«Un seis y un cuatro: la cara de tu retrato». El dibujo en la clase de ELE

Carlos Sanz Oberberger
Instituto Cervantes de Múnich

El seminario tuvo tres objetivos fundamentales: analizar las ventajas de los dibujos en comparación con las fotografías, reflexionar acerca de los criterios a tener en cuenta a la hora de realizar o seleccionar dibujos utilizados en clase y, por último, animar a los profesores y profesoras asistentes a confeccionar sus propios dibujos para el aula. En este artículo obviaré la explicación de la dinámica utilizada en las tareas del seminario para concentrarme en los objetivos y las conclusiones del mismo.

Los manuales de idiomas han incorporado ya desde siempre dibujos y fotografías en sus páginas. Sin embargo, a lo largo de la historia de la metodología de la enseñanza de idiomas han sido utilizados de forma muy diferente en los manuales. En los de metodología gramatical las ilustraciones servían en su mayor parte solo para amenizar el texto, representando, por ejemplo, a una pareja de interlocutores y un bocadillo en el que se podía leer una de las frases que aparecían en el texto como ejemplo gramatical o mostrando instantáneas de lugares famosos en España o Latinoamérica. En los manuales de metodología audiolingual, las imágenes representaban múltiples situaciones en general muy breves y concretas y pretendían ser un apoyo visual para la comprensión de una intención comunicativa también breve y concreta. A partir de la introducción en los manuales de metodología nocio-funcional, las imágenes empezaron a cumplir otras funciones además de las meramente ilustrativas o de apoyo. Empezaron a introducir situaciones comunicativas complejas y temas más amplios, a ser la base de ejercicios para la ejercitación de destrezas comunicativas, de ampliación y fijación de vocabulario, etc.

Hoy en día las ilustraciones en los manuales de idiomas se entienden como un complemento ineludible a las explicaciones y a las actividades. Tanto los dibujos como las fotografías deberían tener una razón de ser significativa en el desarrollo de una lección o unidad didáctica.

1. Las ventajas de la utilización de los dibujos

Son muchas las ventajas de los dibujos en el aula. A continuación enumeraremos algunas de ellas:

1. Ayudan a introducir rápida y claramente una situación comunicativa.
2. Consiguen crear directamente estímulos para la expresión oral y escrita.
3. Muchos alumnos se sienten más motivados a hablar o escribir en un idioma extranjero cuando utilizamos como estímulo un dibujo en vez de una foto. El dibujo, en especial, si tiene algo que lo hace sugerente

(espontaneidad, ironía, etc.), crea en los alumnos una «complicidad» que les hace perder el miedo a la fantasía y a la producción propia.

4. Con los dibujos podemos introducir en la clase de ELE aspectos subjetivos que nos interese destacar especialmente. Una foto es una reproducción fiel de un determinado instante de realidad, y la única subjetividad posible es la del fotógrafo o la de la interpretación que nosotros podamos darle a la foto. La elaboración de nuestros propios dibujos nos permite darle más protagonismo a *nuestra* subjetividad y «guiar» la del alumno, si así lo queremos, hacia una situación de habla concreta.
5. La memoria óptica es en general más efectiva que la cognitiva. Si asociamos un concepto, situación, etc., a una imagen, es más fácil retenerla.
6. Las fotografías son documentos que reflejan modas y estilos de vida del momento y que, por consiguiente, en varios años pueden estar ya obsoletos. El dibujo es más atemporal, en especial los dibujos que tienden más a la caricatura y que se alejan de la representación realista.

2. **Cómo aplicar los dibujos en la clase de ELE**

En este apartado daremos algunos ejemplos de cómo pueden ser utilizados los dibujos en clase:

- Las representaciones de situaciones ambiguas o sugerentes pueden servir de estímulo a la expresión oral, realizando conjeturas acerca de las situaciones representadas.





