Crear un cómic en el aula ELE

Marisol Villarrubia Zúñiga
Instituto Cervantes de Leeds

I. PREÁMBULO

En el artículo que publiqué hace unos años con unos compañeros en la revista *Frecuencia Ele,* «El cómic en el aula E/le» (Alonso, Martínez, Pradillo y Villarrubia 2001: 20-5), presentamos la estructura básica para trabajar el cómic a través del enfoque por tareas. La idea se desarrolló pensando en una clase de español para grupos iniciales (A1-A2). Ya entonces vimos, como lo habían hecho otros profesores, la versatilidad de esta herramienta para la enseñanza a distintos niveles y las diferentes posibilidades dentro del aprendizaje de la lengua y la cultura. En aquel momento también pensamos que las nuevas tecnologías nos abrían muchos caminos, aunque todavía no disponíamos de los medios actuales. Hoy, algunos años después de estas propuestas, el cómic en la clase de español sigue teniendo vigencia e incluso más potencial en gran medida debido a la aplicación de las tecnologías actuales que han superado las expectativas para su uso y proyección en el aula.

II. EL CÓMIC EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Si nos preguntamos por qué el cómic puede ser un instrumento valioso para el proceso de aprendizaje, la respuesta es concluyente. En primer lugar, el cómic es un soporte dinámico para el lenguaje que aúna en un espacio limitado muchas áreas (gramática, pragmática, sociolingüística, etc.). En segundo lugar, ocupa un papel relevante dentro de la comunicación ya que supone la articulación de distintas formas de expresión: la escritura, la iconografía y las onomatopeyas, en distintos contextos culturales.

Por otra parte, es un soporte motivador ya que es eminentemente visual. Las imágenes ayudan a los estudiantes en el proceso de aprendizaje descrito por Anderson y Krathwohl (2001): *recordar*, *comprender*, *analizar*, *aplicar*, *evaluar* (*comprobar/criticar*) y *crear.* Los gráficos y dibujos serán fundamentales a la hora de concretar las acciones cognitivas durante el proceso de adquisición de la lengua. Por último, el cómic es un soporte muy polifacético ya que no se limita a un ámbito exclusivo. De hecho, es utilizado por profesores de lenguas extranjeras con distintos fines, pero también por muchos profesores de Primaria y Secundaria que también han visto las posibilidades de acercar distintas áreas de conocimiento y contenidos a través de este.

III. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL CÓMIC

Para el uso del cómic, como del resto de los recursos que el profesor dispone, es importante identificar qué tipo de conocimiento adquirirá el alumno y las dimensiones del proceso cognitivo que activará. De acuerdo con esto, deberíamos establecer unos objetivos de aprendizaje que nos permitieran concretar el resto de los componentes del proceso de aprendizaje: los contenidos, las prácticas y la forma de evaluar.

Si seguimos las directrices de Mager (2001), deberíamos especificar los objetivos para trabajar el cómic en el aula desde el momento que nos planteamos trabajar con este: lo que el alumno será capaz de hacer (*la audiencia*) teniendo en cuenta el perfil de nuestros estudiantes; el resultado que se espera del alumno (*comportamiento*) al trabajar con este soporte; las condiciones o el contexto de dicho aprendizaje (*condiciones*) que se impondrán para demostrar el dominio de los contenidos y por último, el desempeño que permite evaluarlo (*el grado*) o, lo que es lo mismo, la capacidad de usar los datos aprendidos de manera comprensible en otras situaciones comunicativas. Es evidente que los objetivos para el uso y la explotación didáctica del cómic serán distintos dependiendo de los alumnos, el contexto educativo, el currículo de centro y los contenidos, pero, en cualquier caso, este recurso siempre hará que el aprendiente se sienta motivado y estimulado en su aprendizaje.

IV. ¿CREAR UN CÓMIC EN EL AULA DE ESPAÑOL? UN TALLER PRÁCTICO EN LAS II JORNADAS DIDÁCTICAS DE MÁNCHESTER

Para abordar este epígrafe, primero debemos conocer la esencia de las *Jornadas Didácticas del Instituto Cervantes de Mánchester*. La organización siempre ha querido darle un planteamiento eminentemente práctico; por eso, las Jornadas se convierten durante un día en un espacio de intercambio entre docentes que eligen entre distintos talleres simultáneos en función de sus necesidades, expectativas o intereses. De hecho, los asistentes elaboran «a la carta» su participación en las mismas.

Durante los cincuenta minutos que dura el taller, los participantes y ponentes exponen sus ideas y reflexionan sobre cuestiones que giran en torno a un tema específico, con la teoría básica pero muchas tareas para llevar al aula. El objetivo prioritario de los encuentros de profesores es reflexionar sobre el aprendizaje pero también buscar propuestas efectivas para poner en práctica en nuestras clases.

Partiendo de estas premisas elaboramos un taller en el que reflexionar sobre los contenidos que se podrían trabajar, los objetivos que podríamos alcanzar y las posibilidades del cómic en la evaluación continua teniendo en cuenta el enfoque por tareas (*tareas intermedias* y *tarea final*). Así, se fueron presentando tareas a través de cómics de distinta naturaleza y origen, algunos clásicos y otros más actuales, con el fin de que los ponentes expusieran sus sugerencias y contribuyeran en la creación de otras actividades nuevas.

