El aprendizaje cooperativo, la empatía y el desarrollo de la autonomía fortalecidos a través de la inmersión en el mundo del cómic

Susana Álvarez Martínez
Instituto Gaylussac / Niterói - RJ

La enseñanza de ELE a través del análisis de géneros discursivos, además de ser una herramienta para reforzar las habilidades lingüísticas, comunicativas y creativas es atractiva para los alumnos y los profesores. Asimismo, viabiliza trabajar temas transversales y conceptos de otras asignaturas. Entre tantas posibilidades al alcance de los docentes de lenguas extranjeras para utilizar diferentes géneros, en este artículo presentaremos uno de nuestros proyectos centrados en el cómic. Este que, según Mc Cloud es a la vez literatura, arte visual, forma de entretenimiento y arte lúdico con un importante alcance comunicativo en la sociedad actual, supone una síntesis de dos áreas expresivas fundamentales: la del lenguaje y de la expresión plástica, siendo uno de los métodos pedagógicos que puede ser ampliamente aprovechado en el aula de ELE.

El aprendizaje cooperativo, la empatía y el desarrollo de la autonomía son habilidades que traspasan el día a día de las actividades perfeccionadas en clase, y que se fortalecen teniendo el cómic como recurso didáctico y estrategia de aprendizaje por ser un medio que atrae y desemboca en inúmeros debates y colocaciones individuales o en grupo desarrollando la capacidad analítica de todos los involucrados, así como la comprensión del entorno.

Muchos son los teóricos y expertos que han definido el concepto de cómic sin llegar a un acuerdo. La mayoría de ellos ostenta la relación de este medio narrativo con otros ámbitos culturales o artísticos. Will Eisner lo defiende como Noveno Arte diciendo que «es un medio único en su género, con estructura y personalidad propias, que puede tratar cualquier tema, por intrincado que sea». (Eisner 1996:5). Su estructura narrativa secuenciada con un lenguaje icónico (visual) y verbal hacen de él un recurso didáctico que toma ventajas y va mucho más allá de ser una herramienta para adquirir léxico.

«Noveno Arte» ha sido un proyecto diseñado para alumnos de *Ensino Fundamental II* y *Ensino Médio* respetando las especificidades de cada nivel y siguiendo la concepción de los objetivos del uso del cómic en entornos interculturales expuestas por Rodríguez-Diéguez en «El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza». Y por tratarse de un proyecto extenso y con varias particularidades, hemos decidido presentar la base del mismo en líneas generales, para que sirva como un guion que cada docente pueda adaptar a su realidad.

Pregunta guía

¿Qué sé sobre el Noveno Arte?

Objetivos generales de aprendizaje

El proyecto tiene como objetivo hacer conocer las características del Noveno Arte de diferentes autores de países hispánicos y de Brasil.

Objetivos específicos de aprendizaje

- Mejorar la capacidad analítica mediante la diferenciación de los elementos del cómic.
- Reflexionar sobre el lenguaje verbo-icónico a través del lenguaje verbal, para traducir o transformar las informaciones verbales a icónicas o viceversa.
- Identificar los elementos que definen los elementos expresivos y sus distintos tipos mediante la observación directa del cómic.
- Crear un cómic a partir de un guion elaborado en parejas, combinando técnicas de trabajo en grupo, trabajo individualizado y capacidad de expresión oral o escrita.

Competencias

Identificar su lugar y el del otro en un mundo plurilingüe y multicultural, reflexionando críticamente, sobre cómo el aprendizaje de la lengua española contribuye para la inserción de los sujetos en el mundo globalizado.

Recursos

- Mediación del profesor de español
- Herramientas TIC
- Producción textual
- Arte

Formación de grupos

Parejas

Temporalización

6 semanas

TAREAS

1.er Momento – ¿Qué sabéis de los cómics?

Objetivo:

Activar los conocimientos previos para situar al alumno y motivarlo.

Actividades:

Juegos de preguntas y respuestas sobre cómics que ellos conocen desde pequeños.

* Es importante presentar el tema dando énfasis a las imágenes e ir nombrando los elementos esenciales al género desde las primeras discusiones.

Evaluación:

Ficha 1 – ENTREVISTA - CÓMIC

Separar al grupo en parejas y cada alumno deberá completar la ficha que sigue con las respuestas del compañero.

