



**SEGUNDO CONGRESO DE IMAGEN Y PEDAGOGÍA
MAZATLÁN, SINALOA
NOVIEMBRE DEL 2002**

PONENCIA:

**EL EMPLEO DE LA HISTORIETA COMO RECURSO DIDÁCTICO
PARA LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL EN LA
ESCUELA SECUNDARIA**

**JOSE REYES NAVA BORREGO
M. C. EN TELEVISIÓN Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA**



RESUMEN

Acercar a los adolescentes a la lectura es una de las posibilidades que el cómic ofrece. Este medio puede ser un recurso idóneo para la iniciación reflexiva en la lectura de la imagen y para entender los procedimientos narrativos basados en el empleo de imágenes secuenciadas. En las aulas, el análisis formal de la historieta tiene como objetivo el que los alumnos lleguen a dominar los aspectos básicos que definen su lenguaje. La propuesta que aquí se presenta amplía este propósito añadiendo el aprendizaje de mecanismos expresivos y narrativos que posibiliten a los estudiantes la elaboración de sus propios cómics.

INTRODUCCIÓN

La historieta o cómic es uno de los medios de comunicación de mayor aceptación por parte de los alumnos que cursan su educación secundaria. Este hecho se ve reflejado en los resultados que aportan diversas encuestas que ubican a las historietas en el primer lugar de las preferencias de los adolescentes. Sin embargo, pese a tener una fuerte presencia social, desde una perspectiva didáctica, el cómic es un recurso a menudo rechazado por el sector docente. Con frecuencia, los profesores asocian las historietas con contenidos banales y sin importancia, con una especie de subproductos con los que uno se puede entretener por algunos instantes, pero que en definitiva, no deben ser tomados muy en serio.

Tal antipatía podría deberse a distintos prejuicios: los cómics introducen ideas equivocadas en los niños y adolescentes, les hace perder el tiempo, los aleja de la auténtica lectura, etc.. No obstante, como lo han podido comprobar diferentes estudios, en la realidad tales puntos de vista suelen ser erróneos. La lectura de historietas ni es superficial, ni se contrapone a la lectura de libros. Se trata de dos modalidades de lectura autónomas, que discurren de un modo paralelo, influenciándose mutuamente.

Es una verdad a voces que nuestros alumnos están mucho más influenciados por los medios de comunicación que por las instituciones tradicionalmente responsables de la labor socializadora. Ante esta realidad, resulta evidente que las comunidades educativas deben modificar sus actitudes, abandonando la postura de indiferencia y aislamiento, con respecto a los medios de comunicación, y permitiendo su acceso a las aulas, reconociendo su existencia y su creciente importancia social.

Por consiguiente, la alternativa didáctica que acompaña a esta ponencia es una propuesta innovadora que permite abordar al cómic no sólo como una herramienta didáctica, sino como todo un valioso recurso educativo que integra dentro de sus funciones el estudio de sus lenguajes y la relevancia de su papel social.

DESAROLLO

La escuela ha permitido la entrada a los medios de comunicación de mayor influencia social: la prensa, en la modalidad de libros y revistas, y la televisión, por transmisión vía satélite y por reproducción de imágenes videograbadas. No obstante, para otros medios el tránsito aún sigue restringido. Un amplio sector del profesorado todavía piensa que el trabajo alrededor de un medio como el cómic supone una pérdida de tiempo y que si se hace, basta con abordarlo de un modo marginal o anecdótico.

La adopción de estos puntos de vista, pudiera tener su fundamento en distintas razones. Pero, la más significativa es que los profesores no están familiarizados con los principios básicos del cómic, desconocen la naturaleza de su lenguaje, desaprovechan las oportunidades comunicativas que ofrece su función social, relegan su lugar dentro del currículum, y lo que es peor, se despreocupan del diseño de estrategias para su aplicación.

Es cierto, leer y entender una historieta aparentemente constituye una tarea sencilla. No obstante, si nos detenemos a reflexionar en las distintas etapas de este proceso notaremos que la lectura de un cómic supone un complejo acto de abstracción y de síntesis por parte del lector: la lectura de un lenguaje que recurre a imágenes verboicónicas para generar movimientos, sonidos y otros efectos, partiendo de elementos de naturaleza distinta a la de estas resonancias, no puede ser considerado como un proceso intrascendente.

El cómic cuenta una historia mediante el empleo de elementos icónicos (dibujos) y verbales (textos). Ambos elementos no simplemente se hallan interrelacionados entre sí, sino que establecen una síntesis verboicónica que se produce dentro del espacio de la viñeta que se rige por una reglas perfectamente codificadas. El cómic es, fundamentalmente un medio narrativo, un recurso para contar historias. Pero lo hace de una forma muy singular. La secuencia de la narración corresponde a la lectura de izquierda a derecha y de arriba a bajo de las viñetas. En cada viñeta se representa un momento definido de la acción, ubicándola en un espacio y un tiempo preciso. La historia prospera de una viñeta a otra, omitiendo sucesos intermedios que el lector discurre al momento de la lectura.

