La literatura a través del cómic: IV Centenario de Miguel de Cervantes

Manuel Alonso Pérez
Instituto Cervantes de Nápoles

FICHA DE LA ACTIVIDAD

1. **Objetivos:**

   – Activar el conocimiento previo que tienen los alumnos sobre *El Quijote*.
   – Adquirir conocimientos sobre Miguel de Cervantes, el contexto histórico del Quijote y su importancia literaria.
   – Desarrollar su creatividad en la elaboración de un cómic.
   – Organizar información y saber realizar una presentación.

2. **Nivel específico recomendado**: B1 en adelante.

3. **Tiempo:** 5 sesiones de una hora.

4. **Materiales:** aplicación Pixton para crear tiras cómicas.

5. **Dinámica:** mixta.

1. INTRODUCCIÓN

El papel fundamental del juego en la didáctica ha sido abordado por infinidad de autores. Platón plasmó en *Las Leyes* su visión del juego en el aprendizaje:

> «El hombre no es más que un juego inventado por la divinidad; por tanto, es preciso aceptar esa misión y que todo hombre o mujer pasen su vida jugando los juegos más hermosos que puedan ser».

Si nos acercamos más a nuestros días, vemos como teóricos de la talla de Comenio o Locke manifiestan que la enseñanza mediante una actividad lúdica es la mejor forma de aprender en el menor tiempo y, sobre todo, con el menor esfuerzo. Sin embargo, en el siglo XVIII se manifestaron dos corrientes de pensamiento sobre la utilidad de los métodos lúdicos en el aprendizaje. Por un lado, la postura de Rousseau que mantenía que el juego es la forma más natural que emplea el niño para conocer y explorar; es decir, para aprender. Por otro lado, la postura de Kant que retoma el pensamiento aristotélico para distinguir el juego y el trabajo.

Por suerte, en la actualidad, la mayoría de los autores desestiman el concepto del aprendizaje rígido y anquilosado de «la letra con sangre entra», que tan nefastos resultados ha provocado en épocas anteriores. Hoy en día, se aboga por una didáctica que presente los contenidos de la manera más «atractiva» posible, es decir, teniendo en cuenta la diversidad del alumnado y, por lo tanto, intentando crear un ambiente *casi lúdico* para el aprendizaje.

Por estos motivos, en este artículo aplicaremos tal metodología de aprendizaje a una de las disciplinas más farragosas desde el punto de vista del alumnado: la literatura clásica. Para ello, presentamos una experiencia llevada a cabo en una escuela italiana para conmemorar el IV Centenario de la muerte de Miguel de Cervantes, realizada con tiras cómicas de diferentes capítulos de *Don Quijote de la Mancha*.

2. EL CÓMIC COMO RECURSO PEDAGÓGICO

En primer lugar, es necesario hacer mención de la escasa popularidad de la que goza el cómic para uso didáctico. Por desgracia, es normal que todavía hoy prevalezca la idea de que el cómic tiene un componente lúdico importante (como lectura juvenil), pero escasa influencia en el planteamiento pedagógico que supone la enseñanza del español como lengua extranjera. Sin embargo, esta concepción se está transformando gracias a su uso en las aulas en proyectos que aúnan el aspecto lúdico y el educativo.

De hecho, la historia del cómic, especialmente en el siglo XX, está repleta de defensores de su valor y su categoría como *noveno arte* (Román Gubern) frente a los detractores que lo consideran una simple historieta gráfica.

En cierto modo, lo que se pretende con la aplicación del cómic en el aula es su reconocimiento como novela gráfica, es decir, como una alternativa con la que poder presentar una serie de contenidos literarios mediante un lenguaje sencillo y cercano al alumno.

Por suerte, el reconocimiento del cómic como instrumento didáctico empieza a ser un hecho, ya que, en el *Marco Común Europeo de Referencia* (MCER) para las lenguas se incluyen las «tiras cómicas» dentro de los tipos de texto que los usuarios o *aprendientes* reciben, producen o intercambian. Es decir, se confirma como un recurso que puede enriquecer las clases de ELE.

En el inventario de géneros discursivos y productos textuales, el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* considera los cómics y las tiras cómicas como géneros de transmisión escrita para los niveles comprendidos entre el B1 y el C2. Asimismo, en el inventario de referentes culturales también se hace alusión al uso del cómic.