FICHA 1 – ENTREVISTA - CÓMIC	
GRUPO **NOMBRE Y APELLIDOS DE LOS ALUMNOS**	
¿Qué cómics has leído?	*Escribe los títulos*
¿Cuáles te gustan más?	*Escribe los géneros o estilos de cómics que más le gusten o agraden*
¿Dónde los consigues?	*¿En Internet? ¿Los compra en algún lugar?*
¿Con qué frecuencia lees cómics?	*Todas las semanas / Cuando está aburrido.*
Si no lees…	*¿Por qué? ¿Qué le gusta leer?*

RÚBRICAS PARA EL PROFESOR

Rúbrica 1 – CONCLUSIONES SOBRE LAS ENTREVISTAS - CÓMIC.

* Apuntes a partir de las respuestas de la Ficha – ENTREVISTA – CÓMIC – EN PAREJAS.

RÚBRICA 1 CONCLUSIONES SOBRE ENTREVISTA – CÓMIC				
PREGUNTAS	**RESPUESTAS**			**OBSERVACIONES**
Conocen el género	*Profundamente*	*Solo leen*	*No lo conocen*	
Lo leen	*Siempre*	*De vez en cuando*	*Nunca*	
Les gusta porque	*Es una lectura rápida*	*Tiene imágenes*	*Recuerda su infancia*	
Conocen alguno en español	*Más de tres*	*Hasta dos*	*Ninguno*	Títulos:

Rúbrica 2 – ORALIDAD Y PARTICIPACIÓN EN LAS ENTREVISTAS

* El profesor debe acompañar la actividad y señalar las participaciones de los alumnos llevando en cuenta los siguientes puntos.

RÚBRICA 2 ORALIDAD Y PARTICIPACIÓN EN LAS ENTREVISTAS						
ALUMNOS:						**OBSERVACIONES**
¿Hablan en español?	*Sí*	*No*	*De vez en cuando*		*Sólo uno*	
Dificultad de expresar las respuestas	*Sí*	*No*	*De vez en cuando*		*Sólo uno*	
Coherencia	*0*	*1*	*2*	*3*		
Fluidez	*0*	*1*	*2*	*3*		
Corrección	*0*	*1*	*2*	*3*		
Alcance	*0*	*1*	*2*	*3*		

Rúbrica 3 – CONCLUSIONES SOBRE EL 1er MOMENTO – CÓMIC

* Lo ideal es apuntar porcentaje de alumnos.

RÚBRICA 3 CONCLUSIONES SOBRE EL 1er MOMENTO – CÓMIC				
PREGUNTAS	**RESPUESTAS**			
¿Cuál es el más leído?	*Turma da Mónica*	*Marvel*	*DC*	*Otros*

PREGUNTAS	RESPUESTAS		
¿Cómo los consiguen?	*Lo compra en librerías*	*Lo compra en el estanco del barrio*	*Normalmente se lo regalan*
¿Frecuencia de lectura?	*Siempre*	*De vez en cuando*	*Nunca*
¿Por qué no les gusta?	*Es una lectura rápida*	*Tiene imágenes*	*Recuerda su infancia*
Conocen alguno en español	*Más de tres*	*Hasta dos*	*Ninguno*

2.º Momento – ¿Lo conoces?

Objetivo:

Conocer la biografía del autor y el universo de los personajes del cómic que se va a analizar.

*La decisión sobre el cómic que se analizará depende del grupo con el que se va a trabajar, debeN ser considerados: edad, nivel de español y el tema que se quiere abordar entre otros puntos relevantes.

Actividades:

1. Presentar una imagen que caracterice el cómic (nombre, personaje principal, portada, viñeta) y preguntar si lo conocen. Recoger las informaciones e ir presentándolo, haciendo apuntes con los alumnos.

   * Esta actividad debe ser tan solo como previa presentación, incluso se puede utilizar como actividad de suposiciones que serán confirmadas en la actividad 2.

2. Hacer un tour con el profesor en la página oficial del ilustrador o del cómic para colectar informaciones sobre:

- La historia del autor nombre, nacionalidad, inicios como dibujante, valoración/premios, infancia y juventud etc.
- La historia del cómic: nombre, fecha de la primera y última edición, género, argumento, personajes principales, influencia, adaptación a otros medios, evolución de los personajes, curiosidades etc.

  * Lo ideal es preparar una ficha con las informaciones que cada alumno debe rellenar individualmente, por eso puede ser una actividad de casa.

* Esta actividad también puede ser realizada como comprensión auditiva asistiendo o escuchando un documentario o alguna entrevista del autor contando su inspiración y objetivos al crear el cómic.

