

## Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula

### Resumen

- | [Introducción](#) (la educación hoy / el valor de la imagen en el aprendizaje)
- | [Antecedentes](#) (la imagen en la escuela, su importancia)
- | [Documentación](#) (bibliografía didáctica y pedagógica de uso; comentada)
- | [Disposiciones](#) previas (sobre el espacio, sobre el medio, y sobre el educador)
- | [Experiencias](#) (objetivos logrados en colegios e institutos de enseñanza pública)
- | [Modelos de utilización](#) (diferentes perspectivas pedagógicas de los cómics)
- | [Actividades propuestas](#) (en 1º y 2º ciclo de primaria, en 1º ciclo de secundaria)
- | [Posibilidades / Conclusiones](#)

### RESUMEN:

**Signos, símbolos e imágenes forman parte de nuestro entorno cotidiano. Cobran gran importancia, en la actualidad, sobre todo por su carga connotativa, por los mensajes que esos signos y símbolos emiten, por las historias que esas imágenes cuentan.**

**En el caso de los cómics, si bien es un medio de comunicación y un vehículo de narración gráfica ya no tan importante en el mercado del entretenimiento para los niños como lo son otras propuestas, sigue manteniendo a su favor el hecho de servir de vínculo entre el soporte papel (asociado a la lectura activa) y los soportes audiovisuales (asociados a la lectura pasiva). Como quiera que los cómics mantienen su carácter lúdico y las imágenes de que se vale siguen interesando al niño por su calidad de sugestivas, se considera que pueden seguir siendo utilizadas para motivar a los alumnos en la escuela. Este refuerzo de la motivación serviría no sólo para desarrollar la lógica de lectura occidental y para reforzar la lectura secuencial de imágenes, también podría ser útil para mejorar la autoestima, la imaginación, el vocabulario, el trabajo en equipo, la capacidad crítica del niño, sus cualidades narrativas y descriptivas, su psicología emocional e incluso la asimilación de conceptos de otras áreas de las ciencias y las humanidades.**

### INTRODUCCIÓN.

En estos momentos de LOU y reválida, que sumen a padres y educadores en la confusión, surge de nuevo el debate por la educación. Los severos pensadores y opinantes de antaño se muestran demasiado severos sobre las dificultades de los estudiantes de ahora, pero lo cierto es que existe una carencia de conocimientos que ha sido convertida en un asunto político para despertar los fantasmas de la represión o para emitir un nuevo discurso sobre la necesidad de emparentarnos culturalmente con Europa. A este respecto escribía Julián Marías recientemente (*ABC*, 14-II-2002): «La educación, más concretamente la enseñanza, ha intentado siempre superar esa profunda desigualdad originaria. Enseñar a hablar, a leer, a escribir; los conocimientos elementales que permiten vivir en el mundo en que se está. Desde la escuela Primaria hasta la Universidad, la enseñanza ha intentado elevar el nivel de lo humano, superar en la medida de lo posible esas desigualdades originarias y decisivas, dar a las personas oportunidades de vida al menos comparables. Los resultados colectivos están a la vista y es lo que explica las inmensas diferencias entre los diversos pueblos y las etapas de sus historias.» Es decir, lo que importa es enseñar, enseñar bien, aumentar la calidad de enseñanza. Y yo vengo aquí no para recordar una perogrullada sino para, desde ese punto de partida, insistir en la importancia de la imagen secuenciada en las labores pedagógicas.

## ANTECEDENTES

Como todos sabemos, la imagen se usó, desde antiguo, para contar y para enseñar. La narrativa gráfica ya existía en las paredes del milenario Egipto, pero comienza a interesar a los teóricos de la comunicación a partir de que surgen las "aleluyas" (láminas ilustradas con texto al pie) en el s. XVI. En el XVII aparece el periodismo popular, que transmitía historias reales, y en el s. XVIII, la propaganda pública que alcanza su máxima expresión en las viñetas –ya con bocadillos– publicadas durante las guerras napoleónicas. En el s. XIX, nace la industrialización de la imagen y la prensa de masas. Con ella, el cómic maduro.

Existen otros modelos de narrativa gráfica, en los cuales la imagen funciona de modo diferente: en los cuentos con grandes dibujos la imagen se usa como representación, en los libros de texto la imagen es vector de información, en los gráficos explicativos de enciclopedias o periódicos es vehículo de aclaración, en las señales viales es usada como indicación, en la publicidad está cargada de seducción y promesas... en los cómics y otros medios de comunicación narra una historia. Un cómic consiste en un conjunto de signos, con significado propio o no, integrados en un sistema de códigos más o menos rígidos, los *iconemas* y varios supersistemas (como la viñeta, la tira, la página, el tebeo), de cuya lectura se obtiene una impresión estética, aunque es eminentemente narrativa. Así entonces, no cualquier narrativa gráfica en forma de sucesión de imágenes es historieta, como la tan citada columna trajana (o, ya puestos, un semáforo cuyos hombrecitos verdes y rojos transmiten un mensaje), pero sí hay autores que consideran que ciertas imágenes no dispuestas en sucesión, son historieta (como es el caso del humor gráfico). Mas, no es este el tema que nos ocupa.

