EdComix

La creación de cómics como recurso en la enseñanza de idiomas

Guía pedagógica

El uso de los cómics para una educación inclusiva en inglés

CONTENIDOS

INTRODUCTION 2

CAPÍTULO 1 EL PODER PEDAGÓGICO DEL CÓMIC: LA TEORÍA 3

1.1 ¿Qué es un cómic? 3

1.2 Historia y origen del cómic 5

1.3 El cómic como herramienta de aprendizaje. 8

1.4 Distintos usos del cómic en clase 14

1.5 Los comics en el aprendizaje de idiomas 26

Conclusiones 34

REFERENCIAS DEL CAPÍTULO 1 36

CAPÍTULO 2 41

2.1 Uso del comic como lector 42

2.2 Uso de comics en actividades grupales 45

2.3 Desde el punto de vista del productor 48

2.4 Uso específico del cómic para la enseñanza de idiomas 51

REFERENCIAS DEL CAPÍTULO 2 54

CAPÍTULO 3 55

3.1 Abordaje inclusivo en términos de Trastornos Específicos del Aprendizaje (TEA) 55

3.2. Propuestas para un abordaje inclusivo sobre el cómic teniendo en cuenta la situación socioeconómica, la cultura y las diferencias 67

Conclusiones 77

REFERENCIAS DEL CAPÍTULO 3 79

APÉNDICE 81

INTRODUCTION

Esta publicación ha sido creada en el marco del proyecto EdComix, con financiación de la Comisión Europea mediante su programa Erasmus +.

El objetivos de este proyecto es la de introducir una metodología novedosa para sacar el máximo rendimiento al uso de los comics en la enseñanza de idiomas, ya que entendemos que es una herramienta importante e innovadora aunque también menospreciada. Por ello, en esta guía trataremos los valores pedagógicos del comic en la educación y en particular en la enseñanza del Inglés, y todo en un entorno inclusivo.

En el capítulo 1 vamos a definir lo que es un cómic, explorando la historia de los cómics así como las novelas gráficas y analizando los diferentes tipos de cómics existentes. Adicionalmente exploraremos la teoría detrás del uso de los cómics para el aprendizaje y dentro del aula, con un énfasis especial en el aula de idiomas.

Capitulo 2 mira al uso práctico del cómic en el aula, con ejemplos y sugerencias de actividades que los profesores puedan adaptar a sus necesidades.

Finalmente, hemos dedicado la última parte de esta guía a un tema que ha sido tratado relativamente poco; el uso inclusivo del comic educativo. Por ello, en el capítulo 3 hablaremos de cómo los comics pueden ayudar en prácticas educativas inclusivas y participativas en el aprendizaje de idiomas, tanto para alumnos con Trastornos Específicos del Aprendizaje como aquellos con entornos culturalmente diversos.

CAPÍTULO 1

EL PODER PEDAGÓGICO DEL CÓMIC: LA TEORÍA

1.1 ¿Qué es un cómic?

Dibujar, trazar, esbozar… Todo esto son formas de expresión tan antiguas como la vida humana. El ser humano dibujaba en las cavernas incluso antes de poseer la habilidad de la escritura. Independientemente del significado de estas pinturas rupestres – el cual sigue siendo enigmático y puede ser con finalidad tanto religiosa como con la intención de reafirmar dominación, etc – son claramente una forma de comunicación ("Art préhistorique", 2020).

Otro ejemplo son los jeroglíficos o la escritura cuneiforme, considerados los dos sistemas de escritura más antiguos ("Writting system", 2020). Justo este último se vio envuelto en una importante evolución gráfica durante la historia. Aun así, ambas formas de escritura, tanto la cuneiforme como la jeroglífica, comparten un mismo patrón: eran pictográficas. Utilizaban una tipografía de dibujos conocida como los pictogramas a diferencia de nuestro alfabeto moderno o los sistemas logo gráficos (como, por ejemplo, los caracteres chinos).

En la historia podemos observar más ejemplos de este tipo de dibujo secuenciales, los cuales en la modernidad serían conocidos como "cómics". Como es el caso de:

- La Columna del Trajano romana, la cual nos muestra las victorias militares de Trajano contra los dacios, que data del siglo II.
- Las vidrieras de cualquier iglesia católica.
- Los tapices. Un claro caso es el del Tapiz de Bayeux en Francia, que nos revela los eventos que derivaron en la conquista normanda de Inglaterra en el siglo XI.

Algunos investigadores consideran incluso al anteriormente mencionado Tapiz de Bayeux como el primer cómic. Esto se debe a que hace uso de una sucesión de paneles y descripciones en latín con la finalidad de contar una historia, tal y como hacen los cómics que nos encontramos en la actualidad (Peccattle, 2016). La aparición del Tapiz de Bayeux en la historia del cómic se remonta al año 1967, en el que George Perry y Alan Aldridge lo mencionan en su obra "Penguin Book of Comics".

Hoy en día, la definición de cómic en un ámbito más moderno puede causar discrepancias. Para algunos, los cómic son un tipo de 'arte secuencial' que suele tomar forma de un álbum corto, mientras que para otros los cómics son una categoría que acoge a un conjunto de estos 'artes secuenciales' (Yildirim, 2013).

Los cómics han tenido a lo largo de su historia una mala reputación, y es por ello por lo que se acuñó un nuevo término para referirse a ellos: las 'novelas gráficas'. De nuevo hay divergencias entre opiniones y definiciones ya que algunos consideran este nuevo término un intento de eliminar la mala reputación de los cómics, mientras que otros establecen a las novelas gráficas como otra categoría distinta.

En esta guía y en el contexto del proyecto EdComix Erasmus+ vamos a tomar la siguiente definición de cómic establecida por Scott McCould (1993): los cómic son **"ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en una secuencia deliberada con la intención de expresar información y/o producir una respuesta estética sobre el lector**". Esta definición es inclusiva para todo tipo de géneros dentro del 'arte secuencial', como, por ejemplo, los jeroglíficos (Källvant, 2015). Aun así, la definición recientemente mencionada tiene la ventaja de que no excluye algunos tipos de cómic que pueden ser utilizados en el ámbito educacional. Por ello, en las siguientes páginas trataremos al cómic como una categoría abierta.

Ahora vamos a adentrarnos más en el tema tratando términos más técnicos y veremos las distintas formas que pueden acoger los cómics:

- Una tira cómica, normalmente vista en los periódicos. Es corta, concisa y suele tener un objetivo, el humorístico (Yildirim, 2013).
- Los libros cómic. Son más largos que las tiras cómicas y suelen contarnos parte de una historia que está dividida en diversos álbumes.
- Novelas gráficas. Son las largas que los libros cómic y la totalidad de la historia se encuentra en una publicación (Ásbjörnsson, 2018).
- Manga (que puede ser traducido como "imágenes extravagantes"). Este tipo de cómics corresponde al estilo japonés de los libros cómic, los cuales se leen de derecha a izquierda y que se desarrollaron a finales del siglo XIX (Asher and Sola, 2011).

- Un cómic web (lo veremos con mayor detalle en el capítulo 3 de la guía). Tienen la ventaja de poder aprovechar todas las oportunidades que ofrece el mundo digital, haciéndolos más dinámicos.

Esta lista podría ser mucho más extensa: un artículo encontrado en la página oficial de la Biblioteca Pública de Louisville reconoce hasta 50 tipos de comics[1]. Aun así, los cinco mencionados anteriormente son los más comunes y recurrentes. Con respecto a los géneros, se podría decir que los cómics siguen el mismo tipo de géneros que la literatura normal. Dentro de los cómics podemos encontrar de ciencia ficción, de aventuras, o incluso comics de terror. Los comics educacionales También podrían ser añadidos cómo género, pero estos suelen estar basados En una historia perteneciente a otro tipo de género.

Dentro de este marco, Nuestra guía servirá cómo resumen de todas aquellas investigaciones llevadas a cabo previamente sobre los comics educacionales. En la sientes páginas de este capítulo, volveremos a tratar la historia de los cómics (de forma general y como una herramienta de aprendizaje) y los beneficios pedagógicos a la vez que observamos distintos usos que tienen dentro del aula. Nos centraremos particularmente en las asignaturas de idiomas. EdComix como proyecto se centra en el uso de los cómics para la enseñanza de inglés.

1.2 Historia y origen del cómic

La edad de oro 1930 – 1940: El auge del cómic en el mundo

Los cómics tal y como los conocemos hoy en día nacieron en los años 30. Sin embargo, las tiras cómicas y las ilustraciones humorísticas ya habían aparecido con anterioridad antes de esta década. El primer cómic registrado fue impreso en el año 1933 (Yildirim, 2013). La Edad de Oro da comienzo con la publicación del cómic de acción “Superman” en 1938. En 1944, Sones informó sobre las primeras estadísticas a cerca de los cómics: en EE. UU., el

[1] Ve hacia el siguiente enlace para más información http://blogs.lfpl.org/readers/comics-and-manga/types-ofcomics/

95% de los niños entre los ocho y los catorce años leían revistas cómic, al igual que el 65% de los que estaban entre los quince y dieciocho años.

La mayoría de los comics presentados en los años 40 en América seguían la misma trama: retrataban superhéroes que siempre estaban dispuestos a luchas contra los villanos cuyo único propósito era el de destruir el mundo. Esta línea narrativa estaba estrechamente relacionada con la situación de la época, que siguió siendo tendencia durante la siguiente década. Al terminar la Segunda Guerra Mundial y con la vuelta de los soldados a sus casas, la típica imagen del superhéroe invencible con capa que era capaz de vencer a los mayores villanos del mundo dejó de ser popular (Johnson, 2017).

Mientras tanto, en otras partes del mundo: Francia, Bélgica y Japón, otros núcleos de la creación del cómic durante la década de los 30 y los 40, algunos artistas como el belga Hergé publicaba el primer álbum en 1930, "Tintín en el país de los soviéticos", que pronto se convertiría en una serie de cómics denominada "Las Aventuras de Tintín". Algo parecido ocurrió en Japón con la aparición del manga.

En Europa, un gran número de serie de cómics contenían un trasfondo educacional. "Becassine" es un gran ejemplo. Publicado por primera vez en el año 1905 en la revista semanal "Le Journal de Suzette", la protagonista fue originalmente creada para educar a las niñas de la alta y media alcurnia sobre los buenos modales. Sin embargo, su popularidad propició un cambio en la protagonista, la cual se convirtió en una aventurera intrépida, dejando atrás las tareas comunes reservadas para las mujeres en aquella época (Lipani Vaissade, 2009).