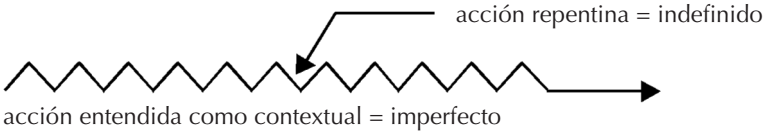
Ilustraciones de Carlos Sanz publicadas en *240 esercizi per l'italiano,* Hueber, Múnich

- Una gran fuente de recursos son los cómics. Son muy adecuados para ejemplificar una situación comunicativa o estimular la producción oral o escrita con ejercicios de recomposición, interpretación de escenas, comentarios, etc. La actividad propuesta en el anexo 1 es un ejemplo de la utilización del cómic para la ejercitación del uso conjunto del imper-

fecto e indefinido. El cómic pretende evocar en el alumno una famosa escena del cine de suspense (*Psicosis*) y así facilitarle la adecuación de las formas del pasado al contexto narrativo.

- El dibujo en las transparencias. Véase como ejemplo la tarea propuesta en el anexo 2: *¿Dónde está el gato?*
- El dibujo como apoyo para la comprensión de textos. Como muestra, véase la tarea propuesta en el anexo 3: *El «Superman» de barrio.*

El dibujo puede también ser utilizado para visualizar procesos gramaticales: recordemos, por ejemplo, los esquemas y dibujos con los que se intenta explicar la alternancia de imperfecto e indefinido:



- También podemos utilizar los dibujos para introducir o activar vocabulario. He aquí algunos ejemplos:
  - — Uno de los juegos más conocidos es el *Memory,* que consiste en formar parejas de palabras y su representación gráfica. Las tarjetas se colocan desordenadas y boca abajo sobre la mesa. Los alumnos descubren por turnos siempre dos tarjetas diciendo el nombre del objeto que descubren. Si no se corresponden, les dan de nuevo la vuelta. Quien consigue descubrir una pareja palabra-dibujo, tiene otra oportunidad. Gana quien consiga descubrir más parejas.
  - — Un ejercicio muy conocido es el llamado *Pictionary:* se divide la clase en dos grupos con un dibujante cada uno. El dibujante del grupo recibe un concepto que deberá dibujar en la pizarra. Su grupo tiene que adivinar en un tiempo determinado de qué concepto se trata. Si el grupo no lo adivina, la pregunta pasa al otro grupo. Gana el grupo que más conceptos ha adivinado.
  - — Dibujar con el dedo en la espalda del compañero un objeto (preferiblemente de un campo semántico determinado, por ejemplo, «muebles»). El alumno tiene que adivinar el nombre de lo que le están dibujando en la espalda.
  - — Los alumnos obtienen un dibujo o una sombra china ambigua o indeterminada y tienen que hacer suposiciones acerca de lo que representa.

3. ¿Qué hay que tener en cuenta a la hora de confeccionar o seleccionar un dibujo para la clase de idiomas?

En primer lugar es importante entrenar la capacidad de observación: ¿Cómo lo dibujaría? ¿Cómo lo dibujan otros? El dibujo siempre es una interpretación personal del ilustrador, y nunca una fiel reproducción de la realidad. Pensar en esto nos ayudará a perder el miedo a plasmar lo que vemos en un dibujo. Se aprende mucho ob-

servando cómo interpretan otros dibujantes objetos, gestos, posturas, animales, etc., y viendo cuáles son las técnicas que utilizan para simplificar la realidad (todos conocemos las figuras de cómic con solo tres o cuatro dedos, por ejemplo). Se pueden consultar para ello libros de dibujantes famosos, como Quino (véase bibliografía).

Los dibujos que confeccionemos nosotros mismos no tienen por qué tener la calidad de uno profesional. Simplemente deben servir para conseguir los objetivos didácticos pretendidos. Por tanto, deberían reunir las siguientes condiciones:

- Que sean *claros y precisos*. En los ejemplos reproducidos a continuación, el dibujo A es un primer boceto fallido: se pretendía representar a una mujer que se sorprende al entrar en la cocina. Sin embargo, en el dibujo A la chica parece que bosteza. En el dibujo B la situación es más clara.