Hablar de las posibilidades pedagógicas de la historieta, o cómic, no es nuevo. Durante los años 70 se vivió en España el eco de la legitimación del medio por parte de los semióticos argentinos e italianos y por parte de los creadores y editores americanos y franceses, y si bien se vio reforzada la actitud de los pedagogos y de algunas instituciones de usar la historieta durante el llamado *boom* en España (un poco a remolque de la apertura de miras y la transición política que vivíamos), lo cierto es que actualmente no se tiene tanto en cuenta la historieta como herramienta de aprendizaje. Como no se tiene muy en cuenta en la Cultura, en general.

La Escuela es una institución reacia a los cambios. Los libros de texto que antes incorporaban historietas completas o bien largas secuencias para impartir una parte de una asignatura (o para facilitar la comprensión de una lectura) ya no abundan tanto como durante la década de 1980. Basta hacer una consulta a los dibujantes de historietas e ilustradores que dedicaron parte de sus esfuerzos a cumplir encargos de editoriales de libros de texto y manuales para percatarse de que este tipo de encargos descendió durante la última década. Corroboro lo dicho si se hace un breve repaso a la bibliografía sobre el particular, separando los libros didácticos (llamaremos así a los que sirven para enseñar a hacer historietas) de los que vamos a denominar pedagógicos, que sirven para enseñar mediante la lectura y el uso de historietas.

## DOCUMENTACIÓN.-

### MANUALES DIDÁCTICOS

#### ***Cómo dibujar historietas (Parramón, 1956)***

[Importante obra que fue la mejor guía para los neófitos y para muchos profesionales españoles durante años, donde Blasco invitaba a aprender que había que cuidar la documentación, que había que dominar la figura humana, que había que mantener el interés del lector, que había que lograr el mejor suspense y que había que cuidar la tipología de los personajes.]

#### ***Cómo hacemos nuestros cómics (Fontanella, 1980)***

[Incluye la orientación pedagógica de practicar un análisis de contenidos de las historietas; señala las diferencias entre serial, pantomima, mímica e historieta; e incide, también, en la importancia de la pedagogía de los medios de comunicación un análisis formal de los contenidos de los cómics]

#### ***Cómics y educación (UPB, 1983)***

[Obra de Remesar y otros que se vuelca en un análisis ideológico, desde un enfoque sociológico, y que destaca la escenografía de Goffman y sus posibles utilidades en el estudio del cómic. ]

#### ***La técnica del cómic (Interimagen, 1984-85)***

[Obra de Josep M<sup>a</sup> Beà, escrita con inteligencia, brillantez y mucho sentido del humor. Perfecto manual para el profesional incipiente y que tiene a su favor ser el manual que más cuidado pone en la descripción de las técnicas de realización, acabado y reproducción posterior, definiendo incluso el proceso industrial de fotolitado, impresión, encuadernación y distribución. ]

#### ***Dibujemos cómics (Labor, 1986)***

[Obra de Jordi Vives, dibujante de línea amable que explica básicamente la gramática del cómic y enseña a realizar una historieta desde la idea, pasando por la definición de los personajes, hasta el acabado final de la obra. ]

#### ***Cómo dibujar cómics y caricaturas (Montena, 1987)***

[Subraya la búsqueda de estereotipos y las vinculaciones de la historieta con la animación.]

#### ***Cómo se hace un cómic (Onda, 1990)***

[Obra de Jan, y otros, que fomenta la asimilación del lenguaje de la historieta, planos, secuencias, ángulos, luces, composición... en insiste en la importancia de lo teatral: expresiones faciales, gestos, actuación... ]

#### ***Saber de imágenes. El cómic, el cartel, el cine (Caja de Ahorros de Cádiz, 1990)***

[Loable esfuerzo de síntesis de todos estos medios y que destaca en la descripción de los elementos que legitiman a la historieta como medio y que la diferencian de los otros elementos de la narrativa gráfica. Desde el punto de vista pedagógico destaca su acercamiento al montaje, cuando trata sobre las conexiones con imágenes, de la manipulación del tiempo, de la elipsis y del montaje analítico.]