Los educadores se percataron del auge del cómic entre los jóvenes y pronto introdujeron estos como un medio educacional. Los estudios sobre este tema, como por ejemplo el realizado por W. W. D. Sones en 1944 – "The Comics and Instructional Method" – se multiplicaron en Estados Unidos. Pese a todo, su uso pedagógico culminó de una forma muy rápida.

La caída del cómic en los años 50

En 1954, el Doctor Frederic Wertham publicó "La Seducción de los Inocentes", un estudio que resumía su trabajo en la delincuencia juvenil y su supuesta relación con la lectura de cómics. Ese estudio captó el interés del senador de los Estados Unidos. Acto seguido, el Senado inició una investigación a cerca de este tema. Los resultados fueron inconcluyentes,

pero el daño ya estaba hecho (Yang, 2016). Este estudio, junto al auge de la televisión, puso fin a la Edad de Oro del cómic. Los profesores, atemorizados por las repercusiones que el uso de cómics en el aula podía acarrear, dejaron de usarlos. Después de ello hubo más investigaciones y los publicadores de cómics de los Estados Unidos crearon el Código de Autoridad del Cómic (CCA), cuyo principal objetivo era el de censura.

Asimismo, en Europa los cómics sufrieron de una mala imagen casi desde el principio (Groensteen, 1999). El uso de imágenes fue percibido como un intento de seducción de los jóvenes lectores para volverlos más tontos. Diversos grupos religiosos lucharon contra los cómics que, para ellos, incitaban a un mal comportamiento. En Francia, esto derivó en la implementación de una nueva regla que controlaba las publicaciones para jóvenes en 1949. Estas nuevas pautas regulaban que podía ser ilustrado y mostrado a los jóvenes y que no. Sorprendentemente sigue vigente hoy en día.

Aún así, nada paró a los creadores de cómics comenzando una nueva etapa, la Edad de Plata, llena de artistas rebeldes. Los cómics en los años sesenta viraron y introdujeron temas orientados a un público más adulto. Así, los escritores comenzaron a integrar aquellos temas (violencia, sexualidad, drogadicción…) por los que fueron criticados en la década anterior (Yidirim, 2013).

Los años 70 y 80, la reinvención del género.

A la Edad de Plata le siguió la Edad de Bronce en los años setenta, la cual fue testigo del fin de aquella censura en los Estados Unidos, aunque la CCA existiría hasta el año 2001. Los años de bronce pasaron y comenzó la conocida como Edad Oscura en los años 80. En esta época la temática sobre superhéroes, que hasta la fecha habían sido comunes, sufrió una deconstrucción; introduciendo antihéroes, así como personajes y temas complejos desde el ámbito psicológico.

1990 – 2020. El renacimiento del cómic como herramienta educacional.

El uso del cómic como herramienta educacional es una vieja tendencia que está ahora mismo en proceso de revitalización. Los investigadores comenzaron de nuevo a enfatizar la importancia que tenían y a formarse sobre estos en los años noventa, ya que los cómics comunican información hacia los jóvenes con mayor facilidad que las novelas de texto. Son, por llamarlo de alguna forma, un método informar de educación, que han sido considerados

durante mucho tiempo como un hobby o una actividad de entretenimiento. Mucha gente es capaz de pensar en alguien conocido o incluso de su círculo familiar que se familiarizó con la literatura o con los libros a través de los cómics. Esto podría ser subrayado como uno de los roles de los cómics dentro de la educación.

No obstante, hoy sigue siendo poco común encontrar el cómic como un medio utilizado en la educación a escala europea. Wallner (2017), observando los documentos políticos suecos concluyó que los cómics han sido generalmente apartados como contenido educacional. Bélgica y Francia son la excepción: dada su rica historia en la creación de cómics, estos si que lo utilizan dentro de las aulas. En Francia las autoridades de educación recomiendan su uso. Sin embargo, los maestros si que lamentan que no haya suficiente información o estar más guiados sobre como utilizarlos para que cumplan su función pedagógica.

1.3 El cómic como herramienta de aprendizaje.

Pero ¿qué es exactamente un cómic educativo? Se podría decir que los cómics educativos son aquellos creados con la intención de enseñar y poder ser utilizados en las aulas por aquellos profesores que buscan material con alguna información específica.

La lista de cómics con carácter educativo que se han publicado en los últimos años es muy extensa, y entre los más populares encontramos:

- Un ejemplo dentro del ámbito científico: Mark Schultz, Zander Cannon (ilustrador), Kevin Cannon (ilustrador), “Las cosas de la vida: guía gráfica para la genética y el ADN”. Se trata de una novela gráfica que cuenta la historia de un alien científico al cual se le ha encargado la investigación de los fundamentos del ADN humano[2].
- Dentro de la economía: Michael Goodwin, Dan E. Burr (ilustrador), “Economix”. Este cómic explica la historia de las principales teorías económicas, desde el auge del capitalismo hasta el movimiento *Occupy Wall Street* de 2011[3].

[2] Para mas informacion visita : https://us.macmillan.com/books/9780809089475

[3] Para mas informacion visita : https://economixcomix.com/

- Un ejemplo más reciente que trata sobre el pensamiento computacional y la codificación: Gene Luen Yang y Mike Holmes (ilustrador), “Codificadores Secretos”. Es una serie de pequeños cómics que explican de forma inteligente y entretenida la metodología y el concepto de computación y codificación.

Sin embargo, uno puede aprender también de cómics que no han sido escritos con el único propósito de enseñar, como los dos siguientes ejemplos:

- El más conocido: Art Spiegelman, “Maus”, también conocido como la primera novela gráfica ganadora de un premio Pulitzer en 1992. Nos muestra la entrevista que realiza el propio autor a su padre sobre el tiempo que pasó en los campos de concentración durante el holocausto. La historia tiene dos líneas temporales, por un lado la del presente del propio autor, y por otro lado la del pasado del padre, que va desde los años treinta en Polonia hasta el final de la Segunda Guerra Mundial.
- El segundo más distinguido: Marjane Satrapi, “Persepolis”. Es un cómic autobiográfico que comienza con la infancia del autor durante la Revolución Iraní en el año 1979 hasta su vida adulta en Europa y todas las dificultades que encontró para integrarse dentro de la sociedad austriaca. También nos presenta los diversos conflictos con los que se encontró al intenta reintegrarse dentro de la sociedad iraní años después de su partida.

De hecho, podríamos hasta un punto considerar cualquier cómic clásico de Marvel como educacional. Estos enseñan al lector sobre los valores, ansiedades y distintas visiones y culturas dentro de la sociedad americana contemporánea. Lo mismo ocurre con las “Aventuras de Tintín” de Hergé.

Hartshell (2017) manifiesta que algunos investigadores han comenzado a utilizar los cómics de la Biblioteca del Congreso para explorar algunos temas sociales, como las distintas perspectivas que han evolucionado sobre el rol de la mujer. Ciertamente se pueden encontrar diversos artículos sobre este tema. Según Murphy (2016), la mayoría de personajes femeninos que aparecían en los cómics eran o bien compañeros o bien secuaces de los superhéroes masculinos. Por el contrario, se ha observado que en estos últimos años ha aumentado la importancia del rol femenino en los cómics ya que se han presentado diversos personajes femeninos como superheroínas dentro del Universo Marvel como Ms. Marvel,

She Hulk y la Bruja Escarlata por nombrar algunos, lo cual nos muestra la tendencia a un posible cambio de mentalidad.

Parámetros para seleccionar cómics educativos

Observando todas las posibilidades, Bucher y Manning (2004) recomiendan examinar el género, la audiencia a la que irá dirigido, la calidad artística así como la reputación de loa autores y de los ilustradores para que la novela gráfica introducida como medio educativo en el aula sea la correcta. Además, también es importante saber que algunos cómics pueden tratar diversos temas controversiales que puede que no sean los adecuados para un cierto grupo de edad.

Beneficios de los cómics como herramienta educativa

Como hemos mencionado anteriormente, poseemos bastante información sobre el rol del cómic en la educación ya que ha sido estudiado desde los años 40 en adelante. Aún así, su censura desde la década de los cincuenta hasta casi cuarenta años después supuso la interrupción de su uso como herramienta pedagógica. Los investigadores volvieron a mostrar interés por ellos en los años 90 y poco a poco desde entonces los cómics se han vuelto a introducir en las clases (y con sentido).

Muchos científicos recalcan sus efectos positivos y sus puntos fuertes sobre todo con el primer y más importante factor, el cual es que sirve como herramienta motivacional. Este hecho ya fue subrayado por Hutchinson en 1949: el 74% de los profesores encuestados encontraban a los cómics como "**útiles para la motivación**". Está comprobado que leer cómics es divertido y ayuda a aumentar la confianza en aquellos alumnos que se encuentran desmotivados o con menor nivel de lectura, escritura y creatividad.

En segundo lugar, lo que permite a los cómics promover tales habilidades es el hecho de que combinan imágenes y texto. Los cómics son un medio visual que puede beneficiar y aportar a los estudiantes un fuerte sentido visual y de la memoria (Ásbjörnsson, 2018). Al presentar solo la información esencial, los cómics fomentan la acción de leer entre líneas y llenar los vacíos dándole sentido a lo que observan. Además de esto, gracias a la mezcla de imágenes y texto los alumnos pueden entender mejor y memorizar mayor cantidad de información. Por tanto, podemos decir que los cómics y las novelas gráficas pueden ser un apoyo visual para

aquellos que encuentran dificultades al leer y al memorizar, además de enriquecer las capacidades de los alumnos.

Es más, los cómics son "permanentes", descritos así por Williams (1995) y Yang (2008), ya que al utilizar imágenes y texto impreso o digital permite al lector tomarse mayor tiempo para observar los detalles e ir de un panel hacia otro tantas veces como quiera para poder entender la historia y lo que representan las imágenes en su totalidad. Esto facilita anclar cierta información en nuestra memoria y simplificar el proceso de enseñanza ya que lo hace más personal, dado que cada uno puede leerlo como mejor le convenga. Es justo lo contrario que pasa en las películas, cuyo lenguaje y acciones están limitados en el tiempo ya que cada acción ocurre en un momento específico y es seguida acto de otra distinta. En los cómics, el progreso de la historia y las imágenes se dan tal y como el lector quiera, adaptándola a él.