2.1. Ventajas del cómic como recurso didáctico

El cómic es un instrumento didáctico que se encuentra a caballo entre la enseñanza expositiva, en la que el profesor da sus clases magistrales sin intervención del alumnado, y la exclusivamente icónica, ya que sería de muy poca utilidad en el aprendizaje de una segunda lengua. En particular, en este artículo lo que se pretende es resaltar la gran variedad de posibilidades que ofrece el cómic para explicar temas *arduos* para el alumnado como los relativos a la literatura clásica española. Si bien es cierto que no podemos basarnos única y exclusivamente en las tiras cómicas para explicar las características de la picaresca o del teatro del Siglo de Oro, sí que nos resultará útil para complementar las lecturas y explicaciones del material literario correspondiente.

Las tiras cómicas son, por tanto, un recurso didáctico complementario que presenta una serie de ventajas:

a) Presentan una sintaxis y una gramática sencillas que facilitan la comprensión de textos literarios que, incluso en sus versiones escolares, pueden resultar complejos y difíciles de entender para alumnos de niveles no superiores al B1.

b) Tienen un soporte gráfico que facilita al alumno la identificación del mensaje. A través de la gestualidad, la simplicidad de los movimientos y la claridad de las imágenes, el alumno, gracias a un discurso moderno y adaptado, percibe el contexto literario como algo cercano y fácil de comprender.

c) El cómic actualiza los temas y el alumno tiende a considerarlos como temas cercanos.

d) La versión literaria en soporte gráfico dota a las clases de ELE, por encima de todo, de un ambiente ameno.

e) Se fomenta la creatividad y motivación del alumnado, especialmente si participan activamente en la creación del cómic, como veremos más adelante en la experiencia de clase propuesta.

f) Se ponen en juego diferentes capacidades como pueden ser: la imaginación, la abstracción, el sentido temporal y espacial, la interpretación, etc.

g) Además, se fomenta el hábito de lectura en el alumnado. Mediante la visión de obras literarias, como podría *ser El Quijote, La Celestina, El Lazarillo de Tormes;* se despierta la curiosidad e incentiva el deseo de lectura en el aprendiente. Evidentemente, el objetivo es fomentar el hábito de lectura como complemento de la literatura, pero en ningún caso como sustitución de la misma.

h) Se adquieren nuevos conocimientos relacionados con la creación de la tira cómica. Por poner algunos ejemplos, el alumno aprende la diferencia entre los diálogos y la voz del narrador, la perspectiva de los personajes, la diferenciación de textos para dar un mayor o menor énfasis.

Si bien todas estas ventajas se podrían atribuir al cómic como recurso didáctico en el aula, podríamos añadir algunas que se limitan a su uso específico para la enseñanza del español como lengua extranjera.

a) Mediante la creación y lectura de las tiras cómicas, se incide en los aspectos fonético-fonológicos, lingüísticos o gramaticales, léxico-semánticos, funcionales y comunicativos, culturales o estratégicos.

b) Se ponen en juego las destrezas comunicativas establecidas en *el Marco Común Europeo de Referen*cia (MCER): comprensión auditiva, comprensión de lectura, interacción oral, expresión oral y expresión escrita.

c) La creación de la historieta, con la visión propia del alumno, es un recurso dinamizador, familiar y ameno para el alumno que se siente capaz de crear diálogos simples a través de su visión y análisis.

d) Por supuesto, se fomenta el uso de las nuevas tecnologías. Sobre todo, a través de aplicaciones informáticas como las utilizadas para la experiencia propuesta mediante el programa Pixton. Evidentemente, el uso de las nuevas tecnologías en el aula ELE se ha convertido en algo imprescindible.

e) Mediante la propuesta de creación y lectura en grupos, se incentiva la cooperación y participación de todos los estudiantes; incluso de aquellos que son más tímidos y, por tanto, menos propensos a participar en las actividades de clase. Todo esto gracias a su aspecto lúdico y atractivo para el alumnado.

3. PROPUESTA DIDÁCTICA

Las tiras cómicas ofrecen una amplia gama de posibilidades didácticas. En este trabajo presentamos la visión del alumnado sobre la obra más internacional de la literatura española: *El Quijote* de Miguel de Cervantes.