#### ***El cómic y el arte secuencial (Norma, 1994)***

[Obra de Will Eisner, de 1985, que está construida a partir de la obra de uno de los maestros del medio en los EE UU y, por lo tanto, constituye manual magnífico para la comprensión de la gramática de la historieta para todos aquéllos que desean ser profesionales. Muy útil para la comprensión de las herramientas lingüísticas del medio... ]

#### ***Cómo dibujar cómics al estilo Marvel (Martínez Roca, 1999)***

[Obra de Stan Lee y John Buscema, editada en origen en 1976-77 y perfecto ejemplo de obra puramente didáctica como hay muchas otras, en las cuales se aportan ideas instrumentales y sobre técnicas de realización: perspectiva, anatomía, abocetado, pasado a tinta, uso del lenguaje, color... algunas nociones de narración, pero sin avanzar más allá de este afán didáctico para el entusiasta del dibujo. Obras similares son: ***Cómo dibujar cómics: Héroes y Villanos (Martínez Roca, 1996)***, destacable desde el punto de vista pedagógico únicamente porque

fomenta la imaginación; ***Cómo dibujar manga; El Gran libro de cómo dibujar cómics***, etc. ]

***Sinfonía gráfica (Glénat, 2000)***

[Obra de Sergio García, profesor de dibujo en Granada, que explora nuevos modelos de narración en la historieta, definiendo previamente su estructura, lo cual sirve para la comprensión del manejo del tiempo y el espacio en los medios de narración gráfica. ]

***La historieta iial alcance de tus ojos!! (Gráficas Granada, 2001)***

[De Rubén Garrido, simple y divertida, en la que el autor insiste en la gramática del medio poniendo para ello multitud de ejemplos muy claros y efectivos. ]

## **MANUALES PEDAGÓGICOS**

***Los cómics y su utilización didáctica (Gustavo Gili, 1980)***

[Obra que parte de la premisa de que los cómics tienen una finalidad "distractiva", que versa sobre análisis estilístico. No llega a definir muy claramente los objetivos del uso de los tebeos en la enseñanza. ]

***El cómic y la fotonovela en el aula (De la Torre, 1989)***

[Obra que incide en la metodología de utilización del cómic para enseñar y en la realización de historietas y fotonovelas; interesado en la creación de personajes, estereotipos y expresiones. ]

***Cómics, títeres y teatro de sombras (De la Torre, 1990)***

[Obra de Carlos Angoloti que trata sobre la gramática de la historieta y su uso pedagógico, recurriendo también a los juegos de sombras chinescas y a la dramatización para completar su manual de talleres escolares. ]

***El cómic en el aula (Alhambra, 1990)***

[Obra de M. Fdz. Oscar Díaz que trata sobre recursos expresivos, componentes icónicos, estereotipos, metáforas visuales, etc., y que además describe un proceso de génesis de un cómic en el aula, desde la idea, pasando por el guión técnico y llegando a la revisión y crítica final ]

***Comics, tebeos ¿cómo se hacen? (Junta de Andalucía, 1990)***

[Obra de Wenceslao Vila Poupariña con la experiencia desarrollada en el C.P. San Agustín, de El Ejido, Almería. Estupendo manual práctico de cómo conducir a un grupo de niños a la creación, con la propuesta de modelos y la sistematización del proceso creativo. Incluye múltiples ejemplos en color ]

***Comics = tebeos / Así hago un cómic, así aprendo a escribir (AGPA, 1990 / Octaedro, 1994)***

[Obra interesante que incide en las posibilidades de la historieta como antesala a la lectura de otros textos, menos ilustrados ]

***Os cómics nas aulas (Xerais, 1992)***

[Obra de A. Fernández Paz que resulta uno de los más recomendables estudios de asimilación lingüística, no sólo de los valores y mensajes que puede transmitir la historieta, también sobre los valores, ideologías y mensajes que transmiten los demás medios de comunicación. Me atrevo a afirmar que es el mejor manual pedagógico publicado en España, claro que, en gallego.]