Adicionalmente, los libros cómic y las novelas gráficas son unas herramientas de enseñanzas geniales ya que permiten mejorar ciertas habilidades, sobre todo las relacionadas con el análisis de imágenes, muy necesario para las generaciones de hoy en día. Burmarck (2002) afirma que:

"El lenguaje principal del siglo 21 será el visual: dibujos, gráficas, imágenes de todo tipo… ya no es suficiente solo con saber leer y escribir. Nuestros estudiantes han de ser capaces de aprender a procesar tanto dibujos como palabras. Tienen que poder moverse con fluidez entre imágenes y texto, entre el mundo literal y el figurativo" (Burmarck, 2002 quoted in Yildirim (2013), p. 125).

Las imágenes son omnipresentes dentro de las sociedades modernas. Pueden ser o bien fijas o móviles y aparecen tanto en la televisión como en películas, internet y en los anuncios comunes (periódicos, folletos, paneles callejeros…). La mayoría de la información es dada por medio visual (Källvant, 2015). Desgraciadamente, al igual que ocurre con los textos, pueden ser manipuladas. La habilidad de ser capaces de analizarlas y conocer su veracidad es esencial para evitar ser víctimas de información falsa (Elsner et al., 2013).

Sin embargo, diversos estudios constatan que existen deficiencias con respecto al análisis de información dentro de las generaciones jóvenes. Elsner et al. (2013) concluye, basándose en un estudio de Etus (2011) sobre la alfabetización multimodal, que la mayoría de participantes no fueron capaces de analizar y elaborar combinaciones de imágenes y texto.

Elsner et al. (2013) describe la alfabetización multimodal como la "habilidad de obtener, sistematizar, expandir y unir información de distintos sistemas simbólicos" y se basa en la alfabetización visual, que es descrita como la "habilidad de decodificar, utilizar y crear expresiones de forma visual". Ambas son consideradas habilidades esenciales en el siglo 21. En los libros cómic, las imágenes y el texto han de ser leídos y analizados a la misma vez para así poder entender el conjunto de ello, haciendo uso así de la alfabetización multimodal.

Como añadido a esto, el análisis de una imagen en relación a su texto es, según Simmons (2003) citado en Bucher y Manning (2004), una buena herramienta para enseñar las expresiones faciales y corporales, así como símbolos y metáforas, es decir, la alfabetización visual.

Uso actual del cómic en el aula

Observemos cómo se está utilizando el cómic en Europa, en concreto tomando el ejemplo del sistema educativo francés. Tomando el estudio reciente de Depaire (2019), concluye que los comics son sobre todo utilizados para entender el arte que hay detrás del propio libro cómic mediante la enseñanza del lenguaje y las técnicas utilizadas. El segundo ejercicio que suelen llevar a cabo es el de crear cómics en las clases de artes plásticas, donde a los estudiantes se les asigna que hagan una tira de cómic que puede ser de diversa longitud o se les encarga que hagan un autorretrato de ellos de forma cartoonizada. Esto implica que se profundice en el estudio de las técnicas del cómic. Depaire (2019) también subraya la utilidad de los cómics para analizar temas sensibles. Afirma que un tercio de los proyectos analizados durante el estudio utilizaban cómics para lidiar con temas tales como la discriminación o el bullying.

Estos ejemplos cubren muy pocas utilidades que pueden ser dadas al uso del cómic en las aulas. Las novelas gráficas pueden ser utilizadas en cualquier asignatura, como en clase de literatura para introducir o simplificar trabajos literarios algo más complejos. Como afirma Yildirim, uno es capaz de encontrar versiones gráficas de *Macbeth*, *Romeo y Julieta*, *Moby Dick*…

El proceso es el mismo en todas las asignaturas. Los comics pueden utilizarse para explicar matemáticas o física. En historia, los cómics pueden aportar un carácter visual a eventos abstractos, lo cual ayudará a los estudiantes a comprenderlos y a recordar las partes más importantes de los sucesos. Además, los comics son especialmente útiles para clases de

idiomas extranjeros, como por ejemplo leer una novela gráfica en otro idioma para poder comprender el contexto. Son una gran herramienta para enseñar vocabulario ya que normalmente lo dibujado se encuentra en correlación al texto que aparece en los “bocadillos”. Un mayor número de ejemplos y detalles sobre el uso del cómic para la enseñanza de idiomas será dado en adelante.

La participación de los estudiantes en el proceso de creación de cómics

Los cómics como herramienta pedagógica pueden ser utilizados también para implicar a los estudiantes en la creación de estos. Esto es algo que ya ocurre en las clases de arte en Francia. Aun así, también pueden ser utilizados para otras asignaturas como en STEAM (enseñanza interdisciplinar de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas) o por lo menos en tres de ellas. La creación de cómics impulsa la creatividad y la imaginación ya que los alumnos tienen que ser capaces de reflejar de forma sencilla aquello que han aprendido para que pueda ser leído y entendido por los futuros lectores. Además, ayuda a recordar lo aprendido al añadir elementos visuales. Por último, pero no menos importante, existe en el presente una gran cantidad de softwares que permiten crear cómics online de forma sencilla, ya que poseen sets de personajes y diseños. Tales softwares pueden ser útiles para mejorar las habilidades ICT (Zimmerman, 2010).

Los cómics en la educación inclusiva

Dentro de la educación inclusiva existen una diversidad de opiniones. Zimmerman (2010) informa que algunos profesores utilizan cómics creados por ordenador para enseñar a las personas autistas y las víctimas de ciertos traumas a comunicarse y a entender conceptos algo más complejos. También menciona una iniciativa para ayudarles con las habilidades sociales. Sin embargo, Depaire (2019) menciona que los problemas de los alumnos pueden aumentar: la tipografía en los cómics suele ser irregular, las puntuaciones no suelen ser del todo correctas, lo cual puede producir aún más dificultades para aquellos alumnos con dificultades de aprendizaje. A esto volveremos de una forma más extensa en otro capítulo de esta guía.

Pese a todos los beneficios y puntos fuertes mencionados en el apartado anterior, los cómics siguen viéndose afectados por su reputación y algunos profesores siguen siendo reacios a su integración en el aula. Por ejemplo, se puede observar cierta segregación de género en los cómics, lo cual hace que sea menos atractivo para las chicas que para los chicos, y por lo

tanto ineficiente para la mitad de la clase (Yildirim, 2013). También existen ciertos géneros como el manga shojo que está destinado para un público más femenino. Además de esto, algunos argumentan que los cómics limitan la habilidad para poder visualizar la historia, ya que te la dan gráficamente.

No obstante, estas limitaciones no contradicen en ningún momento todos los aspectos positivos de los cómics mencionados anteriormente, los cuales pueden fácilmente tener mayor peso e importancia que los límites en sí. La principal razón es, probablemente, la falta de información, tradición y guías para poder utilizar los cómics de una forma adecuada como herramienta (Ásbjörnsson, 2018). El proyecto de EdComix pretende contraponerse a estas puntos débiles para poder integrar los cómics en las aulas. Por ello en el siguiente apartado nos enfocaremos principalmente en los distintos usos del cómic dentro de clase para que sirva de inspiración a los profesores y que así utilicen metodologías alternativas a las comunes para conseguir enseñar y que sus alumnos aprendan utilizando este tipo de material.

1.4 Distintos usos del cómic en clase

Para avanzar aún más en los beneficios que aporta el uso de los cómics en clase, tenemos que destacar el hecho de que ofrecen diferentes usos dentro de la enseñanza, los cuales pueden ser añadidos al currículo profesional de los profesores. Los cómics han demostrado ser una gran fuente de aprendizaje para distintas materias, como afirma con total seguridad Shirer´s (2013) basándose en el estudio del Prof. Allan Paivio[4], cuya teoría demuestra que los alumnos son más conscientes de lo que leen si hay imágenes asociadas a ello.

La educación depende de los códigos verbales y visuales, por ello este proceso asociativo que se logra con los cómics tiene gran importancia de cara a la enseñanza tanto formal como informal. Hoy en día, los niños y jóvenes viven rodeados de redes, y parece ser que, en general, les gustan los cómics; por tanto, ¿por qué no utilizarlos en clase? A los estudiantes les gusta leer comics incluso en su tiempo libre, y los educadores deberían sacar partido a ello

[4] Allan Urho Paivio (March 29, 1925 - June 19, 2016) era un profesor de psicología en la Universidad Occidental de Ontario. Su teoría dualista de la codificación sobre la cognición postulaba que ambas, tanto el lenguae verbal como el visual ayudaban a recordar la información.

para potenciar el aprendizaje de los alumnos. Por lo tanto, trabajaremos con tres perspectivas que permitirán establecer objetivos de aprendizaje para sus materias:

1. El uso del cómic desde la perspectiva del lector.
2. El uso del cómic como herramienta para trabajar en grupo.
3. Creación de cómics en clase.

Uso del cómic como lector

Cuando un lector se encuentra con un texto, este suele recrearlo, y, como Beard (2001) describe, pasa de ser un lector pasivo a un receptor activo y es capaz de apreciar el texto según sus asunciones, posturas o sus creencias culturales. Esto hace que los cómics traspasen fronteras y se conviertan en historias que encapsulan distintos estilos socioculturales que pueden ser asociados fácilmente con las expresiones artísticas que aparecen para formar un conjunto. En otras palabras, "los lectores se ven inmersos en el acto de percibir y en el acto de la lectura" (Lardinois et al., p. 241).

Wright y Sherman (1994) habla sobre la creación de cómics, la cual permite promover la alfabetización, es decir, un mayor nivel de pensamiento y de habilidades para escribir mediante la combinación interdisciplinar del arte y la lengua. Tal y como comentan ambos autores, las imágenes, y sobre todo los cómics, son comúnmente utilizados para fomentar y desarrollar el interés y las competencias de los estudiantes con respecto a la lectura. Este arte gráfico puede ser colorido, divertido y te atrapa visualmente, además de que sus historias suelen ser dinámicas y por lo tanto llama la atención de los alumnos desde un primer momento.