Dibujo A

Dibujo B



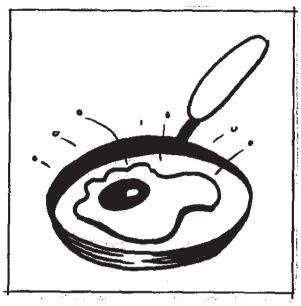
Ilustraciones de Carlos Sanz publicadas en *240 esercizi per l'italiano,* Hueber, Múnich.

- Que no haya *elementos que distraigan* al alumno de la actividad a realizar: en el dibujo A se pretende representar un *huevo,* pero el dibujo tiene demasiados elementos perturbadores. En el B se ve a simple vista de lo que se trata.

Dibujo A



Dibujo B



Ilustraciones de Carlos Sanz publicadas en *Jugando en español y Spielend Deutsch lernen, Langenscheidt, Múnich.*

- que sean *expresivos y motivadores:* si un dibujo es aburrido y no dice nada difícilmente podrá servir de estímulo a los alumnos.
- que los personajes tengan *cara y expresiones*. Personajes inexpresivos difícilmente podrán servir como ejemplo de una situación comunicativa.

4. **Ayudas para confeccionar dibujos**

Existen muchas ayudas a disposición de los dibujantes. Aquí hemos enumerado algunas de ellas:

- Muñecos articulados. En las tiendas de manualidades venden unos muñecos articulados con los que los dibujantes reproducen posturas humanas para luego copiarlas en sus dibujos.
- Colección temática de fotografías para copiar. Muchos dibujantes tienen colecciones de fotografías agrupadas por temas (animales, muebles, edificios, personas, etc.) que utilizan como muestra a la hora de efectuar un dibujo.
- Libros especializados para dibujantes. Son libros con múltiples fotografías que representan, por ejemplo, a una persona en múltiples posturas y desde diferentes ángulos. También existen libros con animales, situaciones de la vida cotidiana, etc. (véase *Hands & Faces,* en la bibliografía).
- ¿Quién no conoce la utilidad del papel semitransparente también llamado comúnmente «papel de cebolla»? Con él podemos calcar fotografías y componer situaciones y escenas que luego podremos utilizar en nuestra clase.

5. **Dibujar caras**

Para terminar, he aquí algunos consejos a la hora de dibujar rostros y expresiones. Es aconsejable reducir la cara a líneas básicas. Los rasgos básicos responsables de la expresión de sentimientos son los ojos, la boca y las cejas. Combinando estos elementos podremos representar las expresiones y gestos más variados (véase como ejemplo el anexo 4). ¿Qué pasa si cambiamos las líneas? Podemos ir experimentando cambiando la posición y el tamaño de las líneas y de los ojos y ver cómo cambia la expresión del monigote. ¿Por qué no proponérselo a los alumnos para que practiquen el vocabulario de los sentimientos? Otro ejercicio: recortar las caras del anexo 4 y colocarlas boca abajo sobre la mesa. Presentar a los alumnos una determinada situación comunicativa (por ejemplo: en un piso compartido uno de los ocupantes ha dejado los platos sucios en el fregadero toda la noche). Animar a los alumnos a que respondan adoptando el estado de ánimo de la carta que descubran. Variante: los alumnos tienen que elaborar un diálogo en el que al menos uno de los interlocutores presente el estado de ánimo que se muestra en la tarjeta.

Como hemos visto, el dibujo, ya sea de elaboración propia o «tomado en préstamo», ofrece innumerables y variadas aplicaciones en la clase de idiomas: como

estímulo para la ejercitaclón de destrezas, como visualizaclón de la gramática o de estructuras léxicas, etc. Hemos pretendido en este artículo mostrar algunos ejemplos de cómo se puede trabajar de forma creativa con dibujos en la clase de ELE. En la bibliografía comentada están incluidos algunos libros que aportan muchas más ideas de explotación.