***El cómic en la expresión plástica visual (Junta de Andalucía, 1995)***

[Obra de Parra Ortiz que viene a constituir una justificación pedagógica del cómic en la educación infantil primaria y secundaria. Aporta técnicas de realización de historietas. ]

***Cómo se hace un cómic. El arte invisible (B, 1995)***

[Obra de Scout McCloud que fomenta la asimilación del lenguaje de la historieta, comentando también aspectos de su evolución, su definición, sus resortes comunicativos (*gutter*, tiempo, líneas vivas, vocabulario icónico), su comprensión como medio... Se trata de una obra didáctica que usa de la historieta como vehículo de comunicación y que, por ello y desde el punto de vista pedagógico,

invita a la reflexión sobre el medio desde sí mismo. Acaso la obra ideal para el final del ciclo educativo ]

***El cómic en la escuela (Universidad de Valladolid, 1996)***

[Obra que vuelve a describir los códigos visuales del cómic y plantea métodos de elaboración escolar de historietas. Lo importante es que aconseja el uso de la historieta para aprender en otras áreas de expresión lingüística: lectura y entonación, escritura y rotulación, vocabulario, ortografía, dramatización, redacción, comentario de textos y, también, matemáticas, plástica y dinámica. ]

También existen textos extranjeros interesantes, como el reciente ***Mafalda vai à escola***, de Gotlieb, publicado en Brasil, ***Sense of comics***, de Marco Pelliteri, publicado en Italia, o ya mismamente ***La narración gráfica***, de Will Eisner (Norma, 1999), útiles, pero cuyos contenidos van más allá de lo que la presente exposición pretende concretar y cuyos objetivos quedan perfectamente cubiertos con los manuales publicados en idioma español.

Con respecto a la aplicación práctica de lo anterior han existido bastantes ejemplos de su uso con éxito, sobre todo durante el decenio 1985-1995, años en los que una generación de profesores con una cultura formada durante los años 1965 a 1980 se incorporaron a la profesión. Como muestra, un botón: el desarrollado durante casi 15 años (1981-1995) en el Instituto de Bachillerato "Poeta García Gutiérrez", con ayuda de la Delegación de Juventud del Excmo. Ayuntamiento de Chiclana (Cádiz). El responsable fue el educador José Luis Díaz de la Torre, quien avivó la imaginación y la creatividad de cerca de 40 alumnos para crear historietas y fotonovelas; publicando sus obras en una revista de formato y calidad que para sí quisieran algunos tebeos profesionales de hoy (*Historietas de aquí*, al menos 13 números, destacando entre sus autores Manolo Sierra y F. Cabillas).

Esto por lo que se refiere al segundo ciclo escolar. Por su presumible proliferación por las bibliotecas escolares andaluzas, resulta muy instructivo para el primer ciclo escolar el libro editado por Junta de Andalucía *Cómics, tebeos ¿Cómo se hacen?*, memoria de los también loables esfuerzos desarrollados en un colegio de El Ejido (Almería), y muy ilustrativo el texto sobre la técnica seguida y con publicación de las historietas resultado del ciclo pedagógico.

Con ayuda de algunas las fuentes documentales anteriores, trazaremos un esquema de cómo trabajar con historietas para educar.

## **DISPOSICIONES PREVIAS**

Como sabemos por estudios pedagógicos, el desarrollo de la capacidad creadora coincide con la edad escolar, al igual el de la adquisición del lenguaje. Los educadores serán conscientes, supongo, de la importancia y la trascendencia de una buena educación sobre la imagen, por lo que tiene de hecho esencial de nuestro tiempo. Esas imágenes, esos signos, constituyen presencias de algo ausente, cargados de significados polisémicos y de mensajes que es necesario enseñar a comprender. Hoy, más que nunca, en estos días en los que los espacios virtuales proliferan, es importante educar en la contemplación e interpretación de imágenes.

Antaño, se procedía a la copia de laminas y a ejercitar las manualidades en el aula (y la casa se llenaba de posavasos y angelitos de escayola y alkil). Según el teórico de la educación Borthwick, no se trata de hacer artistas en la escuela, sino individuos con aptitudes. Lo cual, hoy, también puede verse como un revulsivo contra los hábitos formativos creados de antemano, la televisión de la pasividad y el lenguaje estereotipado. Para ello podrá utilizarse el cómic en la escuela, pero no como un medio sino como un fin en sí mismo.

**Disposiciones sobre el Espacio, el aula:** El espacio ha de ser acorde, no un aula jerarquizada, sino una que favorezca la creación de grupos, con paredes que puedan ser, en un momento dado, expositores.

**Sobre el medio, las historias:** de cualquier idea puede surgir una historia. Se ha de promover la libertad de producción. Y la producción ha de surgir de la percepción de estímulos. Luego habrá de ser interiorizado lo percibido para poder ejercitar una crítica y evaluación (una valoración de lo que los demás hicieron). Es importante que no asimilen cómics a ocio, si se les dan como premio luego no les concederán importancia y perderán el hábito de lectura.

