

Un nuevo enfoque para la explotación del cómic en E/LE

CONSUELO ESCUDERO MEDINA

Universidad de Amberes

consuelo.escuderomedina@ua.ac.be

La enseñanza por tareas, una nueva opción

Hoy por hoy, todavía no podemos darnos por satisfechos en materia de enseñanza de lenguas extranjeras. En efecto, asistimos prácticamente de forma continuada a nuevos replanteamientos de métodos y enfoques. Así, se ha pasado de unos objetivos centrados en la corrección lingüística a otros enfocados hacia el desarrollo de las competencias comunicativas, y de la preocupación por el contenido a la preocupación por la manera de enseñar. Prueba de ello es la amplia y diversa oferta existente en el mercado de la enseñanza de lenguas extranjeras. Este es el marco en el que también se mueve la enseñanza del español como lengua extranjera (E/LE).

De entre las últimas tendencias destaca la enseñanza por tareas, enfoque del que ya existe una amplia literatura. Como otros, apostamos por este tipo de enseñanza y por ello, aprovechamos la ocasión para presentar una experiencia realizada en esta línea. Por razones de economía, no entraremos en los pormenores de la definición de *tarea*, pero comentaremos brevemente los aspectos más relevantes de esta dinámica.

En la enseñanza por tareas, se deja entrever la enseñanza como una actividad compleja, donde no solo se acumulan saberes académicos, sino también una serie de valores sociales. Por eso, las actividades propuestas tienden a desarrollar en el alumno la capacidad necesaria para desenvolverse en la sociedad a la que pertenece. Se trata, pues, de actividades para la socialización del estudiante; estas tienden al desarrollo de sus intercambios personales y de su capacidad de reacción y de integración en un grupo. El hecho de trabajar en colaboración para la ejecución de las tareas hace que el alumno se sienta más motivado y se implique en la labor de forma positiva.

Estas actividades intentan introducir el entorno sociocultural del alumno como fuente de aprendizaje y de apertura hacia una nueva cultura. El redescubrimiento de su propio saber y cultura ha de servirle para interpretar la cultura que se le presenta. Así, la experiencia escolar se impregna de la experiencia personal del individuo o, en su caso, del grupo.

Para obtener los resultados esperados, conviene establecer, como punto de partida, una planificación comunicativa que contribuya a un ambiente de socialización tanto para el alumnado como para el profesor. En efecto, la realización de estas actividades exige la participación directa del alumno en la dinámica de grupo, lo que favorece, sin duda alguna, que el estudiante comparta con otros la planificación, el desarrollo y los resultados de su experiencia.

En suma, se impulsa el protagonismo del alumno en detrimento del papel central que desempeñaba el profesor en otros enfoques y se fomenta que el estudiante sea cada vez más consciente de su propio aprendizaje.

El cómic en la clase de E/LE

Desde el enfoque comunicativo, el protagonismo del profesor se va difuminando a favor de la presencia activa del alumno. Esto ha obligado al

primero a la búsqueda, análisis y organización de materiales auténticos, amenos, didácticos y atrayentes para guiar al alumno en su proceso de aprendizaje. Así, entre otros, se han incluido paulatinamente textos literarios (prosa y poesía), columnas periodísticas, películas, documentales, canciones, cuadros y publicidad en general, independientemente del soporte.

En esta ocasión, nos hemos decantado por trabajar con el cómic. Los elementos que configuran este material favorecen sobre todo la motivación del alumno, puesto que no le son ajenos, existen en su cultura.

Por otro lado, la oferta en cómics es rica y variada, lo que permite al profesor disponer de una amplia gama de posibilidades para escoger aquellos materiales que mejor se adapten a las necesidades de los alumnos. En este caso, los fascículos podrán conseguirse ya por préstamo interbibliotecario, ya en rastrillos y tiendas de libros de ocasión.

Justificación para su explotación en E/LE

Atrás quedaron los tiempos en que la historieta (cómic) se consideraba la hermana pobre de los medios de expresión artística. El reconocimiento de su riqueza plástica y narrativa la ha convertido en una de las formas de comunicación más espontáneas del siglo XX y en un producto cultural de gran alcance popular. Se ha acabado por considerar el cómic un medio de comunicación, ilusión, entretenimiento, conocimiento y cultura.

