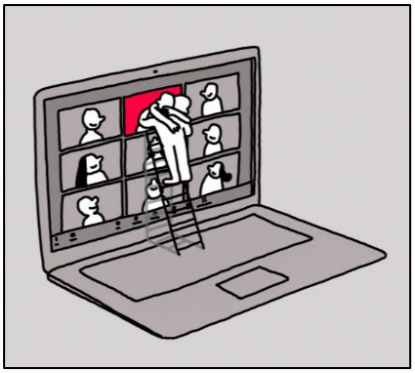

Imagen 9. Afectos por defecto

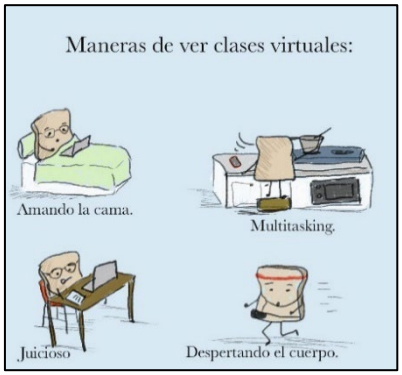

Imagen 10. Las nuevas multitareas

Ambas imágenes son el reflejo de las personas que quizás podríamos llegar a ser en situaciones de confinamiento y, aunque sí se refleje un toque de humor para quien lo recibe, no implica que despierten una carcajada, sino un reconocimiento de estrategias de superación: esta vivencia ha latido al unísono con distinto significado de la interjección *¡aaay!* (mimo) o *¡ahí!*/*¡ahí has dado!* (acierto) o *¡aaaaah!* (descubrimiento).

Sin duda, el tono de lectura, silenciosa o en voz alta, acompaña a la interpretación de la intención comunicativa de dichas viñetas. Es un humor cómplice, un humor que no tiene otro color que el rojo del amor cálido del ser humano, el cual es añadido

posteriormente en la ludoactividad sobre el tratamiento cromático de las manifestaciones de humor (como se explicó en el subapartado 4.3).

5.3 El español de herencia diferente del español sin legado previo

La dimensión de la motivación y el valor de la afectividad en la enseñanza y aprendizaje del español como lengua extranjera se mantienen perennes en el tratamiento de la cultura como herencia. Se percibe que los procesos inductivos difieren según los años de vivencia con lo español y en España; por ejemplo, siendo todos los docentes del grupo personas implicadas en la enseñanza del español, el toque de humor en las tiras cómicas que se compartían se dejaba envolver de distintas maneras de ser en el país de acogida. En consecuencia, se decidió procurar que todas las viñetas que contuvieran diálogo fueran de producción nacional para que las inferencias de lo extranjero no repercutieran.

Esta decisión para esta propuesta didáctica se convirtió en una premisa, y no en un imperativo, por lo cual cualquier revisión posterior pudiera cambiar la premisa si quisiera jugar con tales interferencias culturales; quizás fuera muy recurrente en español para fines específicos o en juegos dentro de aulas C2. Si no hay legado previo consolidado, se invita a no generar interferencias gratuitas.

6 Conclusión

Las imágenes y las palabras son cauces de un humor operativo en las clases de español, máxime en contextos en los que se requiere darse un respiro afectivo ante la presión y la incertidumbre social (en cualquier forma de aplicación de un protocolo de confinamiento). El humorismo se apoya en esa complicidad humana que se mostró en los momentos de mayor tensión y transformación social; más que nunca, pues, se ha de abordar este contexto marco en formato de un aprendizaje colaborativo, con bases de aprendizaje y servicio, y que comience por esa sala de profesionales de español en línea. Gracias a esta singular conjugación de circunstancias, se comparte la siguiente propuesta didáctica: (1) primeros pasos y puesta a punto inicial; (2) dos pasos en clave de humor; (3) el color del humor en español de España; (4) cada oveja con su pareja; (5) pictogramas en las infografías; y (6) descubre su don.

Se inicia con un conocimiento propio y del grupo y se cierra con una dinámica de empoderamiento, activando unas variables de carácter lúdico para interiorizar habilidades comunicativas en clave de humor. Aunque está previsto este orden, es posible plantearlo de forma independiente.

Se invita a dar protagonismo a contenidos sobre el humor y el humorismo en la formación del profesorado y, como chequeo del bienestar digital más allá de esos tiempos de pandemia, desde el humor y con la creatividad inmersa en la imaginación.

1. Desde un cambio de paradigma, emerge un renovado empeño de cuidar, aún más si cabe, la cantidad y calidad de las interrelaciones: cambio de paradigma.
2. Desde los saberes nocio-funcionales, se integra una manifestación de la cultura novedosa en la planificación docente.
3. Desde el español actual, se consolida un uso idiomático que pasa a la lengua y cultura españolas de herencia diferente que el español sin legado previo.