**Sobre el motor, el profesor:** ha de adoptar una postura optimista, de valorar no lo mejor de lo producido sino aquello que realce los valores de cada uno. También ha de incentivar las conductas divergentes (esos pasos hacia lo desconocido que, precisamente, fueron lo que nos hicieron evolucionar hasta donde estamos hoy). Hay que evitar la convergencia, o la imitación. Se debe potenciar la inventiva contra la copia. Además, el profesor ha de ser capaz de plantear problemas y de ayudar a resolverlos. El profesor tendrá que aceptar las siguientes premisas:

1. Comprender un medio como ligado al niño. Al pertenecer los cómics a nuestro mundo cultura, prescindir de ellos no es bueno, dado que transmiten valores.
2. Crear conciencia de que se pueden utilizar lenguajes plásticos a la par que literarios para narrar y para comprender la naturaleza y la sociedad.
3. Convencerse de que el esquema elemental de lectura de las historietas ayudan a fijar el esquema de lateralidad y de la lectoescritura; ayuda a adquirir un sentido de la ordenación espacio temporal de los documentos.
4. Intentar crear un espíritu crítico: saber que se cuenta, si se entiende, si tiene interés, como se cuenta, hallar elementos emotivos y humorísticos, analizar personajes y sus relaciones, saber si hay mensajes ocultos, valores subyacentes, coherencia del dibujo, atractivo en la página, si es fácil de leer, si se entiende la distribución temporal, si se entiende el cambio de lugares, que elementos se usan para dar saltos en el tiempo, si son correctos los encuadres, y los fondos, si los grises y el color ayudan o entorpecen, si los textos son suficientes, integrados o cargantes...
5. Y, necesariamente, ha de haber un acercamiento del educador hacia el medio, adquiriendo conceptos básicos del lenguaje de los cómics (componentes **icónicos**, **literarios** y **narrativos**) y su condición de **lenguaje verboicónico basado en la secuenciación y la elipse narrativa**

## **OBJETIVOS LOGRADOS SEGÚN EXPERIENCIAS DESARROLLADAS**

Oscar Díaz, en *El cómic en el aula*, indica que llevan 8 años de experiencia (1982-1990) y sintetiza las funciones pedagógicas de los tebeos verdaderamente bien. En sentido amplio, afirma que, el cómic, como medio de entretenimiento resulta ameno, de rápida y fácil lectura, con dibujos expresivos, gran colorido, y narra historias. Como medio de persuasión, transmite valores éticos, ideológicos, es capaz de promover hacia una lectura crítica de la realidad. Y descubre que motiva y entretiene, debido a la interrelación del lenguaje con el componente icónico, que queda sujeto a un contexto. O sea:

### **ESTIMULA LA CREATIVIDAD**

1. En niños de 3 a 5 años, su gramática podría ayudar en el aprendizaje del significado de secuencias de imágenes
2. de los 5 a los 7 años potenciará la relación causa efecto, la identificación de la secuenciación, el desarrollo de la socialización (trabajo en grupo), actividades lúdicas libres de correcciones

3. estimulan la expresión entre los 8 y los 10 años (desarrollan la capacidad de secuenciación argumental: causa conduce a efecto)
4. No solamente se consumen PUEDEN HACERSE, por ello estimulan la imaginación y el deseo de crear

#### FAVORECE EL APRENDIZAJE

1. perfecciona la lectura y enriquece el vocabulario
2. desarrolla la expresión
3. ayuda a retener palabras complejas por asociación
4. coadyuva a la comprensión del relato
5. fija la atención
6. se adapta al propio ritmo de lectura del alumno (no así los medios audiovisuales)
7. mejora la ortografía, la percepción y la capacidad de síntesis
8. ideal para el aprendizaje de idiomas
9. De importancia en tanto muchos abandonan la formación tras los 14 años, para luego educarse en la contemplación de los medios

#### FACILITA LA ALFABETIZACIÓN EN EL LENGUAJE ICÓNICO

1. El niño obtiene la información, en un 10-15%, de la escuela y otras fuentes, el resto de la TV y otros medios de comunicación audiovisual (el niño está más socializado por los medios que por otros agentes)
2. Permite que conozca el sistema de códigos de la imagen (la mítica de la publicidad)
3. Es una alternativa a la enseñanza clásica del lenguaje escrito
4. Crea conciencia crítica sobre algo que pudiera ser manipulable desde los medios de comunicación (podrá distinguir su carga ideológica).

#### ES VENTANA AL MUNDO

1. Reflejan la realidad social de una época o un país
2. Desarrollan un sentido crítico ante el mundo que los rodea
3. Da a conocer pasiones humanas, frustraciones personales, sueños, contradicciones.... en el área de la ética y la historia es eficaz.