Además de estas razones, existen otras de mayor peso:

1. Su presentación. Destaca por su brevedad, se trata de una tira corta, de dibujo caricaturesco y con una sintaxis muy sencilla, tanto más cuanto que la integración de textos escritos no es indispensable, puesto que, por lo común, estos apoyan y concretan la información icónica. Además, el dibujo proporciona informaciones múltiples que deben ser interpretadas, lo cual supone una ventaja para captar la atención del lector.
2. El código gestual. El código gestual es el medio primordial de expresión junto con el componente lingüístico. Generalmente, los gestos suelen coincidir cuando se dan las mismas situaciones. De modo que podemos afirmar la existencia de un sistema de gestualidad facial humana fácilmente identificable con los contenidos que comporta. En el ejemplo seleccionado, aparece una variedad de sentimientos y reacciones bien caracterizados (alegría, amabilidad, satisfacción, atención, enfado, desconcierto, sorpresa, asombro, terror...).
3. Las convenciones gráficas para expresar estados anímicos, ruidos y acciones en movimiento. Esta propuesta contiene algunas de ellas:
 - a. Las estrellas que se ven al recibir un golpe, el signo de exclamación que indica perplejidad... responden a una serie de signos icónicos de carácter metafórico que el estudiante deberá interpretar según su propia experiencia.
 - b. Las representaciones *jzzz!*, *jring!*... pertenecen a las denominadas onomatopeyas. Estas son formas fáciles de interpretar, sugieren acústicamente al lector ruidos y sirven para reforzar la expresividad del dibujo.

- c. Los signos que ayudan a expresar el movimiento de los personajes o de sus acciones son los denominados *signos cinéticos*. Éstos corresponden a una convención gráfica que pretende combinar el carácter estático del dibujo con la realidad dinámica. Para ello se utilizan líneas (zigzagueantes, curvas...), nubecillas de polvo, etc.

Se trata, pues, de observar estos signos gráficos que tienen una relación directa con los estados psíquicos, sonidos y movimientos, y cuyo significado se rige por convención metafórica.

4. Contenido ideológico y sociocultural. Las diferentes secciones de *TBO* se caracterizan por la visión humorística de la vida cotidiana que de ellas se desprende. A pesar de la imagen inocente e infantil que puedan presentar, éstas son portadoras de un contenido ideológico. Además, permiten acercar al estudiante a la sociedad española de aquel tiempo a través de personajes como, por ejemplo, la familia Ulises.

Contenido sociocultural

Junto a los elementos esenciales de una clase de E/LE (la lengua con sus componentes [funcional, gramatical y léxico], el profesor y el alumno), existe otro de gran importancia: el componente sociocultural también presente en el cómic.

Tras los diferentes avatares por los que ha pasado el componente sociocultural, finalmente, se le ha hecho un hueco en la clase de lenguas extranjeras. En efecto, pasó de ser un elemento ignorado a ser un elemento polémico que no conseguía su sitio en el proceso de aprendizaje y ha acabado por incorporarse a la enseñanza de lenguas extranjeras de modo integrado a través de diferentes materiales: textos literarios, películas, canciones y publicidad entre otros.

Así, se considera este aspecto en el material que proponemos. En realidad, no ha de sorprendernos el empleo de historietas como muestra de lo sociocultural. De hecho, éstas, aparte de las características propias del género, son también mensajes de identidad, y son realizadas por cada país conforme a su historia, a sus modos de vida, valores modelos, etc., ya que los destinatarios deben sentirse identificados con estos mensajes.

Integración de las nuevas tecnologías

Esta *unidad didáctica* posibilita la adquisición de un conocimiento sociocultural a través de la utilización de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) y de las técnicas de investigación. Las NTIC abren nuevas posibilidades tanto para la enseñanza como para el aprendizaje. Así, serán fuente de consulta en español y herramienta para la presentación final del trabajo del alumno.

Por otra parte, estas actividades obligarán al alumno a poner en práctica técnicas de investigación adquiridas previamente en otras disciplinas y, a la vez,

repercutirán de forma positiva en su formación, tanto a nivel intelectual como personal.

Selección y organización de las actividades

Es de rigor que toda selección de material atienda a criterios gramaticales, léxicos, funcionales y socioculturales. En este caso, además, se ha tenido en cuenta el carácter innovador del documento y sus posibilidades de explotación.

Prueba de ello es la diversidad de actividades relacionadas entre sí y creadas a partir de este documento. Esto lleva a considerar este conjunto de ejercicios como una *macrotarea* o *unidad didáctica* organizada en dos sesiones de 50/60min. Esta serie de *tareas intermedias* conducen a una tarea final centrada principalmente en objetivos socioculturales y de desarrollo personal: elaborar una presentación de la historia del tebeo en España y, en concreto, de la revista *TBO*.