Como cualquier propuesta didáctica, lo que se busca es una serie de objetivos que se basan, principalmente, en la adquisición de léxico y gramática, así como en el conocimiento de una obra literaria fundamental. Dado el carácter lúdico de la actividad de creación de una tira cómica sobre *La aventura de los gigantes* mediante la aplicación Pixton, se espera que el alumno pierda el miedo a enfrentarse a la creación de un diálogo y supere las dificultades gramaticales que se pudieran presentar. Proponemos una serie de actividades en las que se alternan fases grupales con fases individuales para poner en práctica las destrezas comunicativas: expresión oral, comprensión escrita y expresión escrita. En primer lugar, la idea es la de realizar la tira cómica a través de la aplicación Pixton para que la calidad de las viñetas sea equilibrada en todos los grupos. Si dejamos que los alumnos realicen las tiras cómicas, corremos el riesgo de que se produzca una competición para ver *el dibujo más bonito*. Sin embargo, nuestro objetivo principal es demostrar la habilidad lingüística. Posteriormente, cuando la viñeta ha sido creada, los alumnos escribirán los diálogos adecuados en sus respectivos *bocadillos*. Individualmente, unos se ocuparán de los diálogos de los personajes y otros de la voz del narrador. Al final, la actividad será presentada a toda la clase y cada miembro del grupo pondrá voz a narrador y personajes, respectivamente.

4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En cuanto a la metodología, hay una fase en la que el trabajo se realiza en grupo y otra en la que se trabaja individualmente. Se inicia con la fase grupal para que se puedan activar los conocimientos previos. Posteriormente, tras haber realizado la tira cómica, se pasará al trabajo individual pero cooperativo, ya que cada integrante del grupo dará voz a uno de los personajes o al mismo narrador. La labor del docente será la de facilitar y guiar la actividad, pudiendo asistir en caso de dudas. Como conclusión, el grupo realizará la presentación.

4.1. Pixton y el fomento de la creatividad

Mediante la aplicación Pixton (aunque existen muchas otras en la red) se incentiva la capacidad creativa del alumno. En el caso de la enseñanza del español no es interesante la capacidad o habilidad en el dibujo, sino la destreza comunicativa del alumnado. La creatividad no es una cuestión de talento natural, comportamiento o suerte, sino una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar para que aflore, es decir, si utilizamos técnicas sistemáticas y estrategias apropiadas, es posible conseguir el desarrollo de la misma.

Las posibilidades que proporcionan los cómics son innumerables y, por este motivo, se trata de un material especialmente válido para las clases de ELE por varias razones. Por una parte, ya hemos visto que suponen una ventaja añadida frente a otros materiales, debido a la motivación previa que el estudiante experimenta ante este medio. A esto hay que añadir, como se demuestra con la experiencia realizada, que el factor lúdico y la creatividad despiertan la curiosidad del aprendiente. En el caso de la enseñanza de ELE este refuerzo de los signos lingüísticos mediante las imágenes resulta idóneo para superar las dificultades que pueda tener el alumno a la hora de desarrollar la compresión lectora, además muestra diferentes niveles de lengua, incluida la lengua coloquial.

Pixton es una herramienta *online* que permite crear cómics y obtener resultados asombrosos aunque no se esté especialmente dotado para el dibujo. Esta aplicación permite adaptar contenidos pedagógicamente y hacerlos profundamente más atractivos para el alumnado. Evidentemente, para explicar temas literarios es necesario que haya una serie de conocimientos previos sobre el autor y su obra.

Figura 1. Diferentes personajes prediseñados



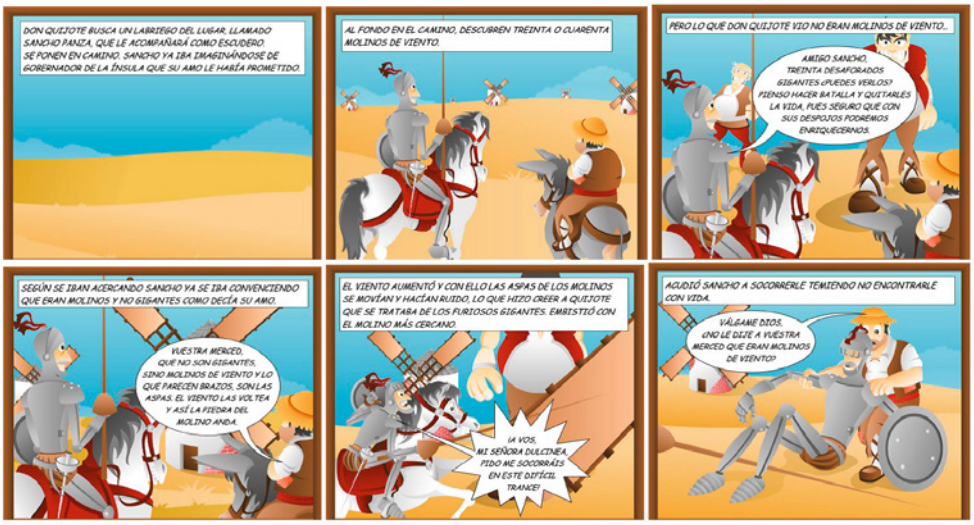
La aplicación tiene disponibles bastantes figuras prediseñadas que podemos usar, por lo cual solo será necesario introducir en las viñetas el texto deseado. Sin embargo, si seleccionamos la opción de dibujar directamente una nueva viñeta, tendremos un abanico infinito de posibilidades a la hora de diseñar nuestro cómic,