El principal proceso que llevan a cabo los lectores es el de la decodificación:

1. Decodificación de imágenes

Un estudio llevado a cabo por Clarck y Lyons (2004) demostró que el impacto que tienen las imágenes sobre el lector es mucho mayor que el del texto. De acuerdo con Duncan y Smith (2014), los lectores son capaces de recordar la línea narrativa gracias a la conexión existente entre las palabras y los dibujos. Por ejemplo, para cualquier clase de idioma, si se diese a los estudiantes un conjunto de viñetas sin texto, pero con dibujos, estos serían capaces de escribir sobre los dibujos y darle un mayor sentido a la historia.

Básicamente, la calidad de los dibujos puede ser analizada desde distintos puntos de vista, desde la posición hasta el tamaño, perspectiva, encuadre, gama de colores… elementos que se complementan con la "imaginación del lector" para crear una "nueva experiencia" (Lardinois, p. 248). Comenzando únicamente con las imágenes, los estudiantes serán capaces de mejorar en la escritura de historias, tal y como establece Cary (2004), y por lo tanto adquirirán un mejor vocabulario, gramática y sintaxis.

2. Decodificación de palabras

La comprensión de un nuevo texto tiene lugar cuando el lector es capaz de entender la interacción existente entre el texto y sus conocimientos previos. La comprensión lectora se refiere a la habilidad de procesar texto, entender su significado e integrarlo con lo que ya conoce. Day y Park (2005), dos investigadores lingüísticos, ofrecen una gran taxonomía sobre la comprensión lectora clasificando el proceso de la siguiente forma:

- 1. Comprensión literal: el lector percibe el texto y su significado connotativo.
- 2. La reorganización de la información ocurre cuando el lector combina distintas partes del texto para entenderlo aún mejor.
- 3. Para llegar a una conclusión el lector ha de utilizar su propio conocimiento para encontrar la información implícita.
- 4. La predicción combina los conocimientos previos con lo que el lector entiende del texto para poder predecir las acciones venideras.
- 5. La evaluación se basa en la percepción general de la lectura para que los lectores puedan ofrecer un juicio final u opinión sobre el texto.
- 6. La respuesta personal es una comprensión abierta del texto utilizado por los lectores para expresar sus sentimientos y emociones al texto.

El lenguaje verbal utiliza tipografías, formas, tamaño, posición, colores, y la forma en la que se usa en el cómic hace que cause mayor interés o que el impacto emocional sobre el lector sea mayor.

Técnicas para la lectura de cómics

¿Cómo podemos abordar una tira de cómic o un libro? La respuesta es muy sencilla, cada persona lee los cómics de forma diferente. En la sociedad occidental los cómics son leídos de la forma tradicional, es decir, de izquierda a derecha. Por otro lado, el manga japones, por ejemplo, se lee de derecha a izquierda, pero desde arriba hacia abajo (verticalmente), como en la cultura occidental. Algunos lectores observaran tanto el texto como las imágenes de forma simultánea. Otros leerán primero todo lo escrito y posteriormente volverán hacia el inicio de la página y observarán las imágenes. Otros, observarán primero las imágenes y luego el texto.

Los elementos del cómic como herramienta educativa

Aunque puede que varíen según el medio en el que se presente el cómic, estos poseen tanto elementos visuales como escritos cuya terminología está basada en las publicaciones de los pioneros dentro de este mundo: Will Eisner, Scott McCloud, R. C. Harvey y Dylan Horrocks[5]. Estos elementos nos ayudan a comprender como trabaja y cual es la función del cómic y son comunes en cualquier editorial. Además, estos códigos lingüísticos que se presentan a continuación en orden alfabético son necesarios como instrumento de referencia en las actividades de clase al utilizar el cómic como una herramienta pedagógica.

Asteriscos: son referencias utilizadas para aportar mayor información al final de la página o bien para explicar un acrónimo.

Bocadillos: donde se coloca el texto. Puede ser de distinto tipo según si es una conversación, un pensamiento, un susurro, un grito… y se utiliza cada uno según el contexto. Suelen ser redondos y contienen las palabras dichas por los personajes. Les sigue una línea de puntos desde el personaje hasta el bocadillo en sí para indicar de donde procede el texto. Estos

[5] William Erwin Eisner (6 de marzo, 1917 – 3 de enero, 2005) fue un cartoonista americano y uno de los primeros contribuidores a los estudios del cómic con su obra Cómics y el arte secuencial (1985). Scott McCloud (nacido como Scott McLeod el 10 de junio de 1960) fue un teórico del comic y un cartoonista americano famoso por sus libros sobre los cómics como Entendiendo los Cómics (1993), Reinventando al Cómic (2000) y Creando un Cómic (2006). Robert C. Harvey (nacido en 1937) es un especialista en las tiras cómicas habiendo escrito libros sobre la historia y la teoría del cartoon. Dylan Horrocks (nacido en 1966) es un caricaturista de Nueva Zelanda, mayormente conocido por Hicksville, su novela gráfica y el guión de la serie de cómics de Batgirl.

redondos juntos a los de pensamiento, que tienen forma de nube, son los más utilizados. Los alumnos están familiarizados con los bocadillos de conversación o de pensamiento (Yannicopoulou, 2004) y esto puede ayudarles a repasar, por ejemplo, vocabulario o gramática. Los secretos o susurros suelen ser representados con bocadillos de gran tamaño con letra chica o con bocadillos punteados.

Bocadillos puntiagudos y bocadillos dobles: indican gritos o chillidos. Los bocadillos de aviso o "eléctricos" suelen tener una cola con forma de rayo y muestran cuando alguien está al teléfono, en la televisión o un robot. Para ahondar aún más, un capítulo entero de Forceville et al. (2010) está dedicado a las distintas interpretaciones de las formas que adquieren los bocadillos y los usos que les dan distintos autores.

Breath Marks: también conocidos como bigotes, luciérnagas o patas de gallo, son tres pequeños guiones verticales que acompañan a jadeo o tos, representados en los guiones dentro de llaves.

Pie de viñeta: suelen aparecer en primera o en tercera persona, y normalmente informan sobre el tiempo y el lugar en el que transcurre la viñeta. Son cajas que contienen narraciones o diálogos y que se comunican directamente con el lector sin tomar parte en la acción. Distinguimos cuatro: los que establecen el tiempo y el lugar, los de monólogo, los de diálogo y los de la editorial. Los de lugar y espacio suelen aparecer en itálica y en minúscula. Los pies de monólogo suelen representar los pensamientos de un personaje mientras que si aparecen con comillas y sin estar en itálica son pies de conversaciones del personaje, pero "fuera de cámara". Cuando aparece la voz del escritor o de la editorial también suele estar en itálica.

Dos o más viñetas colocadas de forma que tiene sentido narrativo y que es predecible se considera una **tira de cómic**. Por ejemplo, para introducir datos autobiográficos o algún dato histórico suelen ser bastante útiles.

De forma decorativa también se hace uso de la primera letra en mayúscula y con una tipografía distinta, algo más embellecedora, y suele ser utilizada para los monólogos y pensamientos internos de un personaje o para pies de página que indican espacio y tiempo.

Cuando el diálogo es interrumpido se utiliza una **doble barra**, que se suele confundir con una **elipsis**, el cual es un elemento utilizado cuando un personaje pierde la voz o deja de fluir la

conversación. Nos encontramos estas elipses en bocadillos ondulados o con colas temblorosas, a veces con marcas de respiraciones para expresar cansancio mental o físico.

Las pequeñas transiciones entre viñeta y viñeta se conocen como **calle**. Son un pequeño espacio entre viñeta y viñeta que marca el paso del tiempo o cambio en la acción, de ideas o para dar un efecto más dramático, permitiéndole al lector que tome un respiro antes de ir a la siguiente viñeta o panel de viñetas. Pueden estar invadidas por objetos o bocadillos para aportar mas dramatismo.

La **Itálica** suele ser utilizada para monólogos, espacio y tiempo, citas de la editorial, bocadillos de pensamiento, palabras extranjeras, texto en bocadillos de información, susurro y en lenguaje onomatopéyico. Aunque el uso de las itálicas o incluso de las itálicas en negrita sea algo muy común en los cómics (para enfatizar alguna palabra en concreto), este formato no es recomendado para los lectores que poseen problemas de aprendizaje como ya veremos con más detalle en el capítulo 3 de esta guía.

Las **bombillas iluminadas** simbolizan una nueva idea o una solución planteada por algún personaje y es un pictograma que es muy utilizado en los medios de comunicación en general con la misma connotación.

Cuando un personaje habla desde fuera de cámara los editores suelen utilizar bocadillos sin cola y se denominan **diálogos fuera de cámara**.

Denominados cuadros o cajas por Eisner (2001), los **paneles** ocurren en una secuencia yuxtapuesta y suelen estar contenidos en un cuadrado o rectángulo, triángulo o en formas algo más estrechas. En formas circulares o irregulares también suelen aparecer. El que los paneles se sitúen de forma secuencial permite establecer distintos espacios temporales, los paneles pequeños indican que el tiempo ocurre lentamente mientras que un solo panel se utiliza para aportar dramatismo.

Una **toma** sirve como indicador de hacia donde ha de centrar su atención el lector y dar (acercando la imagen) o quitar (alejando la imagen) tensión al panel.

El título del cómic suele estar dentro de bocadillos con bordes irregulares y llamativos en la página principal denominada "**splash page**", que es una página totalmente dominada por una única viñeta en grande y que es muy popular en la cultura del cómic en EEUU y en el manga.

Eisner (2001) fue uno de los primeros ilustradores que trató el tema de estas páginas con una única viñeta. Suele ser utilizada para introducir al lector en la historia e influenciarlo.

Los paneles en los que hay conversación utilizan, como es obvio, texto. El texto suele aparecer también en bocadillos de diálogo, de pensamiento, en pies de página o libremente dentro de una viñeta expresando una onomatopeya (bang, boom, yikes…). Muy raramente encontramos cómics que solo presentan imágenes ya que normalmente es el texto el que se apoya en las imágenes y no al contrario. Los alumnos pueden observar las diferencias al comparar el texto de un cómic con el texto de los subtítulos de películas, el cual sigue una monotonía con respecto a la tipografía. Con respecto a este tema, recomendamos encarecidamente leer el capítulo 3 que trata sobre la inclusión y los trastornos de aprendizaje para asegurar que la fuente y tipografía utilizada se adapte a los estudiantes.