Público objetivo

Las características y objetivos de las actividades presentadas son los que determinan la franja a la cual se dirige esta propuesta. Así, el grupo destinatario es el correspondiente al nivel B2 (intermedio). Desde el principio, de manera lúdica, los ejercicios pretenden activar y afianzar los conocimientos previamente adquiridos. Por ello, si los alumnos cuentan con unas competencias mínimas en las cuatro destrezas, se sentirán más seguros y, con menor esfuerzo, obtendrán mejores resultados.

En estos niveles los alumnos poseen las capacidades necesarias para la realización de las actividades:

- capacidad para establecer una comunicación efectiva;
- capacidad para introducir en su discurso elementos básicos de narración, descripción y explicación;
- capacidad para comprender textos orales de corta extensión y que estén relacionados con su entorno;
- capacidad para comprender de manera global textos escritos y sencillos;
- capacidad para expresarse de manera eficaz por escrito, realizando textos breves;
- capacidad para poner en práctica estrategias como solicitar la repetición de lo dicho por el interlocutor;
- capacidad para participar en procesos de creación.

Hemos de añadir que la experiencia y madurez personal del estudiante serán requisitos imprescindibles para la realización de las actividades relacionadas con las NTIC y con el ámbito de la investigación (seleccionar, manipular, interpretar y analizar la información disponible, entre otras).

Objetivos

La selección y la presentación de las distintas tareas se adaptan a una serie de objetivos tanto de tipo comunicativo como lingüístico (funcionales, gramaticales, léxicos, socioculturales y de desarrollo personal) que, a la vez, se combinan entre sí en una misma tarea.

Objetivos funcionales

1. Hablar de hábitos y acciones cotidianas.
2. Describir objetos y lugares.
3. Relacionar/identificar lugares con actividades o acontecimientos.
4. Describir personas física y psicológicamente.
5. Describir/identificar las diferentes prendas de vestir.
6. Describir y calificar comportamientos.
7. Dar y comprender instrucciones.
8. Dar una opinión y razonarla.
9. Expresar diferentes sentimientos y acciones por medio de onomatopeyas e interjecciones.

Objetivos gramaticales

1. Verbos:
 - a. Usos de *ser* y *estar*.
 - b. Usos de *haber/estar*.
 - c. El presente de indicativo.
 - d. El imperativo afirmativo.
2. Perífrasis: *Estar* + gerundio//*Tener* que + infinitivo.
 - a. Las comparaciones: *más...que*; *menos...que*; *tan...como* // adj. comp. Irregulares.
 - b. Preposiciones y adverbios de lugar.
 - c. Usos de *mientras* y *mientras que*.

Objetivos léxicos

1. Diferentes lugares de una ciudad.
2. Partes de la casa y el mobiliario.
3. Adjetivos relacionados con el físico, el carácter y el estado anímico.
4. Prendas de vestir.
5. Acciones habituales.

Objetivos socioculturales

Los objetivos socioculturales se conforman a partir del contacto con la cultura española, a través del cómic y de las NTIC en español. Con esta unidad didáctica pretendemos que el estudiante descubra la historia del cómic español y sus características con el ejemplo de *TBO*, precisamente, la publicación que dio nombre a este tipo de revistas.

Objetivos de desarrollo personal

1. Expresar oralmente con orden y claridad opiniones y observaciones.
2. Identificar la sonoridad del lenguaje: onomatopeya.
3. Despertar el interés por participar en exposiciones orales.
4. Despertar el interés por conocer tipos de documentos en los que aparecen elementos verbales y no verbales.
5. Reconocer y analizar elementos verbales y no verbales.
6. Adquirir las destrezas necesarias para interpretar comunicaciones icónicas e icono-lingüísticas, como medio de transmisión de mensajes.
7. Desarrollar una actitud crítica ante un documento escrito.
8. Aprender a ampliar sus conocimientos mediante consultas de material adecuado.
9. Favorecer el contacto con las nuevas tecnologías. Valoración de Internet como fuente de autoformación e información.

Gestión del aula

Soportes adecuados

La disponibilidad de material (radiocasete, televisor, vídeo, retroproyector, ordenador, cañón, conexión de Internet, etc.) en el aula es tan importante como las condiciones del aula en la enseñanza de lenguas extranjeras.