Bibliografía comentada

— Cuadrado, Ch., y Díaz y M. Martín (1999): *Las imágenes en la clase de E/LE*. Programa de Autoformación y Perfeccionamiento del Profesorado. Madrid: Edelsa.
Recoge una muestra muy completa de las diferentes formas de aplicación didáctica de imágenes (fotos y dibujos) en la clase con numerosos ejemplos sacados en parte de manuales y libros de materiales.
— Lohfert, W. y T. Scherling (1983): *Wörter-Bilder-Situationen*. Múnich/Berlín: Langenscheidt.
Un cuadernillo con dibujos fotocopiables para la clase de idiomas. Representan objetos, situaciones, etc.
— MacEachern, S. (ed.) (1989): *Hands & Faces (lllustrator's Reference Manual)*. New Jersey: Chartwell Book's, Inc.
Un libro pensado como modelo para dibujantes, con multitud de fotografías que presentan a diferentes personas realizando actividades de la vida cotidiana desde diferentes ángulos y perspectivas. Los hay con los más variados temas: personas, animales, objetos, etc.
— Maley, A., A. Duff y F. Grellet (1980): *The Mind's Eye (Using Pictures Creatively in Language Learning)*. Student's Book y Teacher's Book. Cambridge University Press.
Un libro muy creativo lleno de ideas que muestran diferentes modos de aprovechar didácticamente fotografías y dibujos.
— Sánchez, J. y C. Sanz (1993): *Jugando en Español*. Múnich/Berlín: Langenscheidt
Un libro de juegos comunicativos para la clase de español. Las plantillas con dibujos y textos son libremente fotocopiables y los juegos admiten un sinfín de variaciones.
— Scherling, T. y H. F. Schuckall (1992): *Mit Bildern Lernen (Handbuch für den Fremdsprachenunterricht)*. Múnich/Berlín: Langenscheidt.
Un libro lleno de buenos consejos y ejemplos para aquellos profesores que quieren confeccionar dibujos propios y utilizar ajenos en la clase.

Libros con cómics utilizables en la clase:

— Quino (1978): *Gente en su sitio* Lumen, Barcelona.
— Quino (1987): *Sí... cariño*. Lumen, Barcelona.
— Quino (1989): *Prepotentes e impotentes*. Lumen, Barcelona.

Sitios-web interesantes:

En esta página se pueden hacer retratos robot eligiendo uno mismo las facciones y el tipo de pelo:

— http://flashface.ctapt.de/(consultada en abril, 2004).

En estos sitios se ofrecen una gran variedad de clips ordenados según diversas categorías. Muy útil a la hora de buscar ilustraciones para la clase:

— http://web.uvic.ca/hcmc/clipart/ (consultada en abril, 2004).
— http://school.discovery.com/cliparty (consultada en abril, 2004).

ANEXO 1: ***Psicosis***

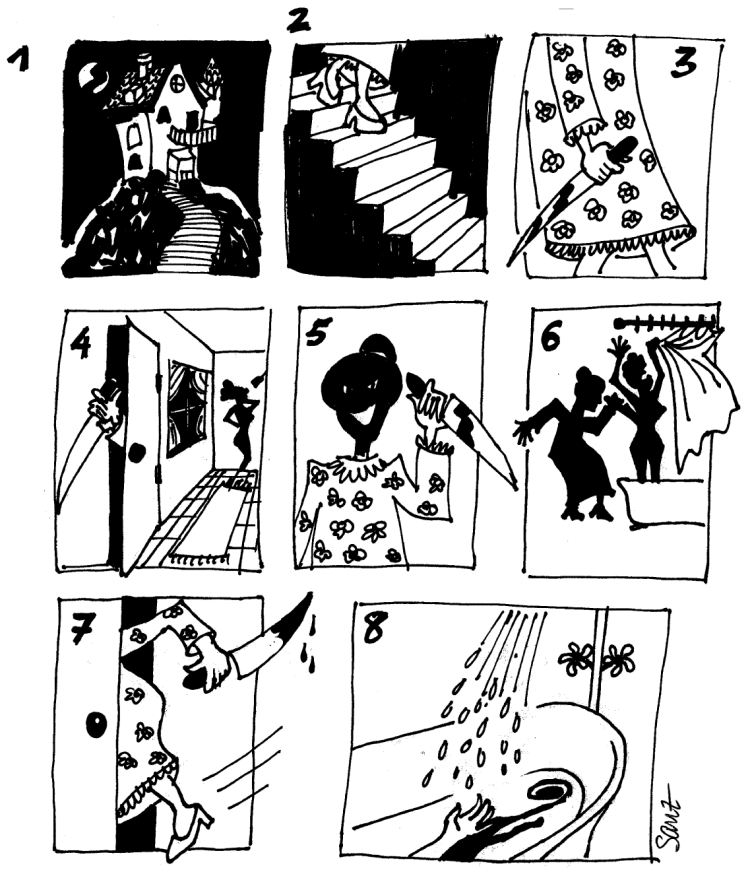
Objetivo: Práctica de la alternancia del imperfecto e indefinido en la narración.