Aspectos relacionados con la lectura de cómics

El **significado** puede ser fácilmente intuido entre dos imágenes, lo cual hace que se reduzca la necesidad de conocer todas las palabras. Además, los bocadillos de dialogo no hacen uso de palabras innecesarias lo cual hace que el entendimiento sea más fácil. Ausubel (2000) considera que, cuando al lector se le da solo imágenes y información para contextualizar la historia, esto mejora la comprensión de la línea narrativa.

Todas las estrategias de lectura están basadas en la asunción de que el texto llama a los estudiantes gracias al género o al tema que traten, dependiendo de sus gustos. Los profesores de cualquier lengua en todo el mundo deberían dar a los alumnos material de lectura de imágenes acompañadas de texto. El método clásico era dar a los estudiantes libros o extractos de “grandes” autores, que es un buen método para darles textos auténticos, pero con un “significado fijo y permanente” (Beard, 2001, p. 4).

Además de todo esto, hay cómics que tratan temas que hacen pensar y recapacitar al lector ya que tratan sobre **problemas sociales y culturales actuales**, como por ejemplo el bullying, el racismo, tolerancia, derechos civiles, inmigración, inclusión o incluso política, problemas medioambientales y de salud por nombrar algunos. Muchos cómics, incluyendo los del universo de DC y Marvel suelen mostrar personajes que han sufrido bullying y han sido estereotipados. El hecho de que los cómics sean capaces de tratar temas morales y actuales no

solo temario de aprendizaje escolar nos muestra que son una gran herramienta para la enseñanza moral. A continuación dejamos un ejemplo de una posible actividad a proponer a los alumnos basada en los cómics:

¿Qué problema es el que identificas en el cómic/libro? Crea un personaje con tres cualidades físicas y morales que podría solucionarlo.

El uso del cómic como actividad grupal

Después de ver como se decodifican imágenes y texto desde la perspectiva del lector vamos a centrarnos ahora en trabajos grupales en clase. Literatura, idiomas extranjeros, ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas son temas que trata fácilmente algún superhéroe. Capitán América es un producto de la ciencia, Iron Man está basado en la tecnología, Thor procede de la mitología, historia y cultura indoeuropea, la Viuda Negra tiene sus orígenes en la Guerra Fría mientras que la Pantera Negra trata de temas sociales y de las raíces de la era de los derechos civiles.

El uso del cómic como actividad grupal es un gran modo de romper el hielo o de enseñanza que puede ser utilizado con grupos de cualquier edad, incluso mezclándolos y dando distintos tiempos, ya que las reglas pueden cambiar o adaptarse según se requiera. Por ejemplo, en ciencias, se puede encargar a un grupo la célula mientras que a otro el sistema digestivo, con distinto tiempo ya que uno requiere más trabajo que otro. Así, los estudiantes aprenderán a plasmar toda la teoría aprendida, explorar nuevas experiencias y criticar las opiniones del resto de sus compañeros. Al final de la actividad, el profesor o profesora podrá organizar otras actividades relacionadas como una discusión u otra tarea asociada a lo que ya han realizado.

Dahlstrom (2014) afirma que, a pesar de los argumentos expuestos, los textos narrativos son más sencillos de recordar, y ya hemos visto el impacto positivo que tienen los textos con imágenes sobre los lectores. Los estudiantes con menor nivel pueden adentrarse a este mundo ofreciéndoles plantillas donde pueden comenzar a tratar los temas principales y quizás escribir algo de texto. En niveles algo mayores se puede pedir a los estudiantes hacer uso de bocadillos e incluir los pensamientos de los personajes. Este será también el momento en el que aquellos estudiantes que se interesen por la filmación comenzarán a indagar más en el

tema de la escenografía o el montaje. Para alumnos jóvenes una historia con cuatro paneles y dibujos incluidos es suficiente. Las tareas de narración de historias pueden evolucionar y llegar a ser historias biográficas, donde los estudiantes aprenden sobre la vida y el trabajo de escritores famosos, científicos, pintores, actores y actrices, presidentes o políticos.

Los **talleres de literatura** basados en "Los clásicos ilustrados"[6] es un ejemplo práctico de algunos trabajos literarios transformados en cómic. El mensaje se ve reducido a únicamente las partes esenciales de forma secuencial, así el cómic es capaz de transmitir poesía de forma emocional y comunicativa. Un ejemplo claro es "Peanuts"[7] de Charles Schulz's, mostrado en forma de tiras cómicas. Lo utilizamos como ejemplo ya que gracias al patrón de 4 paneles del que hace uso consigue aportar ritmo, comparable con los de un poema corto. En este aspecto se puede comparar con los haiku japoneses, que utilizan la estructura de sílabas de 5-7-5 para transmitir emociones y sentimientos de una forma resumida. Pese a su mensaje tan conciso, estos poemas son capaces de servir de inspiración para crear nuevas tareas en favor de los profesores.

Combinar texto con imágenes es una actividad que requiere de conocimientos previos y puede ser útil para consolidar lo ya dado o para examinar y ver si está claro para los alumnos. Es aplicable a diversas asignaturas, desde lengua hasta ciencias. Los estudiantes pueden coger un set de tiras cómicas en blanco y la tarea puede ser rellenarlas con diálogos o texto. Otra opción sería que tuviesen que observar las diferencias entre distintas tiras y explicar el porqué de la correcta.

En grupos chicos gracias a estas actividades pueden comenzar pequeñas discusiones o actividades que requieran de diálogo entre ellos que pueden continuar con actuaciones de los alumnos en las cuales es la profesora la que les aporta una situación que deben representar.

---

[6] Los clásicos ilustrados, conocidos originalmente como los comics clásicos, es un libro creado por Albert Kanter en el que aparecer trabajos literarios, historias y cuentos de hadas. La colección se comenzó a publica ren el año 1941 y culminó en el 1971, habiendo conseguido lanzar 169 cómics. Para más detalles visita la página https://en.wikipedia.org/wiki/Classics_Illustrated

[7] Charles Monroe Schulz (26 de noviembre de 1922 a 12 de febrero del 2000) fue un ilustrador americano del siglo 20 conocido por su obra Peanuts.

De acuerdo con Harmer (2001, p. 117), el trabajo en equipo "aumenta la cantidad de conversación entre individuales". Los paneles en blanco pueden ser también interesantes para actuaciones improvisadas.

Durante la **creación de tiras cómicas** para **trabajos de clase**, a los estudiantes se les puede asignar distintos roles, empezando por el estudiante que lidera el grupo (editor), continuando con el escritor, el artista que puede dibujar y colorear, el encargado de escribir y rellenar los bocadillos con buena caligrafía… (ver el apéndice). Gracias a las páginas web tan sencillas de hoy en día, incluso preescolares pueden llegar a convertirse en creadores de cómics.

Hay un gran número de estrategias que los alumnos pueden adquirir mediante los trabajos grupales sobre los cómics: releer y recontar los cómics sin ayuda visual, habilidades de predicción al observar solo el texto o las imágenes, rompecabezas, estudio de casos, resolución de problemas, actividades de escritura grupal…

Los alumnos necesitan instrucciones claras y un tiempo determinado para así poder culminar la tarea que se les ha encomendado. Los profesores han de asegurarse de que el tema elegido es interesante para los alumnos y que de juego. Las interacciones en clase ayudan a los alumnos a mejorar las competencias aprendidas y mejorar la comunicación y la seguridad personal. "El intercambio de pensamientos, sentimientos o ideas entre dos o más personas resulta en efectos recíprocos para ambos" (Brown, 2001, p.165), por lo que el feedback entre alumno profesor y entre los propios alumnos es esencial y ha de darse al final de cada clase para poder mejorar.

Creación y utilidad del cómic en el aula

¿Qué se necesita para crear cómics? "Lápiz y boli son esenciales" según las palabras de Lee (2010), a pesar de que vivamos en la era digital. Como profesores, es probable que no tengamos siempre disponible el acceso a ordenadores o móviles. Pero cuando se de el caso de que sí, Microsoft Word o incluso el editor de texto pueden ser más útiles que los programas para crear cómics, ya que muchas veces los alumnos puede que no sepan utilizarlos de la forma más óptima. Aunque también haya opciones online más fáciles de utilizar y más llamativas, la mayoría de las páginas web requieres de un pago mensual o anual, como es el caso de Storyboard That (2002).

La creación de cómics en clase puede ser divertida, desafiante y recurrente. Observando lo descubierto por Coron (2015) sobre la creación de cómic, una guía fue elaborada para este tipo de actividades:

1. Ha de establecerse un propósito y objetivo claro y preciso para la creación del cómic.
2. Ha de proporcionarse tutoriales y material para que los alumnos sepan como hacerlo de la forma correcta, incluyendo también material para alumnos con necesidades educativas especiales.
3. Elegir un tema interesante y acorde con el nivel de los alumnos.
4. Dividir tanto las tareas como a los alumnos en grupo según sus roles, tal y como establece Larson (2014):
    - **Dibujante:** es el encargado de ilustrar el cómic de forma manual o digital.
    - **Entintador:** también puede ser el dibujante, añade textura y mayor detalle al trabajo realizado por el dibujante.
    - **Colorista**: responsable de añadir color al cómic.
    - **Rotulista:** añade palabras, bocadillos, títulos y efectos de sonido.
    - **Editor:** es el responsable de la dirección creativa y es el encargado de verificar el trabajo final.
5. Prepararse para la tarea mediante investigaciones previas si fuese necesario.
6. Permitir que los estudiantes realicen su tarea y observar cómo trabajan en grupo.
7. Compartir el trabajo realizado mediante presentaciones y recibir feedback.
8. Asignar tareas de seguimiento para ver los conocimientos que van adquiriendo. Algunos ejemplos de estas actividades de seguimiento se pueden encontrar en Oxford University Press ELT (2019)[8] el cual promueve una serie de proyectos haciendo uso del cómic en los que los estudiantes se adentran en dominios científicos desafiantes que resultan en herramientas educativas de apoyo. Otro ejemplo es *La Tecnología de*

[8] Para mayor información sobre herramientas de trabajo vía web para el uso del cómic visitar: https://oupeltglobalblog.com/2019/02/04/eight-ways-to-use-comic-strips-in-the-classroom

los Educadores (2008)[9] el cual aúna una serie de ideas que puede ayudar a los profesores a integrar a los cómics en el aula como por ejemplo:

- Hacer que los alumnos creen una línea narrativa y que la ilustren o bien manual o bien digitalmente.
- Utilizar tiras cómics para repasar lo aprendido o leído en clase.
- Introducir un tema y motivar a los estudiantes a realizar una lluvia de ideas sobre él.
- Utilizar paneles de cómics con espacios en blanco para que los estudiantes los tengan que rellenar y completar la historia.
- Proveerles de plantillas de cómics en blanco para que los alumnos puedan escribir su propia historia o una basada en imágenes y personajes ya dados.
- Discutir y hacer ver a los alumnos de la importancia de temas como el racismo, el acoso escolar o la ciudadanía.
- Promover el aprendizaje de idiomas mediante la enseñanza de vocabulario, gramática, comunicación, escritura y lectura.
- Ayudar a los alumnos a mejorar sus habilidades del habla mediante actividades en las que tienen que representar teatralmente cómics o mediante discusiones y charlas sobre la historia, sobre los personajes o sobre el contenido del cómic en general.