Para entender íntegramente el lenguaje del cómic es necesario analizar el contenido de las viñetas. Dentro de ellas están las imágenes, los textos y otras convenciones específicas. Obviamente, el análisis quedaría incompleto si no se considerase además la interacción de cada viñeta con las precedentes y con las siguientes. El contenido de las viñetas y el montaje de las mismas son, por tanto, los dos apartados básicos en el diseño de una didáctica para el empleo del cómic en el aula.

Son muchos los atributos del cómic que fácilmente pueden ser empleados en la producción de estrategias didácticas. Dado que este recurso se halla entre los medios de comunicación de mayor demanda por los niños y jóvenes, su lectura es habitual para muchos de nuestros alumnos, por lo que su integración a los procesos de enseñanza-aprendizaje puede darse de forma directa.

Además, el cómic es un medio que permite una fácil manipulación. Al estar impresas sobre papel, las historietas se pueden fotocopiar, recortar, montar en diversas superficies, sin que esto resulte muy costoso. Así mismo, el referente audiovisual que aporta el lenguaje verboicónico del cómic, resulta muy útil para el desarrollo de diversas estrategias narrativas.

PROPUESTA

Aceptada la necesidad de introducir en las aulas el trabajo alrededor de los cómic, cabe preguntarse cuál es el mejor modo de abordarlo. La propuesta que presento es clara y recoge dos aspectos que deben entenderse como complementarios: leer y elaborar cómics. Los dos aspectos responden a un mismo propósito: conseguir que las alumnas y alumnos se adueñen de los códigos formales y narrativos propios del medio, y que sean capaces de utilizarlos, convirtiéndose en autores de sus propias historietas.

¿Cómo pueden los cómics utilizarse en el estudio de los contenidos curriculares de la asignatura de español en el nivel secundaria? He aquí algunos ejemplos:

Existen cómics previamente concebidos desde una perspectiva didáctica. Es decir, trabajos en los que se utiliza el lenguaje del cómic para transmitir unos contenidos que, de otro modo, pudieran ser arduos o dificultosos. Es el caso de algunas obras literarias que han sido adaptadas al formato de las historietas. El valor didáctico de estos recursos recae directamente en el contenido, dejándole al soporte una función subordinada.

En otras ocasiones, los cómics pueden servir como documentos complementarios para el estudio de temas específicos. Por ejemplo, existen historietas que ilustran eventos históricos o reseñan biografías de personajes destacados. Este tipo de recursos facilitan la comprensión de los distintos ambientes en los que produjeron importantes movimientos literarios así como el conocimiento de los hombres y mujeres que los hicieron posibles.

El cómic también puede ser de amplia utilidad por su argumento, que puede ser utilizado como punto de partida para la elaboración de guiones de participación en mesas redondas o debates. A este respecto, instituciones de salud y asistencia social distribuyen boletines en formatos de historietas que aborden temas de salud, sexualidad o adicciones, que representan materiales excelentes para la consideración de estas cuestiones en el aula.

Para el tratamiento de ciertos contenidos como la elaboración de resúmenes, el estudio de las diferencias léxicas y fonológicas de la lengua y la redacción de textos breves, se pueden explotar los elementos del lenguaje de los cómics. Por ejemplo pueden emplearse las viñetas para realizar atomizaciones de información, o la presentación en imagen de objetos que presentan variaciones léxicas.

El análisis ideológico de los cómics es la estrategia a realizar después de su lectura. Este análisis puede concentrarse en la descripción del plano y ángulo desde el cual se observa a los personajes, su condición psicológica y sociológica; clase social, actividad, rasgos de personalidad, vestimenta; ubicación temporal de la historia, características del contexto; código de valores que desea transmitir la historia, etc.

Una vez que los estudiantes hallan alcanzado cierto dominio en el lenguaje de las imágenes estarán posibilitados para la realización de sus propias producciones. Por lo que será necesario diseñar ciertas estrategias para la elaboración de guiones, la planificación de historias y los pasos de la composición gráfica. (Un proyecto didáctico para este tipo de producción se presentará durante la presentación de esta ponencia).

Finalmente, otra actividad más en la que se puede involucrar a los cómics es en la formación de una comicteca. Esto es, reservar un espacio, dentro de la biblioteca para la colocación de diferente tipos de historietas que pudieran tener una aplicación pedagógica. La selección de las publicaciones corresponde al docente, quien debe vigilar que en la comicteca se encuentren propuestas renovadoras, de temas no habituales y que estimulen a los estudiantes a ampliar sus conocimientos acerca de las posibilidades expresivas del cómic.

BIBLIOGRAFÍA

ARÉVALO Zamudio, Javier. Imágenes visuales I, en Educación para los medios. UPN, México, 1997.

RÍO DEL, Eduardo. (Rius) La vida de cuadritos. Guía incompleta de la historieta. Grijalbo, S.A. México, 1984.

RODARI, Gianni. Gramática de la Fantasía. Ed. Ferrán Pellisa. Barcelona, 1992.