3.er Momento – ¿Qué cuentan?

Objetivo:

Reconocer el contexto social en que fue creado el cómic y los recursos utilizados intencionalmente para producir los efectos deseados.

Actividades:

1. Lectura colectiva de viñetas presentadas por el profesor para, a partir de los elementos verbales y no verbales, identificar el humor, las características de los personajes, temas y críticas.

* En este momento es importante destacar la idea del humor como ruptura de expectativa.

2. Lectura y análisis de más viñetas en parejas para identificar el tema tratado.

* Es importante dejar claro que la actividad tiene como objetivo responde a: ¿Qué? ¿Quién? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Humor? ¿Cómo sería hoy?

3. Presentación al grupo. Cada pareja deberá presentar su análisis (actividad 2) respondiendo las preguntas y mostrando en qué aspectos encontraron diferencias y semejanzas con los días de hoy. ¿Cómo se presenta aquella sociedad y por qué?

Evaluación:

RÚBRICA PARA EL PROFESOR

Rúbrica 4 - Presentación oral y capacidad de análisis de las viñetas

RÚBRICA 4 **PRESENTACIÓN ORAL Y CAPACIDAD DE ANÁLISIS DE LAS VIÑETAS**				
Alumno:				
Criterios	**Destacado**	**Adecuado**	**Inadecuado**	**Puntaje**
Domina el tema que expone	Expresa con claridad y fluidez las ideas y detalles del tema.	Ocasionalmente es claro en sus ideas y detalles.	No demuestra claridad y consistencia en sus ideas.	

Criterios	Destacado	Adecuado	Inadecuado	Puntaje
Seguridad en la exposición de su trabajo	Actúa con seguridad. Conoce lo que está exponiendo.	No siempre actúa con seguridad. Tiene dudas sobre el tema.	No expone con seguridad. Desconoce el tema.	
Vocabulario	Es capaz de utilizar un vocabulario amplio y sin repetir palabras.	Utiliza vocabulario limitado.	Utiliza un vocabulario limitado y repite palabras.	
Opinión personal	Da a conocer su opinión con respecto al tema.	Da a conocer su opinión en forma poco clara.	No da a conocer su opinión.	
Tono de Voz	Fuerte y claro.	Con claridad, pero no siempre se le escucha.	Poca claridad. Motivo:___	
Pronunciación y modulación	Es capaz de pronunciar y modular correctamente todas las palabras.	Pronuncia y modula correctamente (se aceptan algunos errores).	Existe poca claridad en la pronuncia y modulación de palabras.	
Postura	Muestra una buena postura, manteniéndose erguido durante la exposición, mirando al grupo.	Ocasionalmente logra mantenerse erguido. Tiende a apoyarse y moverse y/o a mirar a su grupo.	No logra mantenerse erguido. Tiende a apoyarse. No mira al grupo durante la exposición.	

Adaptado de <https:cidecame.uaeh.edu.mx> [16 marzo 2000]

4.º Momento – ¿Cuáles son los elementos del cómic?

Objetivo:

Identificación de los elementos de los cómics.

Actividades:

1. Presentación de los elementos de los cómics: carácter narrativo, lenguaje verbo-icónico, viñetas, carteleras, globos, onomatopeyas, planos, colores, tipografía etc.

* Esta actividad debe ser realizada con las propias viñetas del cómic que estamos conociendo y puede ser profundizada a través de un vídeo o apostilla apuntando todo lo que se observó en clase y otras posibilidades.

Evaluación:

Actividad de análisis de los elementos del cómic a partir de algunas viñetas.

5.º Momento – ¿Qué vamos a crear?

Objetivo:

Definir la producción final.

* Considerando que el objetivo no es el resultado y sí el proceso de aprendizaje, debemos recordar todo lo que se ha sido visto y aprendido hasta el momento y pensar en las posibilidades de representarlo juntos. Cabrá al grupo la definición del trabajo final, pero al profesor le incumbirá considerar que debe llevarlos a devolver el género para su día a día, tratando de temas que contextualicen su mundo y contemplando todo lo que lo caracteriza como cómic.

Actividades:

1. Recordar los temas presentados por el cómic estudiado y los elementos comunes al género.
2. Decidir el tema que tratará cada pareja en sus relecturas.
3. Entregar el guion – Actividad – Guion
4. Elaborar el cómic dibujando a mano o con algún aplicativo.