En el próximo capítulo de esta guía se darán más ejemplos prácticos sobre el uso del cómic en clase.

Las tiras cómicas pueden ser una herramienta pedagógica muy eficaz a la hora de utilizarla con alumnos de cualquier nivel. Esto es debido a que conlleva una gran serie de experiencias educacionales que permiten la práctica y potenciar algunas habilidades básicas como por ejemplo la escritura, lectura, la conversación y la comunicación- El "noveno arte", llamado así por Groensteen (2008), es un dominio muy útil para cualquier profesor que esté interesado en llevar los cómics al aula. Han (2017) también considera que los cómics son una forma

[9] Para mayor información sobre herramientas de trabajo vía web para el uso del cómic visitar https://www.educatorstechnology.com/2018/01/teachers-guide-to-use-of-comic-strips.html

efectiva de presentar instrucciones dado el patrón secuencial del que hacen uso lo cual facilita el aprendizaje sistemático.

En conclusión, los cómics ayudan a ocupar ese espacio existente entre los alumnos y las asignaturas gracias al uso de los estímulos visuales y el vocabulario contextual. Pueden ser tu aliado perfecto para poder enseñar y aprender de una forma recurrente, haciendo ver a los estudiantes que se puede aprender de múltiples maneras. Su diseño llamativo hace que tenga ese potencial característico de poder educar a la vez que entretiene a personas de diferentes edades, sociedades o culturas. Con los cómics se consigue que el alumno no solo sea lector y observador, sino que también se convierte en el personaje de su propia producción creando así un vínculo emocional que favorece el aprendizaje mediante la participación continua. Además, los cómics no requieren de mucha preparación previa y por contraste, los beneficios que aporta son enormes.

1.5 Los comics en el aprendizaje de idiomas

Un aspecto interesante del uso del cómic como herramienta educacional es el hecho de que pueden ser una fuente muy útil material para aprender idiomas tanto auténtico como no auténtico. Su utilidad puede verse relacionada con las diferentes dimensiones dentro del aprendizaje de un idioma, incluyendo la lectura y la escritura, la adquisición de vocabulario y el entendimiento del lenguaje idiomático hablado. Además de todo eso, han demostrado ser una fuente de motivación, así como de enganche para los alumnos de idiomas y alumnos en general.

Observando las investigaciones llevadas a cabo sobre el uso del cómic en las clases de idiomas, uno puede categorizar los hallazgos principales de muchas formas, por ejemplo: según la habilidad (escritura, lectura, escucha, conversación) o por formato (cómics de papel, cómic digital, novelas gráficas…). Para facilitar la navegación dentro de este proyecto, los hallazgos se presentan con títulos en negrita, seguidos de un análisis de la investigación principal que llegó a tal conclusión. De esa forma, el lector apresurado podrá solo leer los títulos, mientras que el que se muestre más interesado podrá leer más e incluso consultar la investigación original.

Los cómics pueden ser utilizados como herramienta para ejercicios de enseñanza de idiomas tradicionales

Para empezar, los cómics pueden utilizarse como trampolín para adentrarse en los ejercicios de aprendizaje de idiomas tradicionales. Algunas de estas actividades son:

- Que los alumnos tengan que identificar cierta gramática dentro del texto del cómic.
- Que tengan que identificar o resumir los aspectos principales de la historia mediante un mapa mental.
- Una lista de adjetivos para describir los personajes.
- Utilizar los cómics para escribir posteriormente sobre un tema relevante.
- Utilizar los cómics como introducción a una discusión sobre un tema relevante.
- Inventar y crear historias a partir de un cómic.
- Terminar la historia de una tira cómica.
- Transformar el lenguaje directo del cómic en indirecto.

Los cómics pueden cambiar la actitud de los alumnos con respecto a la lectura en general

Whipple (2007) investigó sobre el cambio de actitud que puede haber en un alumno que no quiera leer hasta que le guste o se interese más después de haber leído cómics en un contexto extracurricular y cual es el impacto que tendría en el nivel de interés y de desempeño en la lectura. Aunque el rendimiento en general de los estudiantes no cambiase, los alumnos si que afirmaron que los cómics aumentaron su interés en la lectura, transformándolos en personas que no leían a personas que pedían más comics para leer en clase.

Los cómics pueden motivar a aprender idiomas

La ventaja más mencionada con respecto al uso del cómic como herramienta educacional parece ser la habilidad que posee para motivar. Tal y como establecen Hutchinson (1949) y Yang (2003), el 74% de los profesores afirman que el cómic es un gran incentivo mientras que el 79% cree que los cómics aumentan la participación.

De acuerdo con Ishikura (2013), los comics tienen un efecto positivo sobre la adquisición de vocabulario y sobre la motivación. Ishikura afirma que uno de los motivos por los que muchos alumnos acuden a su clase de Japonés tienen que ver con el interés del estudio del

comic dentro de sus clases. De hecho, los hallazgos demuestran que un gran porcentaje de estudiantes que comenzaron a estudiar Japonés fue para entender manga y anime.

Además, informan sobre el impacto positivo que tiene la lectura de cómics como parte de sus clases de idioma, estableciendo que el aprendizaje basado en los cómics es motivador y favorece la continuación de los estudios de ese idioma.

Kılıçkaya and Krajka (2012) estudiaron el impacto de crear cómics digitales sobre la motivación de aprendizaje y el uso de la gramática. Los estudiantes afirmaron que se divirtieron con las actividades las cuales encontraron de gran ayuda tanto para gramática como para la lectura y la motivación en general.

Los cómics pueden tener un impacto positivo a la hora de adquirir vocabulario

Miranda et al. (2018) llevó a cabo un estudio basado en los estudiantes de inglés para investigar el efecto de los cómics en la enseñanza del vocabulario. El estudió concluyó que aprender vocabulario mediante cómics trae mejores resultados. A unas conclusiones similares llegó Basal et al. (2016) en un estudio que se centraba en la efectividad del uso de novelas gráficas para enseñar expresiones y vocabulario a estudiantes de idiomas a nivel universitario.

Los cómics pueden ayudar a aprender vocablos del lenguaje hablado y expresiones

De acuerdo con Williams (1995), los cómics son útiles para que los alumnos de idiomas se familiaricen con elementos del lenguaje hablado y expresiones. Al ser “estáticos”, permiten que el lector sea el que impone el ritmo de lectura. Además, al contener imágenes y comunicación entre personajes son una oportunidad perfecta para que los estudiantes se paren ante las viñetas para entender las expresiones y las frases hechas gracias al contexto representado por las imágenes. Por lo tanto, estas características de internacionalidad y de comunicación hacen que sean una fuente excelente de idioma “estático” y alcanzable.

Williams (1995) también discute sobre la estrategia de la utilización del cómic en clase para que así pueda entender el lenguaje hablado y sus características. Este sistema consiste en cuatro pasos: observar, hipotetizar, experimentar y evaluar. Al exponer a los alumnos a cómics y utilizar siempre esta estrategia como guía los alumnos podrán crear hábitos que les ayudará a convertirse en lectores y aprendices autónomos, aprendiendo como preguntar y encontrar respuestas por si mismos. El rol del profesor en el uso de tal logística es el de

facilitador que promueve que los alumnos hagan preguntas que les ayude a explorar los fenómenos lingüísticos de interés. Por ejemplo, el profesor puede preguntarles que expliquen una palabra usada enfocándose solo en el contexto de la imagen en el que aparece.

Los cómics pueden ayudar en el desarrollo de habilidades de lectura

Muchos estudios llevados a cabo sobre el uso del cómic en las clases de idiomas discuten sobre el efecto que tienen en el desarrollo de habilidades de lectura, incluyendo habilidades de construcción de ideas como por ejemplo la de crear inferencias y adivinar a partir del contexto o como mejora en el nivel de comprensión lectora.

Karap (2017) investigó los efectos del uso del cómic en las clases de EFL de varios niveles. El estudio se enfocó en los efectos que tienen los cómics sobre el entusiasmo de los participantes, de la recolección del vocabulario y de crear inferencias a partir del contexto. A pesar de que no aparecieron correlaciones ni positivas ni negativas del efecto de los comics sobre los niveles de entusiasmo, con respecto a la habilidad de inferir a partir del contexto y la habilidad de recordar si que aparecieron resultados positivos, ya que aumentaban tras hacer uso de los cómics. Esto hace que, comparados con las formas tradicionales de texto, los cómics y sus relativos pueden ser a veces de mayor ayuda para la comprensión lectora de los alumnos.

Otro estudio realizado por Basol y Sarigul (2013) llevado acabo con alumnos de idiomas de nivel universitario demostró que la comprensión lectora de aquellos estudiantes que leen historias en formato de novela gráfica es mayor que la de los alumnos que lo hacen con los formatos tradicionales. Además, los estudiantes afirmaron que cuando se trata de la lectura en el formato de novela gráfica lo disfrutan más. Su conclusión principal fue que las habilidades de aprendizaje de idiomas pueden ser mejoradas con la integración de los comics o de formatos similares, siempre y cuando estén acompañados de actividades que se adecúen y que posean unas instrucciones claras.