#### OTROS FACTORES

1. Es económico, fácil de conseguir y de adquirir
2. Es maleable, fácil de copiar, fotocopiar, recortar, remontar...
3. comparte estrategias narrativas con otros medios

#### **FORMAS DE UTILIZACIÓN PROPUESTAS**

En principio son dos: generando un análisis teórico / práctico de los tebeos, generando un trabajo práctico y creativo. Es más importante la segunda para el niño, pero hay que trabajar en ambas direcciones. A continuación se describen cuatro modelos de uso:

#### COMIC COMO LIBRO DE TEXTO

Es difícil porque la oferta editorial es muy escasa: *Dani Futuro*, *El Cid* y otros títulos de Ikusager, *Octubre 1934* y otros títulos de La Torre, acaso varios títulos de las colecciones de Norma (ciertos cómics históricos franceses); existen varios tebeos institucionales (*El Senado*, *Historia de Cádiz* y resto de provincias españolas). Cuando se use como documento complementario, es conveniente usarlo solamente para la interpretación y asimilación de una parte de la lección, no de la asignatura.

#### COMIC COMO APOYO Y COMO MOTIVACIÓN

Como pizarra, como laboratorio de pruebas

Para usar la pedagogía del después, consistente en provocar una actitud receptiva que luego permitirá fomentar otras actividades

Para provocar la reflexión (*Mauss*)

#### COMIC COMO MEDIO PUENTE

Partiendo de un tebeo hacer fotonovelas, collages y diaporamas (montajes visuales)

Partiendo de un tebeo hacer montaje videográfico (con videocámara, o con software informático) o bien un montaje en *hipermedia* (con hipervínculos, y publicarlo en web)

Todo lo anterior posibilita el encuentro con la tecnología y aprender técnicas de montaje.

#### COMIC COMO PROCESO

Crear historietas como fin en si mismo: Útil para provocar una dinámica de trabajo en equipo que comprenda un tema historiándolo en un tebeo.

Leer cómics en voz alta, o representar a los personajes: fomenta la entonación y la dramatización

Estudio de elementos icónicos de la historieta (creando, por ejemplo, juegos de diferencias): son buenos ejercicios para la percepción

Rellenado de globos (vaciados previamente, o dibujados por otros): mejora el sentido de la observación, la creatividad, la jocosidad.

Búsqueda de títulos para las historias: es un ejercicio de síntesis

Localización e identificación de palabras desconocidas en un cómic: sirve para la ortografía

Redacción de cartelitas y sustituir por sinónimos y antónimos: gramática

Colorear entintar e iluminar: expresión plástica

Ordenar viñetas según su secuencia narrativa (de una página recortada previamente)

Añadir o quitar viñetas, finales inacabados a completar: potencia la imaginación.

Como juego, se propone: Redacción de globos y cartelitas con lo contrario a lo que se representa, buscar onomatopeyas a sonidos pronunciados en el aula.

**Según los ciclos de enseñanza, correspondería**

#### PARA PRIMER CICLO DE PRIMARIA

Se trata de adquirir los signos básicos que, interiorizados, contribuyan al pensamiento artístico.

Y de desarrollar un proceso social, el de dirigir nuestra expresividad hacia otros.

Se facilitarían códigos de uso en facetas de sus personalidades difícilmente verbalizables (en el niño pequeño la expresión es fundamentalmente narrativa)

No debemos usar las historietas con los convencionalismos semióticos de adultos pero si la comprensión de lo fundamental: la secuencialidad y la temporalidad

Inculcar el esquema espacial de papel, convenciones narrativas del proceso de lectoescritura

El soporte será preparado: viñetas ya recuadradas, o tiras limitadas

Primero el niño secuencia 2 o 3 viñetas, en función del tiempo, luego vendrá la ordenación izq.-dcha. No interesa la perfección formal, ni la presencia de códigos, ni el realismo ni el color, interesa el hecho expresivo de contar algo. El tiempo.

Las viñetas podrían ser amplias, de un folio cada una

Es interesante montar cuentos colectivos

El profesor se comporta, aquí, como animador.

#### PARA SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA 8 a 12 AÑOS

Ya se puede partir de argumentos base y diseño de personajes: el guión (aún no Técnico)

Se introduce el análisis de los elementos de lenguaje (bocadillos, metáforas, onomatopeyas)  
Se pueden hacer cómics colectivos, con división de trabajo  
Historieta de hasta 6 viñetas por pagina, con personajes mas definidos  
Ya interesan determinados aspectos técnicos; interesarles a ellos en todo tipo de dibujos, que no se encasillen en estereotipos  
Es mas importante narrar algo coherente con dibujos a dibujar bien (los planos abatidos son difíciles de erradicar)  
Se introduce la critica  
El profesor es aquí un problematizador, para avanzar en complejidad  
Es importante la difusión: murales, intercambio, crear una publicación elemental.