pero de una forma más compleja, lo cual nos permitirá personalizar mucho más nuestro producto.

Una vez elegida la plantilla y los personajes que queremos que aparezcan, simplemente debemos utilizar las diferentes opciones que nos proporcionan para modificar el cómic hasta obtener el resultado deseado. Podemos cambiar el escenario donde nos interesa que se efectúe la acción, podemos dar expresión o movimiento a nuestros personajes, cambiarles el color de la ropa o de pelo, e incluso podemos introducir objetos que no estaban al inicio.

El uso de esta herramienta en el aula ofrece numerosas posibilidades comunicativas y es muy atrayente para los alumnos. Si consideramos que todos los alumnos tienen niveles cognitivos diferentes en su proceso de aprendizaje y que cada uno de esos niveles se caracteriza por una combinación de varios tipos de inteligencia (lingüística, lógico-matemática, musical, sinestésico-corporal, espacial, interpersonal, intrapersonal, etc.), podemos afirmar que la variedad de recursos pedagógicos y la presencia de lenguajes y códigos distintos constituyen una opción ventajosa en términos educativos.

4.2. Ejemplo de aplicación del cómic en el aula



5. EVALUACIÓN

Se evaluará a cada alumno durante el proceso de la propuesta a través de la observación. Asimismo se evaluará la capacidad de trabajo en grupo, la participación, el interés, la selección de información y su manera de tratarla.

6. CONCLUSIONES

La valoración ha sido muy positiva. En este caso práctico, los alumnos eran de diferentes nacionalidades, ya que se realizó en una escuela internacional de la provincia de Nápoles. Por este motivo, la visión del tema que tenían los estudiantes de nacionalidad china difería de la que tenían los americanos, húngaros o turcos. Ha sido una experiencia muy enriquecedora.

Los alumnos han empleado dos horas para crear los personajes y los escenarios con Pixton. Posteriormente, han creado los diálogos bajo la supervisión del docente, que los ha ayudado a solucionar dudas y corregir errores. Los alumnos han aprendido mucho de la experiencia e incluso, la mayoría de ellos, han querido profundizar más en la historia de las andanzas de Don Quijote y Sancho Panza para saber el final de su aventura.

El cómic fomenta la creación y aplicación de todas los conocimientos léxicos y gramaticales que el alumno va adquiriendo en el aula de español. La tira cómica dota al alumno de la libertad necesaria para que pueda explicar *con sus palabras* su idea sobre un episodio histórico, o su visión sobre una obra. Por otro lado, se convierte en un complemento ideal para que el alumnado se pueda interesar por temas relacionados con la literatura clásica y pueda adquirir un hábito de lectura que, por desgracia, hoy en día se está perdiendo.

BIBLIOGRAFÍA

Barrero, M. (2002). «Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula». Jornadas sobre Narrativa Gráfica, conferencia impartida en Jerez de la Frontera (Cádiz), el día 23 de febrero de 2002. Documento de Internet disponible en: http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf.

Brines Gandía, J. (2012). «La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE» *Revista Foro de Profesores de E/LE* n.º 8. Documento de Internet disponible en: http://www.foroele.es/revista/index.php/foroele/article/view/13.

Catalá Carrasco, J. (2007). «El cómic en la enseñanza del español como lengua extranjera». *Revista Foro de Profesores de E/LE* n.º 3. Documento de Internet disponible en: http://foroele.es/revista/index.php/foroele/article/view/50.

Instituto Cervantes (2006). *Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC)*. Madrid: Biblioteca Nueva.

Villarrubia Zúñiga, M. (2009). «Crear un cómic en el aula de ELE». *Actas de las II Jornadas Didácticas del Instituto Cervantes de Manchester.* Documento de Internet disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/manchester_2009/12_villarrubia.pdf.

Pixton. *https://www.pixton.com/es/*