V. CÓMO Y PARA QUÉ CREAR UN CÓMIC EN EL AULA ELE

Si pensamos en el amplio mercado del cómic, el docente de ELE tendrá un abanico de posibilidades casi ilimitado: desde los más clásicos, *Mortadelo y Filemón,* hasta los famosos y más actuales *Manga*. Partiendo de estos materiales, o bien de los cómics que se hallan en multitud de manuales, creados por y para estos fines, el docente dispondrá de una herramienta atractiva para explotar contenidos que, a veces, no lo son tanto. No obstante, la idea que deseábamos transmitir con este taller no era solo la del uso del cómic que está publicado sino la posibilidad de manipularlo para nuestros fines y sobre todo, la sugerencia de crear nuestros propios tebeos (dibujos, bocadillos, guiones para una historia, etc.) convirtiendo la clase de español en un taller.

La experiencia nos dice que el estudiante se siente más motivado si él se convierte en el centro absoluto del aprendizaje, no solo aprende y asimila conocimientos, sino que es capaz de aplicarlos de forma creativa y con un fin comunicativo preciso. Esta es la esencia y el motivo por el que creemos que utilizar el cómic en las clases es muy interesante, ya que hemos observado cómo, cuando se emplea como soporte, el alumno se siente cómodo, trabaja de forma cooperativa, intercambia conocimientos lingüísticos, culturales, sociales, etc. y los vuelca en el cómic. Al final, como colofón, en muchas ocasiones los estudiantes se refieren a los cómics de sus países de origen y lo que en ellos se transmite de su cultura, con lo que el estudiante adopta su papel de «mediador intercultural».

VI. SUGERENCIAS PARA LA EXPLOTACIÓN DEL CÓMIC

Durante el taller se fueron planteando algunas propuestas para la explotación didáctica del cómic en el aula de ELE. Veamos estas de forma sucinta:

- Eliminar el texto de los bocadillos y crear una nueva historia.
- La creación de un cómic, desde los dibujos y gráficos hasta los textos.
- La creación de un pequeño guión que se intercambiarán en grupos para crear los gráficos y dibujos del grupo contrario.
- Pedir que se comparen varios cómics (editados o creados en el aula).
- Crear un anecdotario sobre el trabajo del cómic.
- La dramatización de un cómic creado en clase.
- Recorte de viñetas y texto a modo de puzzle.
- La creación de un cómic a través de página web de Internet que nos ofrecen personajes, bocadillos y la posibilidad de incluir un texto breve.
- El cómic sin principio ni final o solo con el principio o el final.

VII. CONCLUSIÓN. REFLEXIONES Y VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Como hemos visto, hay razones poderosas que justifican el uso del cómic. Desde un punto de vista más general, este género narrativo está situado entre el

lenguaje escrito y el visual, lo que nos permite interpretar la lengua y la imagen y aunar ambas para descubrir qué nos está transmitiendo.

Por otra parte, el cómic es un soporte que transmite valores sociales, arquetipos culturales, muy interesantes para trabajar la interculturalidad en el aula ELE, variantes lingüísticas (por ejemplo, pensemos en los cómics de *Mafalda o Maitena* si queremos enseñar una variante del español de América, el argentino) además de la gramática y algunas destrezas (comprensión y expresión lectora).

Por todos estos motivos, el cómic se convierte en una valiosa herramienta para el análisis cultural, social y lingüístico así como en un referente histórico indispensable de distintas épocas (pensemos en un tebeo como *La Rue del Percebe*). La estructura y forma en la que se presenta al lector ayuda en la percepción de los mensajes, facilita la comunicación de contenidos. Por tanto, creo que es una respuesta metodológica y didáctica para el enseñante de lenguas extranjeras, del español en nuestro caso.

VII. BIBLIOGRAFÍA

Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Printrich, P. & Wittrock, M., (2001), *A taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of educational objectives:* Complete edition, New York, Longman.

Alonso, Martínez, Pradillo & Villarrubia, 2001, «El cómic en el aula E/le», *Frecuencia Ele,* núm. 16, Madrid.

Bixquert, M., 2003, «El uso del cómic en la clase de español», *XII Encuentro Práctico de Profesores ELE,* IH, Barcelona.

Casanova, L., 1998, *Internet para profesores de español,* Colección Investigación didáctica, Madrid, Edelsa.

Coma, J., 1982, *Historia de los cómics,* Barcelona, Toutain.

Mager, R., 2000, *Como formular objetivos didácticos: el primer paso para el éxito de la formación,* Madrid, Ediciones Gestión.

Parra Pérez, 1998, *Cómics en Internet,* Madrid, Anaya.

Zanón, J., 1999, *La enseñanza del español mediante tareas,* Serie Estudios, Madrid, Edinumen.

Internet:

Cómics españoles: hptt://atc.ugr.es/jbernier/comic/comic.es.
Goomer: hptt://elmundo.es/goomer.
Cómics famosos: http://usuarios.lycos.es/personajesdetebeo/links.html.
Mortadelo y Filemón: www.mortadeloyfilemon.com.
hptt://www.comicdepot.com.