Evaluaciones:

1. Exposiciones orales en el momento de la decisión del trabajo final.
2. Capacidad de escuchar, argumentar y aceptar en grupo.

   * Podemos utilizar las rúbricas 2 y 4 del profesor para evaluar el número 1 y 2 de este momento.

3. Guion para la elaboración del cómic – Esta actividad debe ser corregida y discutida con cada pareja antes de empezar el dibujo final.

GUION PARA LA ELABORACIÓN DEL CÓMIC
GRUPO:
Nombres y apellidos:
ATENCIÓN Debéis pensar en qué elementos comunes al cómic vais a incluir (al menos 6). No es necesario que haya diálogo en todas las viñetas. Acordaros que los colores y el tipo de trazado también son importantes en la historia.
ARGUMENTO

HUMOR

ELEMENTOS

Detallar, determinar, describir: ¿cuáles, cuántos, cómo?

- Colores:
- Cartelera:
- Globos – tipos (al menos 2):
- Onomatopeyas:
- Tipos de Planos (al menos 2):
- Metáforas:
- Tipografía (al menos 2):
- Otros

PERSONAJES:

- Cuántos:
- Nombres de los principales:
- Nombres de los secundarios:
- Características físicas y de carácter de cada uno:

¿Dónde ocurre? Espacio/ País

¿Cuándo ocurre / tiempo que lleva toda la historia/ época en que ocurre?

¿Cuántas viñetas tendrá? Mínimo 6

SECUENCIA DE VIÑETAS

Resumir lo que pretendéis representar en cada una.

Viñeta 1
Viñeta 2
Viñeta 3
Viñeta 4
Viñeta 5
Viñeta 6

DIÁLOGOS

Escribir los diálogos indicando el personaje.

Viñeta 1
Viñeta 2
Viñeta 3
Viñeta 4
Viñeta 5
Viñeta 6

4. Creación del cómic en parejas. Puede ser dibujado a mano o con la ayuda de un aplicativo.

   *Esta actividad solo debe ser iniciada después de la corrección y comentario del profesor con la pareja sobre el Guion.

6.º Momento – ¿Qué hicimos?

Objetivo:

Presentar los cómics.

Actividades:

1. Presentar y explicar las creaciones al grupo.

Evaluación:

1. Presentación oral y capacidad de explicar su creación. Podemos utilizar las rúbricas del profesor 2 y 4 para evaluar la presentación oral de este momento.
2. ¿Nuestro cómic ha contemplado la propuesta?

Ficha 2 - AYÚDANOS A EVALUARNOS

Después de las presentaciones, los compañeros rellenan la ficha de forma anónima. También podemos hacer esta evaluación con comentarios al grupo de forma espontánea, pero ni siempre funciona debido a la exposición que se provoca con tal actividad.

FICHA 2 **AYÚDANOS A EVALUARNOS**
Nombre de los alumnos que presentaron:
¿El título de la historieta corresponde a lo que se cuenta?
¿El contenido de la historieta coincide con el tema propuesto por la pareja?
¿Hemos sabido utilizar correctamente el lenguaje de la historieta?
¿La historieta ha resultado atractiva?
¿Hemos sido creativos?
¿Cuál es tu comentario?

Adaptado de BNEscolas Cómic, historieta o tebeo para niños (y no tan niños) <https://bnescolar.bne.es/contenidos/secuencia/cuarta/index.html> [6 dic. 2021]

Evaluación Personal

Ficha 3 – AUTOEVALUACIÓN CÓMIC.

FICHA 3 **AUTOEVALUACIÓN Cómic** **Alumno:**	**SÍ**	**NO**	**MÁS O MENOS**	**OBSERVACIONES Y OPINIONES**
He recordado cómics que he leído en mi infancia.				
He vuelto a leer cómics.				
He conocido un cómic y he conseguido completar la ficha sobre él y su producción.				
He aprendido que el cómic además de proporcionarme momentos de ocio es un importante producto cultural elaborado en una sociedad y en un momento histórico determinado.				
He conocido cómics nuevos y reconocí algunas de sus características (las viñetas, el bocadillo, cómo se diferencia la voz del narrador, el lenguaje verbal que se utiliza para representar sonidos, cómo se genera la ilusión del movimiento).				
He comprendido la historia que narra el cómic en español junto a mi grupo, he logrado encontrar respuestas y completar la ficha de análisis.				
He podido expresar reflexiones y opiniones en grupo.				
He utilizado programas informáticos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño, color, brillo, contraste etc.) que sirvan para la ilustración de trabajos con textos.				
He aprendido sobre la expresión artística que rodea un cómic y la he utilizado en la producción de mi propio cómic.				
He utilizado las técnicas de dibujo y/o pictóricas más adecuadas para mis creaciones empleando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.				