#### ACTIVIDADES PROPUESTAS.-

- a. recoger cómics de diferentes estilos y documentación
- b. Sobre un tebeo: distinguir distintas secuencias, clasificar los planos, los puntos de vista, crear un "encuadrador", estudiar viñetas, asignar situaciones a plano
- c. Encontrar los rasgos propios de los personajes y ánimos estereotipados
- d. Hacer estudio crítico de los estereotipos, connotaciones de esos estereotipos (no es bueno que el lector interiorice determinados valores y hábitos que justifiquen cierto orden social)
- e. Dramatizar los estereotipos, hacer una lectura crítica
- f. Asilar metáforas visuales, compararlas con expresiones populares (corazón partío)
- g. Localizar colores y buscar razones para su utilización
- h. Breve repaso al montaje, plano-contraplano, zoom, raccord, elipsis, encadenado, fundido, flash-back / forward, ralentización, acción simultánea, acción paralela, acción reminiscente...
- i. exponerlos en una sala, montaje, comparar estilos y géneros
- j. visitar una editorial, entrevistas a dibujantes, conocer realización y producción, la distribución

#### **Elaboración de un cómic en el aula**

1. Idea y sinopsis. Puede ser un hecho real, un hecho cotidiano, un hecho ficticio o una adaptación de una ficción. Eso general un argumento
2. Abocetando: a quién, para quién, para qué, con qué, dónde, cuándo, cómo
3. Elaborar un Guión literario, con documentación, y técnico, pensando en imágenes
4. Planificación. parcelar el estudio de las expresiones faciales, puntos de vista, expresión corporal (todo lo anterior, se sigue bien usando los libros al uso de Vives, Carrillo, Tatchel...)
5. motivar a los chicos para planificar tareas y trabajar en equipo (se observa que en grupos de 6, aproximadamente, se tiende a la especialización, sintiéndose todos ellos útiles)
6. postguionización: desintegrar en imagen, texto y notas

#### PARA PRIMER CICLO DE SECUNDARIA 12 A 14 AÑOS

Adquirir dominio de la técnica y de los convencionalismos del lenguaje propio de los cómics (líneas cinéticas, contornos con significado en los globos y recuadros)  
Seguir un guión, primero uno dibujado en bocetos, hasta llegar a la sistematización separando guión del dibujo, el guión técnico  
Puede ser mas individual el trabajo y si es colectivo se puede hacer una división de funciones guionista, dibujante, rotulista...  
Es importante el uso de una terminología correcta y conjugar nuevas técnicas (pincel, plumilla)

Es importante la concepción de la página como un todo secuenciado, y la maqueta de la misma, la distribución del espacio en ella

Se puede ligar cómics con historia, con ciencias sociales, con física (breves partes de la materia; hacer, por ejemplo, un cómic de la fotosíntesis)

Ya se puede hacer crítica pormenorizada, análisis ideológicos, análisis de metáforas visuales

Se deben barajar tebeos y libros, distinguiéndolos y tratándolos como iguales

Debe generarse un archivo gráfico con fotos, de libros, revistas, anuncios, en una iniciación a la captura de imágenes en este mundo saturado de ellas

Conjugar esta experiencia con otras partes de la educación plástica (dominio de la perspectiva, la anatomía...)

Manejar fotocopiadoras, escáneres, edición y maqueta, hacer una revista buena

Concebir, para todo ello, el aula como algo vivo, como un taller de creación y edición colectivas.

Difusión (importante para la motivación) con patrocinio de instituciones y autoridades, o por la red internet.