Los cómics pueden ayudar a desarrollar estrategias de lectura

Otra área en la que el uso de los cómics resulta una ventaja para la comprensión lectora es la de las estrategias de lectura. Un estudio realizado por Cimermanová (2015) exploraba la forma en la que los estudiantes de ESL lidiaban con vocabulario no familiar, y observó que los estudiantes eran más propensos a utilizar estrategias como la de deducir o adivinar a

través del contexto al leer comics de su gusto, probablemente movidos por el hecho de que necesitaban seguir leyendo la historia sin parar a usar material de referencia. También se puede decir que los cómics, al aportar apoyo y contexto visual, ofrece mayores recursos a la hora de inferir o deducir los significados en comparación con el texto que aparece solo de la forma tradicional, el cual puede ser algo más desmotivador para aquellos lectores que constantemente se encuentran atascados con el vocabulario que desconocen.

Los cómics ayudan a enseñar sobre la conciencia cultural

Los cómics también pueden ser una herramienta útil a la hora de enseñar sobre la conciencia cultural. Estos pueden ayudar a instruir sobre las diferencias culturales, así como a desarrollar habilidades de comunicación interculturales. En concreto, Brown (1977) afirmaba que un curso de francés completo puede darse con cómics, ya que los cómics simulan situaciones de la vida real y contienen muchas connotaciones culturales. Además, al usar el código visual y lingüístico de la misma forma, las diferencias entre las culturas del lector y la cultura que están observando son fácilmente notorias. Pero para lograr esto es necesario enseñar a los alumnos a distinguir e identificar las diferencias culturales en un texto en concreto, y posteriormente seguir avanzando.

Otro estudio llevado a cabo por Sakoi (2015) se centró en la exposición de estudiantes americanos a cómics japoneses y encontró que los estudiantes aceptan más las diferencias culturales que muestra el manga. En concreto, Sakoi descubrió que los estudiantes responden a los cómics de cuatro maneras: analítica, personal, intertextual y culturalmente. Esto significa que los alumnos observan los cómics más allá de solo lo escrito y analizan las imágenes en relación con el texto, crean conexiones personales entre ellos y la vida de los personajes mientras que utilizan sus conocimientos culturales y sus experiencias para comprenderlo todo.

Además de todo lo comentado, el estudio de Vassilikopoulou et al. (2011) tuvo resultados similares: la creación de cómics digitales ayudó a los alumnos en términos de habilidades lingüísticas y del uso de la imaginación y de la concienciación cultural.

Los cómics son una herramienta que ayuda a los alumnos a adentrarse en el texto

Mortimore (2009) propuso un método de uso del cómic en clase: primero demostraba como se lee un cómic detenida y profundamente, por ejemplo, leyendo con detenimiento y

observando los detalles tal y como lo hacen los críticos de narrativa, y posteriormente que los alumnos practiquen por ellos mismos este tipo de lectura. Mediante la lectura detenida, los investigadores descubrieron que los estudiantes se involucran más con el texto a nivel personal y cultural. También observaron que las habilidades que adquieren los alumnos mediante este tipo de lectura eran transferibles a otros tipos de texto.

La creación de cómics de papel mejora la creatividad y la comprensión en general

Dedicar tiempo de clase a crear cómics tiene un potencial motivacional e involucra a los alumnos, así como mejora la creatividad, la comprensión lectora, el uso de la gramática y el vocabulario, las habilidades de investigación y de escritura.

Morrison y Bryan (2002) sugieren que la creación de comics en clase puede aumentar la creatividad del alumno, su interés, la comprensión y sus habilidades de investigación. Al hacer uso de ciertas habilidades de creación y representación de ciertos temas mediante el uso de texto e imágenes, además de involucrar y hacerlos más partícipes, los estudiantes reportan mayores niveles de diversión.

Crear cómics digitales ayuda a alumnos que carecen de habilidades de dibujo

Al investigar el mismo problema pero en el contexto de cómics digitales, Zimmerman (2008) lego a la conclusión de que crear cómics digitales puede ser un proceso que ayude a los estudiantes en sus habilidades de lectura, escritura y aprendizaje de vocabulario. También añade que los cómics digitales pueden ser particularmente relevante para alumnos que carecen de habilidades de dibujo, o incluso para estudiantes que tienen su habilidad de lectura poco desarrollada, ya que no es necesario componer frases muy largas. Este hallazgo es especialmente interesante para cuando se trabaja con adolescentes o adultos en general que tienden a apartarse y a avergonzarse al carecer de habilidades de dibujo, especialmente en el contexto de una actividad en grupo o como parte de un proceso evaluativo.

La creación de comics promueve la colaboración

Un estudio parece haber hallado que hay una diferencia mínima entre crear cómics de forma digital o en papel. Sri Wilujeng y Yu-Ju (2015) estudiaron grupos de estudiantes de chino como lengua extranjera que crearon cómics digitales para examinar la relación entre la creación de cómics de forma colaborativa y la adquisición de vocabulario. Los hallazgos

mostraron una relación positiva entre la creación de cómics digitales de forma colaborativa y el desempeño lingüístico de los alumnos en general.

Combinar la lectura y la creación de cómics

A pesar de que la mayoría de estudios parecen enfocarse o bien en la lectura de cómics o bien en la creación de estos, un número de investigadores también observaron la combinación de ambas actividades.

Brown (2013) examinó los efectos de leer y crear cómics en hablantes de inglés tanto nativos como no nativos. Los estudiantes tenían que leer cómics casi diariamente durante cinco semanas, y después tenían que crear cómics durante cuatro semanas, y posteriormente transformarlos a formato digital. Al final del experimento, los estudiantes declararon que la experiencia fue divertida, desestresante y e interesante. Los profesores afirmaron que la comprensión de los alumnos aumentó, posiblemente por el factor de visualizar cómics. Esto pareció ser especialmente cierto para aquellos estudiantes de idiomas extranjeros que se encontraban desmotivados.

Los cómics pueden ayudar a los estudiantes a afrontar sus problemas con la escritura

Bledsoe (2010) investigó las razones por las cuales muchos estudiantes que leían con fluidez encontraban la escritura difícil. La principal razón, según los estudiantes, era que no sabían qué escribir. Podían tener ideas pero carecían de las habilidades para establecer una secuencia y llegar a una conclusión válida. Además, muchos estudiantes parecían a veces intentar dibujar para así poder construir y apoyar sus ideas.

Por tanto, Bledsoe investigó el uso de ciertos software de creación de cómics cuyas creaciones podían ser impresas, enviadas por correo o fácilmente subidas a la nube. Bledsoe destacó que, poseyendo las habilidades correctas, los estudiantes podrían crear películas, podcasts, historias digitales y otros contenidos escritos en forma multimedia en vez de en texto. Las habilidades aprendidas durante este proceso eran esenciales para ayudar a los alumnos a poder organizar bien sus ideas y poder convertirlas en párrafos de acuerdo con los investigadores.

Trabajar con cómics puede cambiar la actitud del estudiante frente a la escritura

Según Faulkner (2009), el uso de cómics digitales puede aumentar el interés de los alumnos hacia el mundo de la escritura. De forma similar, Zimmerman (2010) destacó el hecho de que mientras que el aprendizaje de un idioma extranjero puede ser una tarea abrumadora, al motivar a los estudiantes a trabajar de forma colaborativa, como es normalmente el caso de los cómics, el proceso puede facilitarse de forma significativa. Por ejemplo, para practicar nuevo vocabulario o estructuras gramaticales, el profesor puede encargar a los alumnos a crear una tira cómica usando las palabras o las construcciones lingüísticas en cuestión, lo cual es una actividad mucho más entretenida y efectiva para practicar el idioma además de las habilidades creativas si la comparamos con ejercicios más tradicionales y pesados (Zimmerman, 2010).

Los cómics pueden facilitar y acelerar los procesos de aprendizaje de idiomas

De acuerdo con Thacker (2007), tan pronto como el aprendiz de idiomas es capaz de conectas palabras con imágenes, los cómics pueden ser utilizados tanto como herramienta de enseñanza como de aprendizaje obviando las capacidades de lenguaje extranjero del alumno. También afirma que las instrucciones dadas en forma de cómic pueden ayudar a los alumnos que poseen problemas de adquisición de nuevos idiomas acelerando el progreso, únicamente añadiendo contexto visual al texto. Así, el uso del cómic en clase puede servir como la primera piedra para producir de forma progresiva estructuras más complejas lidiando con metáforas, símbolos, aliteraciones, narraciones largas…

Las limitaciones del uso del cómic en el aula

Para empezar, el uso de los cómics puede requerir de mucho tiempo. Los profesores puede que necesiten prepararse con anterioridad y los estudiantes habrán de pasar tiempo leyendo o creando cómics en clase, por lo que se reduce el tiempo disponible para otras actividades a la hora de aprender idiomas. Puede que lo tengan que preparar en casa, y por lo tanto quitará tiempo a la diversión y a las actividades familiares. Para reducir esto, los profesores tienen que preparar y organizar bien la clase y los estudiantes deberán disponer de todo el material necesario para trabajar en equipo.

Además, especialmente cuando nos referimos a la creación de cómics, ambos, tanto estudiantes como profesores necesitaran de ciertas habilidades previas. Por ejemplo,

necesitaran tener cierto conocimiento de fotografía o de dibujo, o habilidades de navegación en internet y conocimiento del copyright.

Por otra parte, puede que necesiten acceso a cómics reales para conocer su lenguaje, subscripciones a ciertas páginas webs y a editoriales o comprar algún software en especial. También puede que necesiten acceso a ordenadores y a internet, algo que puede no ser sencillo en todos los contextos socioeconómicos. Incluso en áreas que no son carentes de privilegios ni remotas, el hecho de tener una cantidad amplia de ordenadores disponibles y ser capaces de ser útiles durante horas y a una cierta velocidad puede ser una tarea difícil en escuelas con recursos limitados.

Otra limitación puede ser que, aunque el uso de los cómics puede ser muy bueno para los alumnos con capacidad visual, para otros con, por ejemplo, mejor aprendizaje auditivo, puede ser algo complicado. Esto puede ser un problema el cual deben tener en cuenta los profesores para poder intentar resolverlo si se diese el caso.

Conclusiones

Para resumir, el uso del cómic como herramienta pedagógica y de aprendizaje ofrece supone muchos beneficios para los profesores de idiomas y alumnos de estos, en todos los conceptos. Esto parece ser por el hecho de que los cómics atraen a lectores de todas las edades al presentar el texto de un modo más accesible que las novelas, como, por ejemplo, haciendo uso de descripciones cortas y diálogos entre los personajes.