En cuanto al soporte, en esta unidad optamos por la utilización de la fotocopia y/o de la transparencia. Si bien la fotocopia es uno de los soportes más socorridos dentro del aula, grandes ventajas ofrecen la transparencia y el ordenador frente a aquélla: mayor nitidez de las imágenes y mayor sensación de autenticidad.

Así, tanto el retroproyector como el cañón permiten una reproducción fácil de la imagen en color. Otra de las ventajas es la posibilidad de fijar el documento de trabajo durante su análisis.

Por lo tanto, sería aconsejable distribuir las correspondientes fotocopias y fijar el documento motivador de la actividad en una pantalla destinada a este efecto.

Distribución del espacio y del alumnado

En este apartado, abordaremos la distribución del espacio y del alumnado. Este aspecto es tan importante como la selección y la organización de una unidad didáctica.

Por lo que respecta al espacio, es de todos conocida la importancia que tiene la disposición del aula, sobre todo, a la hora de poner en práctica actividades que requieren la supervisión del profesor y la colaboración recíproca entre los miembros del grupo.

Este es el caso que nos ocupa; por ello, se procurará facilitar el desplazamiento del profesor en el aula creando pasillos alrededor de cada grupo de alumnos. De esta manera, al profesor le resultará más sencillo hacer el seguimiento del trabajo, al tiempo que se contribuye a crear una atmósfera de *pseudointimidad* para con cada grupo.

La organización del alumnado se establece en función de las actividades. Como se trata fundamentalmente de actividades grupales, convendría ponerlas en práctica una vez que los alumnos se conozcan y se hayan creado afinidades entre ellos. Trabajaremos con grupos de dos o tres alumnos como máximo¹. Esto facilitará, por un lado, la comunicación entre los individuos integrantes del grupo: cada uno podrá aportar elementos nuevos a la actividad del momento. Y, por otro, la formación de microgrupos evitará que el alumno se escude en el trabajo de los demás.

Gestión de la unidad didáctica

Preparación de la unidad:

1. Comprobar las posibilidades materiales que tienen los alumnos para concluir con éxito las actividades.

¹ Partimos de una base de 16 alumnos por clase. Una de las imágenes puede ser utilizada por el profesor a modo de ejemplo.

2. Realizar todas las investigaciones pertinentes a fin de identificar las dificultades que puedan encontrar los alumnos posteriormente. No se ha de olvidar que el profesor debe acompañar al estudiante en su proceso de aprendizaje y hacer un seguimiento del mismo.
3. Preparar la fotocopia que se distribuirá al alumnado:
 - a. Suprimir (si se desea) el texto que acompaña a cada viñeta. La supresión del texto permitirá, a unos estudiantes adivinar la cualidad que esconde la imagen y, a otros, identificarla con la imagen. La supresión del texto ha sido la opción elegida para la realización de nuestra experiencia.
 - b. Enumerar los grupos de personajes. Esto facilitará su posterior identificación.

Primera clase:

1. Explicar la tarea:
 - a. Cada grupo ha de intentar hacer una descripción lo más precisa posible de una de las parejas (destreza: expresión escrita).
 - b. El siguiente paso es una presentación oral de la pareja de personajes atribuida (destrezas: unos, expresión oral; y otros, comprensión auditiva).
 - c. A continuación, el resto del alumnado ha de adivinar de qué pareja se trata (destreza: expresión oral).
 - d. Añadir un texto a cada imagen (destrezas: expresión escrita, expresión oral y comprensión auditiva).
2. Distribuir de forma anónima las parejas de imágenes a los distintos grupos.
3. Presentación oral e identificación de las parejas.
4. Presentación del documento original (destreza: comprensión escrita).

Para esta última fase, resulta pertinente el uso del retroproyector o del cañón. La utilización de una imagen fija facilitará visualización y comparación de las divergencias o similitudes existentes entre los textos creados y los originales.

1. Construcción y presentación de breves diálogos o pensamientos
2. Identificación de los estereotipos construidos en torno al hombre y la mujer²

Este es el momento adecuado para dirigir la atención hacia la parte superior derecha del documento y de hacerse la pregunta: ¿Qué es *TBO*? ¿Qué significa *TBO*? Conscientemente habremos dejado para el final la presentación del documento de trabajo, ya que esto permitirá introducir la siguiente tarea:

1. Explicar la finalidad del trabajo que va a realizarse.
2. Exposición de los aspectos que serán estudiados (la elección resultará más sencilla, si aparecen todos en una transparencia y/o se entrega a cada alumno una copia de la lista de temas):

² El nivel de los alumnos y el ritmo de trabajo determinarán la posibilidad de realizar estas dos últimas actividades. Por ello, se ha previsto, llegado el caso, suprimir una de ellas sin afectar al conjunto de la propuesta.