Duración: 20 minutos.

Nivel: Intermedio.

Propuesta de desarrollo: En parejas, los alumnos describen lo que ven en las viñetas. A continuación, colocan los verbos en infinitivo en imperfecto o indefinido. Para terminar, se discutirá en el pleno la utilización en cada caso de un tiempo u otro.

DESCRIBE LA HISTORIA UTILIZANDO EL IMPERFECTO Y EL INDEFINIDO



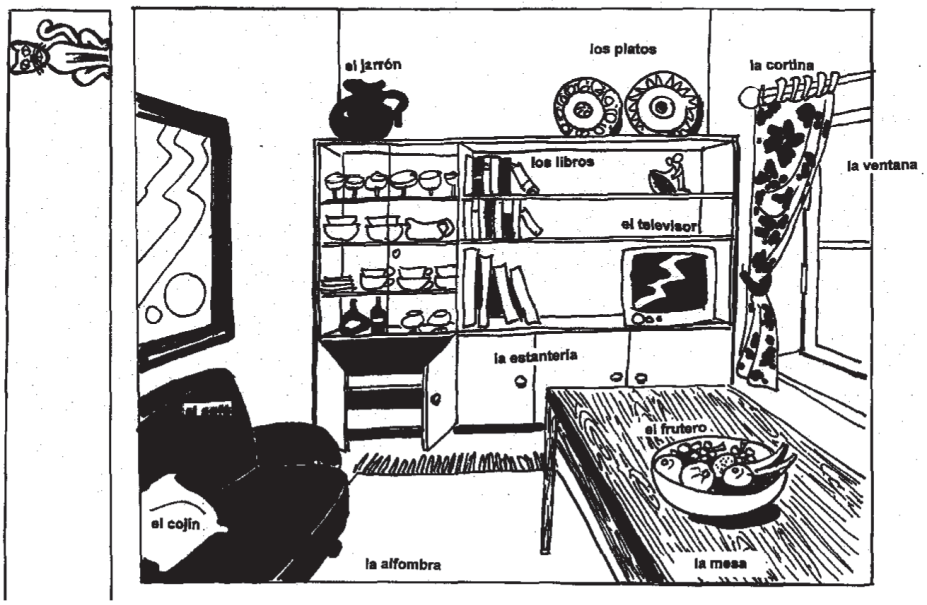
Ilustraciones de Carlos Sanz

Aquí tienes algunas frases que te pueden ayudar:

— La noche es oscura.
— Hay una casa en la colina.
— La luna luce débilmente tras una nube.
— Unos pasos bajan por las escaleras.
— Es una anciana con un cuchillo en la mano.
— La chica se está duchando.
— Hay una pérfida sonrisa en la cara de la anciana.
— Levanta el cuchillo y lo clava una y otra vez en su víctima.
— Después escapa por la puerta mientras la sangre de la muchacha, ya muerta, desaparece por el desagüe.

ANEXO 2: ***¿Dónde está el gato?*** (Idea: *Mit Bildern lernen,* Langenscheidt)

Objetivo: Práctica de la localización. Preposiciones de lugar.
Duración: 15 minutos.
Nivel: Principiantes.
Propuesta de desarrollo: El profesor realizará una transparencia del dibujo y recortará el gato. Después colocará la transparencia del cuarto de estar sobre el proyector y les pedirá a los alumnos que lo describan. A continuación, colocará la transparencia con el gato en algún lugar del salón y pedirá a los alumnos que lo ubiquen.