#### ACTIVIDADES PROPUESTAS.-

##### A. HACIENDO COMICS...

1. aprender el concepto de fuerzas de acción reacción, centrípeta, resistencia, rozamiento, elasticidad, impulso impacto, etc.
2. aprendizaje de las leyes de perspectiva y proporciones, buscando defectos
3. Conceptos claros de espacio, composición escénica, reparto de volúmenes, dosificación del tiempo, codificación de la información, creación de una nueva realidad...
4. Naturaleza de la trayectoria que sigue la mirada en la lectura de textos e imágenes
5. conocer las leyes de la composición
  - a. Líneas verticales: superioridad, espiritualidad
  - b. Líneas horizontales: placidez y serenidad
  - c. Líneas curvas: actividad, dinamismo
  - d. quebradas: firmeza
  - e. cruzadas: estabilidad
  - f. sinuosas: movimiento, elegancia
  - g. divergentes: ritmo
  - h. convergentes: amenaza, violencia
  - i. espirales, concentración...
  - j. formas únicas: importancia
  - k. formas gemelas, compartir
  - l. formas simétricas, equilibrio
  - m. estructuras triangulares, villanía
  - n. estructuras esféricas y cúbicas; bondad
  - o. dibujo centrado: quietud ...Arnheim
  - p. dibujo superior: inestabilidad
7. conocer los colores primarios, secundarios, fríos, y su uso en la creación de emociones, destacar partes, recordatorio, amortiguadores de la atención del lector... su cualidad de fijadores de los iconos populares. Un ejercicio de atención, para primer nivel: ¿recordáis los colores, cuántos?
8. localizar en la viñeta: el centro óptico, la acción principal, el ángulo de perspectiva, la ambientación (eliminando lo superfluo)
9. comprensión de las formas de las viñetas y su connotación
  - a. alargada: altura y velocidad
  - b. horizontal: reposo, espacio
  - c. circular: concentración y atención
  - d. chica: confinamiento tensión o fuerza

- e. grande: detención y acción
  - f. viñeta-elemento: impacto expresivo
10. Profundizar en el diseño de personajes: concebir la importancia de la documentación, conocimiento de ambientes, saber de historia, rechazar tópicos, costumbres y modas, profundidad psicológica de los tipos humanos. Solidaridad [Ver gráfico con [materiales que un creador debe conocer](#) y fórmulas para la creación de un personaje, [1](#), [2](#), [3](#)]

#### B. LEYENDO COMICS...

1. comparación de la estética cómics antiguos con modernos, diferenciarla
2. Estudiar la adaptación al cómic de héroes literarios, localización de patrones narrativos
3. Localizar angulaciones y puntos de vista en cómics y en filmes, y compararlos
4. Comentar el interés de los cómics de fantasía en las épocas de crisis
5. Detectar la conciencia feminista, antisegregacionista y nacionalista en algunos cómics
6. Analizar los cómics del franquismo y los confesionales, mensaje dialéctico
7. Análisis del imperialismo americano en cómics de superhéroes
8. Intereses de la cultura japonesa en los manga
9. Comentar los cómics como instrumento de influencia cultural en general
10. Discernir el código de valores en una historieta (maniqueísmo, sadismo, individualismo mediante la fuerza física, machismo, defensores de la ley); y análisis de viñetas significativas.

Los **errores** más frecuentes, en general, y a vigilar por el educador, son:

- a. Deficiente secuenciación
- b. Monotonía en la utilización del encuadre
- c. Equívoco empleo de textos de apoyo
- d. Equívoca ordenación de viñetas
- e. Deficiente colocación de textos en los globos
- f. Globos situados en orden incorrecto
- g. Textos mal redactados y con faltas de ortografía
- h. Incorrecto uso del color
- i. Falta de originalidad (No a los plagios)

## CONCLUSIONES

En resumen, el uso de la historieta con fines pedagógicos podría ser útil para...

1. Fomentar la capacidad de abstracción (asimilación imagen a significado) e imaginación
2. Generar hábitos de lectura siguiendo el orden occidental. El contenido y ordenación de los bocadillos en sucesión posibilitarían otras interpretaciones aplicables a la vida en comunidad: formularios, páginas web, documentos oficiales, carteles...
3. Fomentar la capacidad compositiva (ubicación de diferentes elementos en diferentes espacios)
4. Incentivar la imaginación abstracta, que pasa por la comprensión del uso del *gutter* o calle y de la génesis del tiempo entre secuencias. Si el alumno los crea, será un excelente ejercicio formativo para narrar con imágenes (de cara a futuras preparaciones como animador, publicista, ilustrador, humorista gráfico, cineasta o... ay, dibujante de historietas)
5. Adquisición de conceptos como voz en off, plano, fuera de campo, perspectiva...
6. Fomento de la lectura, que no antesala o sustitución de la literatura, porque siguen existiendo textos en la historieta (no así en el televisor, y pocos y mal redactados en la red internet). En los cómics se sigue demostrando aprecio por la ortografía correcta.
7. Posibilitar el interés por las diferentes grafías y tipografías, juegos con textos, etc., de cara a una profesión como la de fotocompositor o grafista.
8. Conocer el manejo de la luz y del color, y de los espacios... diseñador promesa.
9. Entender diferentes modelos narrativos, viñeta secuencia, narración paralela, flash-back, todo lo necesario para ser un cineasta.
10. Diferenciar la narración audiovisual (que está en función del tiempo) de la grafovisual (en función del espacio), lo cual sirve para moverse por los hipermedia, donde el uso de la comunicación en función del tiempo está vedado debido a la aún pobre calidad de nuestras actuales redes telemáticas.