FICHA 3 (continuación) **AUTOEVALUACIÓN Cómic** **Alumno:**	**SÍ**	**NO**	**MÁS O MENOS**	**OBSERVACIONES Y OPINIONES**
He organizado el espacio de mis producciones bidimensionales utilizando conceptos básicos de composición, equilibrio y proporción.				
MÁS COMENTARIOS				

RÚBRICAS PARA EL PROFESOR

RÚBRICA - EVALUACIÓN FINAL - CÓMIC

Para hacer una evaluación final y global de los aprendizajes se sugiere tomar las anotaciones de cada momento y establecer una graduación de los niveles de desempeño en las siguientes pautas recogidas en la práctica y con la ayuda de BNEscolar (https://bnescolar.bne.es/secuencias_didacticas/):

1. COMUNICACIÓN ESCRITA: ESCRIBIR Y LEER

- Adecua el lenguaje y la estructura al escribir diferentes tipos de textos.
- Planifica y redacta textos siguiendo las pautas dadas por el profesor.
- Comprende y establece relaciones en la lectura
- Utiliza con eficacia los medios informáticos para obtener más información, escribir, dibujar o presentar nuevos proyectos.

2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA

- Maneja programas informáticos para la ilustración de los trabajos.
- Utiliza las técnicas de dibujo y/o pictóricas empleando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.

3. LOS VALORES

- Respeta las ideas de los demás.
- Colabora con las tareas que le hayan sido encomendadas.
- Organiza y planifica su propio proceso creativo.
- Comparte con otros alumnos el proceso y el producto final obtenido.
- Expresa opiniones y juicios morales.

Existen inúmeras maneras de explorar el cómic, pero es indiscutible que para aprovecharlas el docente debe ser consciente de su valor como expresión artística y no resumirlo en una lectura superficial. El proyecto «Noveno Arte» ha sido un verdadero laboratorio del cómic, pues en él identificamos y reproducimos su valor documental, señalándolo como un producto cultural elaborado en una sociedad y en un momento histórico determinado que nos ayudó a perfeccionar el aprendizaje global.

Las clases de ELE deben mostrar al alumno que el verdadero valor de una lengua extranjera no está en saber perfectamente la ortografía y la gramática, leer con fluidez, pronunciar correctamente, completar espacios con vocabularios, verbos o responder preguntas sobre la interpretación de un texto, sino que a través de ella podemos encontrar al mundo y compartir con él nuestro saber.

BIBLIOGRAFÍA

Barrero, M. (2002). «Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula». En *Jornadas sobre Narrativa Gráfica, 23 de febrero, Jerez de la Frontera (Cádiz)*. Recuperado de https://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf [29 nov. 2021]

Catalá, J. (2007). «El cómic en la enseñanza del español como lengua extranjera». *Foro de profesores de E/LE,* 3, 23-32.

Del Rey, E. (2013). «El cómic como material en el aula de E/LE: justificación de su uso y recomendaciones para su correcta explotación». *Revista Española de Lingüística Aplicada*, 26, 177-195.

Fernández Paz, A. (2003). «¿Es un libro? ¿es una película?...¡Es un cómic!». *Educación y Biblioteca,* 15 (134), 72-77.

Ibarra-Rius, N., & Ballester-Roca, J. (2022). «El cómic desde la educación lectora: confluencias, interrogantes y desafíos para la investigación».*Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura*, *21* (1). Disponible en: <https://doi.org/10.18239/ocnos_2022.21.1.2753> [16 nov. 2021]

Mccloud, S. (2016). «Entender el cómic». Bilbao: Astiberri.

Paré, C., & Soto-Pallarés, C. (2017). «El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria». *Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura*, *16*(1), 134-143. Disponible en: <https://doi.org/10.18239/ocnos_2017.16.1.1300> [16 nov. 2021]

Rodríguez-Diéguez, J.L. (1991). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili.

BNEscolar Cómic, historieta o tebeo para niños (y no tan niños) <https://bnescolar.bne.es/contenidos/secuencia/cuarta/index.html> [6 dic. 2021]