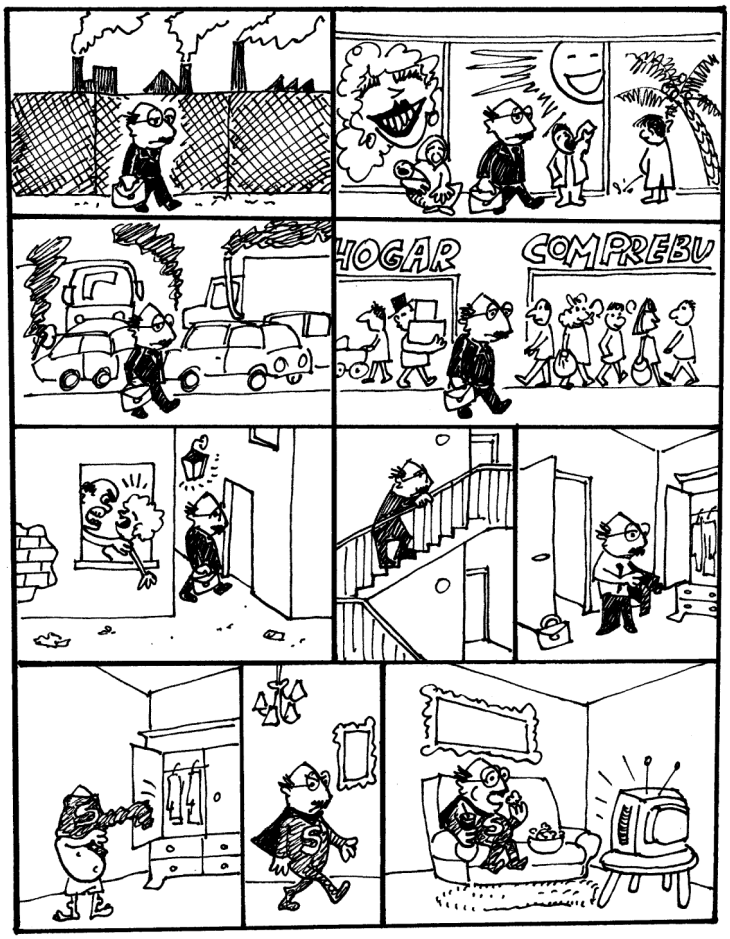


Ilustraciones de Carlos Sanz

ANEXO 3: ***El «Superman» de barrio***

Objetivo: Desarrollo de la comprensión de lectura.
Nivel: Intermedio.
Duración: 20-30 minutos.

Propuesta de desarrollo: Se divide la clase en grupos de 2 ó 3 alumnos y cada grupo recibe un texto y las viñetas del cómic recortadas. Se trata de que ordenen las viñetas a manera de puzle para que ilustren el texto. Variante: los alumnos pueden reconstruir el puzle y escribir su propia historia.



Ilustraciones de Carlos Sanz (inspirado en una historieta de Gerhard Mestner).