- a. Cronología del cómic en España (orígenes, diferentes épocas, títulos, público objetivo).
 - b. Historia de *TBO* (inicios, interrupciones, modificaciones).
 - c. Características de *TBO* (tipo de humor, estructura del contenido, personajes...).
 - d. Presentación y descripción de alguna sección: familia Ulises, Profesor Franz de Copenhague...
 - e. Estereotipos e ideologías transmitidos a través de la caracterización de personajes.
 - f. Creadores, dibujantes y sus personajes.
 - g. Biografía de algún dibujante: Ramón Sabatés Massanell, Marino Benjam Ferrer, Joaquim Muntanyola...
3. Organización de los diferentes grupos (los integrantes pueden ser distintos de los anteriores).
 4. Sugerencias y consejos para realizar el trabajo.
 5. Pistas sobre las posibles fuentes de consulta.

Segunda clase:

Presentar de forma ordenada todos los aspectos estudiados. Para esta presentación convendría que los estudiantes se ayudaran de las ventajas que ofrecen el retroproyector y los programas informáticos.

Evaluación – auto-evaluación

Al final de la tarea, a modo de auto-evaluación, el profesor puede pasar un cuestionario a cada uno de los alumnos para que éstos evalúen, por un lado, los posibles progresos realizados y, por otro, la metodología y el conjunto de actividades. Todo esto facilitará una rica información tanto para el profesor como para el estudiante. De hecho, los resultados del cuestionario, ofrecerán al docente información acerca de la valoración de su propuesta y al discente le permitirá reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje.

Bibliografía

- Aparici, R. (1992). *El cómic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Consejería de Educación y Cultura de la Comunidad de Madrid-Ediciones de la Torre.
- Estaire, S. (2004). “La programación de unidades didácticas a través de tareas”. *Revista Electrónica de Didáctica ELE*, I.
- Fernández, S., (coord.) (2001). *Tareas y proyectos en clase*. Madrid: Edinumen.
- Martínez, P. (1996). *La didactique des langues étrangères*. París: PUF.
- Melero, P. (2000). *Métodos y enfoques en la enseñanza/aprendizaje del español como lengua extranjera*. Madrid: Edelsa-Tandem.
- Muñoz, M. (1981). *La bande dessinée (système de communication artistique, plastique et recours pédagogique)*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- Nunan, D. (1996). *El diseño de tareas para la clase comunicativa*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rodríguez, J.L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Seseña, M. (2004). *La publicidad como elemento integrador de una propuesta de enseñanza por tareas*. Málaga: Asele.

Zanón, J. (coord.) (1999). *La enseñanza del español mediante tareas*. Madrid: Edinumen.

Zanón, J. (1990). “Los enfoques por tareas para la enseñanza de las lenguas extranjeras”. *Cable*, 5: pp.19-27.



—El propietario de la casa me ha regalado este piano y me ha ofrecido una mina por cada piso que se alquile.

TBO

EL TBO DE SIEMPRE

ANO XLIII-N.º 181 Ptas 2 REVISTA PARA TODOS ARIBAU 163, BARCELONA DEPOSITO LEGAL B. 337-1958

CÓMO SUELEN SER ALGUNOS MATRIMONIOS.

EL HOMBRE ALTO TIENE LA MUJER BAJA ... Y VICEVERSA.

EL HOMBRE JUERGUISTA Y DESPILFARRADOR ... TIENE LA MUJER MUY DE SU CASA Y AHORRADORA.

EL HOMBRE MUY TRABAJADOR ... TIENE LA MUJER GASTADORA.

EL CAMPEON DE CARRERAS PEDESTRES ... TIENE UNA MUJER QUE SIEMPRE TOMA TAXIS O TRANVIAS.

EL HOMBRE IRASCIBLE Y GRUNON ... TIENE LA MUJER ALEGRE Y CARIÑOSA.

EL HOMBRE FRIOLERO ... TIENE LA MUJER SUDOROSA.

EL HOMBRE DORMILON ... TIENE LA MUJER MADRUGADORA.

EL HOMBRE VALIENTE ... TIENE LA MUJER MIEDOSA.

LA MUJER JOVEN Y GUAPA TIENE EL MARIDO VIEJO Y FEO ... Y VICEVERSA.

Dedicado al "CENTRO RUMBA TBO" DE TARRAGONA