La presente propuesta didáctica ha dado mucho juego, tomando esta expresión en todas sus acepciones. Nació en un contexto concreto que quedará como huella en

venideras tareas y sin mayor pretensión que compartir esta propuesta didáctica como un recurso constructivo. Se diseñó con la confianza de que las secuelas del COVID-19 lleguen a su fin en breve y amortizando lo aprendido de las herramientas digitales. Se confirma que el bienestar digital y el humor cuadran con la complicidad en momentos de mayor incertidumbre social.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alonso Zarza, M.A., Jacinto González Cobas, J., Serradilla Castaño, A., Alonso Zarza, M.ª A., Pazó Espinosa, J. y García González, J. (Eds.) (2019). *¿Qué necesitamos en el aula de ELE? Reflexiones en torno a la teoría y la práctica*. Madrid: RedELE Editorial/ Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado de: https://n9.cl/062tw.

Consejo de Europa (2002). *Marco Común Europeo de Referencia*. Madrid: Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte/ ANAYA.

Fernández Poncela, A.M. (2017). El recurso didáctico del humor, *Revista Educación*, 41 (1), 1-16. http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v41i1.21451.

González Verdejo, N. (2003). Humor se escribe con "U" de Universal. La risa como medio de acercamiento cultural. En M. Pérez Gutiérrez y J. Coloma Maestra (Eds.), *El español, la lengua del mestizaje y la interculturalidad* (pp. 346-357). Murcia: Universidad de Murcia. Recuperado de: https://n9.cl/2xt9b.

Hernández Ayala, L. y Ruiz Cabrera, S. (2020). El humor gráfico como recurso en la enseñanza de español. *Boletín ELE*, 5, 1-5. Recuperado de: https://n9.cl/jyo9c.

Hidalgo, A., Cantabrana, B., Diego, C. y Hidalgo, I. (2021). La pandemia por coronavirus a través de viñetas de humor gráfico. *Revista de Medicina y Cine*, 16(e), 155–171. https://doi.org/10.14201/rmc202016e155171.

Iglesias Casal, I. (2006). Estrategias de transgresión del discurso humorístico: decir, querer decir e interpretar. En E. Balmaseda Maestu (Ed.), *Las destrezas orales en la enseñanza del español L2-LE* (pp. 633-649). Logroño: Universidad de la Rioja. Recuperado de: https://n9.cl/uqjt4h.

Instituto Cervantes (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español.* Madrid: Biblioteca Nueva.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. Madrid: Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado.

Linares Bernabeu, E. (2017). ¿Y dónde está la gracia? El humor en el aula de ELE. *Foro de profesores de E/LE*, 13, 205-221. https://doi.org/10.7203/foroele.13.10840.

Montañés Sánchez, M.V. (2018). El humor, la risa y el aprendizaje de ELE: una revisión desde la Psicología y la Didáctica. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 33(1), 129-143.

Padilla García, X.A. (2010). *Las viñetas cómicas como recurso en la enseñanza de ELE, en español con humor.* Madrid: Fundación Alcalá de Henares/Fundación Comillas.

Ruiz Gurillo, L. (2014). Infiriendo el humor. Un modelo de análisis para el español. *Revista CLAC (Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación)*, 59, 148-162.

Sibón Macarro, T.-G. (octubre, 2019). El análisis de la escritura a través del uso del WhatsApp entre usuarios con deficiencia auditiva. Español para fines específicos [Comunicación escrita]. *II Congreso Internacional sobre Escritura y Sordera*, Madrid, España. http://doi.org/10.13140/RG.2.2.34252.97923.

Tizón Díaz, M. (2020). El humor en la enseñanza: perspectivas, problemáticas y aplicaciones. *Revista de Psicología*, 19(2), 88-106. https://doi.org/10.24215/2422572Xe072.

WEBGRAFÍA

Cómo crear una nube de tags y sus usos en el aula (Educación 3.0) (noviembre, 2021). Recuperado de: https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/crear-una-nube-tags-las-palabras-mas-usadas-texto/.

Dilo con humor. El potencial educativo del humor y de la risa (noviembre, 2021). Recuperado de: https://espanolparainmigrantes.wordpress.com/humor/.

Humor gráfico en tiempos de coronavirus (14-11-2020). Recuperado de: https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/proyecto/38700050-0001/2020/11/14/humor-grafico-en-tiempos-de-coronavirus/

Humor gráfico en tiempos de coronavirus (14-5-2021). Recuperado de: https://www.granadahoy.com/ocio/Humor-grafico-tiempos-coronavirus_0_1447355939.html.

Humor en tiempos de COVID (26-6-2020). Recuperado de: https://www.laregion.es/articulo/tendencias/humor-tiempos-covid-exposicion-virtual-reune-mejores-vinetas-confinamiento/20200626181259955409.html.

La viñeta de la semana: humor gráfico en tiempos de coronavirus. El dibujante Urtu nos ofrece otra visión de la actualidad (8-5-2020). Recuperado de: https://www.rioja2.com/n-142232-2-la-vineta-de-la-semana-humor-grafico-en-tiempos-de-coronavirus/.

La pandemia del coronavirus con humor desde Rincón de Soto. El rinconero Javier ha realizado unas viñetas humorísticas sobre la situación actual (6-5-2020). Recuperado de: https://www.rioja2.com/n-142187-2-la-pandemia-del-coronavirus-con-humor-desde-rincon-de-soto.

Proyecto HU-CI. El sentido del humor como herramienta de humanización (3-8-2017). Recuperado de: https://proyectohuci.com/es/el-sentido-del-humor-como-herramienta-de-humanizacion/.