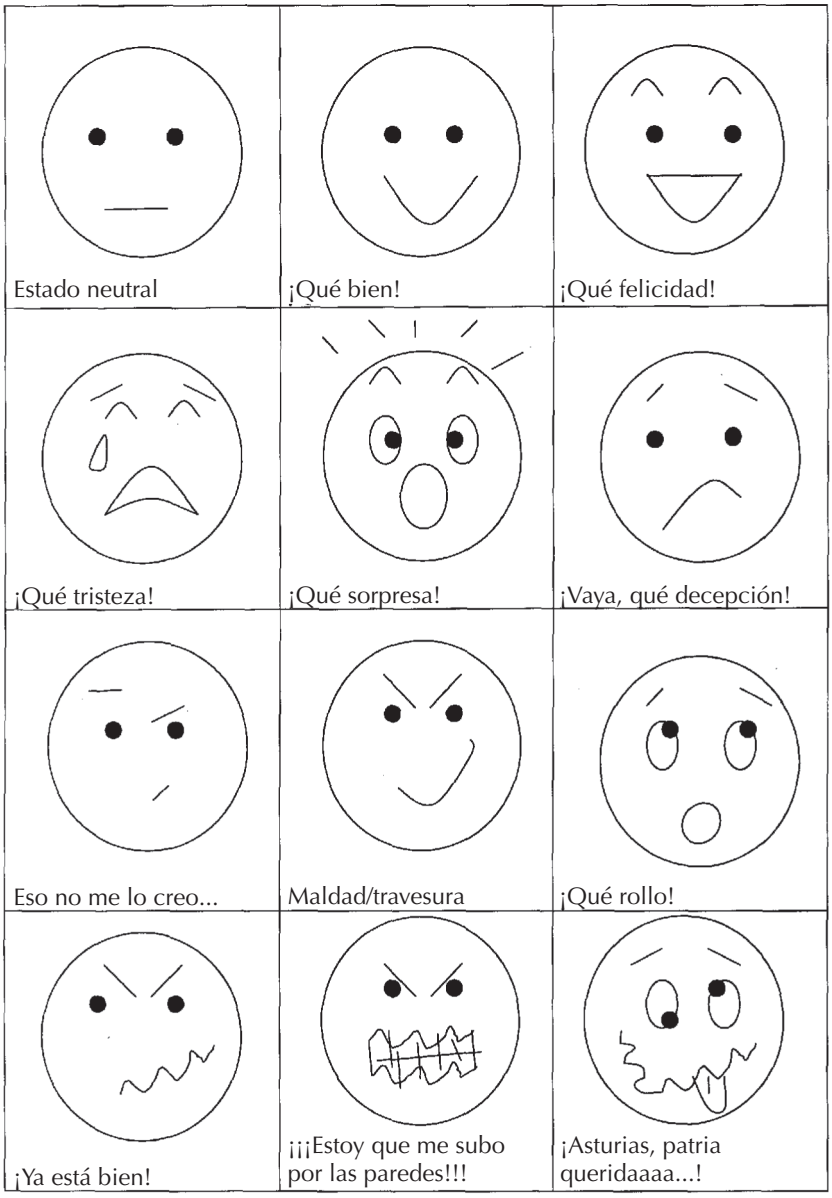
EL «SUPERMAN» DE BARRIO

El Sr. Martínez era un hombre común y corriente. Ni muy alto, ni muy bajo, ni muy guapo, ni muy feo. En definitiva, un hombre del montón, un número más en aquella enorme ciudad en la que le había tocado vivir. El Sr. Martínez trabajaba en una agencia de seguros. No era precisamente un trabajo apasionante, pero le daba lo suficiente para poder vivir.

En el camino a su casa después de su agotadora jornada, siempre pasaba al lado de una zona industrial llena de fábricas que contaminaban el aire. Ya casi ni se fijaba en los tristes vagabundos que había en la calle y que orinaban en las vallas publicitarias, desde las cuales sonreían personas felices con dientes perfectos. Ya casi ni oía los ruidosos coches que transportaban a la gente, impacientes por volver a sus casas. Por la calle se apresuraban todos a hacer las últimas compras antes de que cerraran las tiendas. Los vecinos de la casa de al lado siempre estaban peleándose cuando el Sr. Martínez pasaba por debajo de su ventana. Algún día, el marido iba a matar a su mujer en una de esas peleas. Pero al Sr. Martínez eso no parecía importarle.

Como todos los días, abrió también la puerta de su casa, subió las escaleras y se quitó la ropa del trabajo para ponerse algo más cómodo: entonces, delante del armario, el Sr. Martínez se vistió su traje de Superman y, con gesto decidido, encendió el televisor. Delante de la tele, con una bebida y unas patatas fritas, se convirtió en lo que se convertía todas las tardes: un héroe inútil atrincherado entre las cuatro paredes de su casa.

ANEXO 4


Estado neutral
¡Qué bien!
¡Qué felicidad!
¡Qué tristeza!
¡Qué sorpresa!
¡Vaya, qué decepción!
Eso no me lo creo...
Maldad/travesura
¡Qué rollo!
¡Ya está bien!
¡¡¡Estoy que me subo por las paredes!!!
¡Asturias, patria queridaaaa...!