El contenido del cómic suele ser atractivo y colorido, mientras que el estilo del texto es más relajado, directo y accesible comparado con los libros de literatura, revistas académicas o artículos de noticias. Así, al introducir los cómics en la enseñanza, los profesores pueden enseñar conceptos de forma indirecta ya que el alumno está enfocado en las imágenes o en la narración en vez de en lo que están aprendiendo en sí, especialmente cuando estos trabajan en grupo. Esto nos revela que los cómics nos ofrecen oportunidades en los que se ponen a prueba las distintas habilidades de los alumnos y por tanto los ejercicios se convierten en experiencias para obtener una mayor comprensión.

Además, el uso del cómic en la enseñanza de idiomas parece ser una forma muy efectiva para enseñar a aquellos alumnos con niveles de lectura y escritura por debajo de la media. También parece hacer este proceso más rápido. Los cómics son fundamentalmente un medio

visual, el cual es su principal ventaja sobre otras formas literarias y por lo tanto puede servir para aquellos alumnos cuyo nivel es menor.

Adicionalmente, el uso de cómics en clase puede reducir la ansiedad del estudiante, probablemente porque también permite que sea el estudiante el que controle el ritmo de lectura y aprendizaje. Por la misma razón los cómics pueden servir como la primera piedra para comprender y aprender conceptos más difíciles y complejos. También pueden atraer a alumnos a la lectura en general, especialmente cuando estos no disfrutan de ella o la temen. Por otro lado, los cómics también permiten que los alumnos se expresen y que demuestren sus valores estéticos individuales. Por ejemplo, los estudiantes pueden crear personajes distintos con gustos basados en los suyos propios, enlazándolos y conectándolos aún más con ellos y con el proceso.

Más allá de todo esto, las investigaciones nos permiten observar que los cómics en versión online, como las tiras cómicas de páginas web, los libros cómic de webs o conceptos de dibujos animados son una herramienta perfecta para motivar a los alumnos a colaborar y a promover su carácter de aprendiz y de motivación en general.

Por último, pero no menos importante, la composición de cómics requiere de un rango de habilidades cognitivas y de procesamiento. Crear un cómic puede requerir a los estudiantes acciones como las de visualizar, componer y hacer fotografías, dibujar, ilustrar, formular una serie de eventos, escribir y/o crear diálogos. Los estudiantes puede que quieran ir más allá de leer y crear cómics, como por ejemplo actuar a partir del texto, grabar o fotografiar eventos, activando así las habilidades algo más complejas de creatividad del alumno.

REFERENCIAS DEL CAPÍTULO 1

- Art préhistorique (2020, February 10th), In Wikipedia, Retrieved 27.02.2020 from: https://fr.wikipedia.org/wiki/Art_préhistorique
- Ásbjörnsson J. M. (2018), On the Use of Comic Books and Graphic Novels in the Classroom (B.A. Thesis, University of Iceland). Retrieved from:https://skemman.is/bitstream/1946/30300/7/Jo%CC%81n%20Ma%CC%81r%20BA%20final%20skil%20revised%201%20final%201.pdf
- Asher J. and Sola Y. (2011), The Manga phenomenon, WIPO Magazine, 5, Retrieved from:https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html
- Ausubel, D. P. (2000).The Acquisition and retention of knowledge: A cognitive view. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Basol, H. C. &Sarigul, E. (2013).Replacing traditional texts with graphic novels at EFL classrooms.Procedia - Social and Behavioral Sciences, 70, 1621–1629. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.01.231
- Beard, A. (2001). Texts and contexts: Introducing literature and language study. London: Routledge.
- Bledsoe, G. (2010). Comic Life.Computer software. Comiclife.com. Retrieved26th January 2020from:http://www.comiclife.com/education.
- Brown, J. W. (1977). Comics in the foreign language classroom: Pedagogical perspectives. Foreign Language Annals, 10(1), 18–25. https://doi.org/10.1111/j.1944-9720.1977.tb03072.x
- Brown, H. D. 2001.Teaching by principles: An Interactive approach to language pedagogy. New York: Pearson Education.
- Brown, S. (2013). A blended approach to reading and writing graphic stories.The Reading Teacher, 67(3), 208–219.
- Bucher K. T. and Manning M. L. (2004), Bringing Graphic Novels into a School's Curriculum, The Clearing House, Vol. 78 (2), pp. 67-72. Retrieved from: https://www.jstor.org/stable/pdf/30197687.pdf?refreqid=excelsior%3A6560d01525cadcd12bf6c062e035c604
- Cary, S. (2004). Going graphic: Comics at work in the multilingual classroom. Portsmouth: Heinemann.
- Clark, R.C., Lyons, C. (2004). Graphics for learning: Proven guidelines for planning, designing, and evaluation visuals in training materials, CA: Pfieffer.
- Cimermanová, I. (2015). Using comics with novice EFL readers to develop reading literacy.Procedia - Social and Behavioral Sciences, 174, 2452–2459. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.916
- Coron, T. (2015, July 28). The 8-step guide to creating and publishing your own comic strip [Creative Bloq]. Retrieved from:https://www.creativebloq.com/comics/guide-create-publish-comic-book-71515975
- Dahlstrom, M. F. (2014). Using narratives and storytelling to communicate science with nonexpert audiences.Proceedings of the National Academy of Sciences 111 (Supplement 4), pp. 13614–13620. Retrieved from: https://doi.org/10.1073/pnas.1320645111
- Day, R. R., Park, J. S. (2005). Developing reading comprehension questions.Reading in a Foreign Language, 17(1), 60-73.

- Dettinger C. (2013), Using Visual Supports with Students Accessing an Adapted Curriculum, Education 589 Projects. 11, Retrieved from:https://scholar.umw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1007&context=education_589
- Depaire C. (2019), État des lieux : La place de la Bande dessinée dans l'enseignement, Paris : Syndicat National de l'Edition, Retrievedfrom: https://www.sne.fr/actu/etude-la-place-de-la-bande-dessinee-dans-lenseignement/
- Derrick, Justine. (2008). Using comics with ESL/EFL students. The Internet TESL Journal, Vol. XIV, No. 7, July 2008. Retrieved from: http://iteslj.org/Techniques/Derrick-UsingComics.html
- Digital Storytelling (2020).[StoryboardThat]. Retrieved from: https://www.storyboardthat.com/storyboards/a97dc1da/romeo-and-juliet-comic-strip
- Duncan, D. et. al. (2014).The Power of comics: History, form and culture (2nd ed). Bloomsbury Academic.
- Elsner D., Helff S. &Viebrock B., Films, Graphic Novels & Visuals: Developing Multiliteracies in Foreign Language Education - An Interdisciplinary Approach, Berlin: LIT Verlag, Retrieved from:https://books.google.com.cy/books?id=_bBdnqY19cUC&dq=+multiliteracies+comics&lr=&source=gbs_navlinks_s
- Educatorstechnology (2008, January 24). Teachers guide to the use of comic strips in class. Some helpful tools and resources [Educational Technology and Mobile Learning]. Retrieved from: https://www.educatorstechnology.com/2018/01/teachers-guide-to-use-of-comic-strips.html
- Eisner, W. E. (2001). Comics and sequential art.PoorhousePress.First published 1985. (Expanded ed.)
- Faulkner, G., 2009. Digital comics spur students' interest in writing. National Writing Project. Retrieved from: http: //www.nwp.org/cs/ public/ print/ resource/2811.
- Forceville, C. et al. (2010). Balloonics: The visuals of balloons in comics. In Goggin, J., Hassler-Forest, D. (Eds.) The Rise and Reason of Comics andGraphic Literature: Critical Essays on the Form. London: McFarland &Company, Inc., pp. 56-73. Retrieved from:https://www.researchgate.net/publication/237142460_Balloonics_The_visuals_of_balloons_in_comics
- Groensteen, T. (2008).La Bande dessinée, mode d'emploi.Brussels: Les Impressions Nouvelles.
- Groesteen T. (1999), C'était le temps où la bande dessinée corrompait l'âme enfantine…, Neuvième Art.Retrievedfrom :http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article79
- Han, Yu (2017). The Other kind of funnies: Comics in technicalcommunication. New York: Routledge.
- Harmer, J. (2001).The Practice of English language teaching. (3rd ed.) Essex: Pearson Education Limited.
- Hartshell M. (2017, November 3), The American Way: How Comic Books Reflect Our Culture, Retrieved from https://medium.com/@librarycongress/the-american-way-how-comic-books-reflect-our-culture-47620e71f599
- Hill, C. (Ed.) (2016). Teaching comics through multiple lenses: Critical perspectives. New York: Routledge.
- Hutchinson K. (1949), An Experiment in the use of Comics as Instructional Material, The Journal of Educational Sociology, 23 (4), pp.2396-245
- Ishikura, N. (2013). The impact of Japanese popular culture and motivation on language learning: Exploring the use of manga for teaching Japanese culture and reading (M.A.). Purdue University,

Indiana, United States. Retrieved from https://search-proquest-com.libproxy.aucegypt.edu/docview/1436228543/abstract/F0016E48F1A04B6DPQ/56

- Johnson J. (2017), The amazing stylistic history of comic books. Retrieved from:https://99designs.com/blog/design-history-movements/history-of-comic-book-styles/
- Källvant L. (2015), Reading comics in the language classroom.A literature review, Göteborgsuniversitetspublikationer. Retrieved from:https://core.ac.uk/download/pdf/43561051.pdf
- Karap, Z. (2017). The possible benefits of using comic books in foreign language education: A classroom study. KépzésÉsGyakorlat, 15(1–2), 243–260. Retrieved from: https://doi.org/10.17165/TP.2017.1-2.14
- Kılıçkaya, F., &Krajka, J. (2012). Can the use of web-based comic strip creation tool facilitate EFL learners' grammar and sentence writing? British Journal of Educational Technology, 43(6), E161–E165.Retrieved from: https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01298.x
- Lardinois, A. et al. (2015), eds. Texts, transmissions, receptions: Modern approaches to narratives. Leiden, NL: Brill.
- Larson, D. (2014, January 16). Overview of the comic creation process [Making Comix.com]. Retrieved from:
- https://www.makingcomics.com/2014/01/16/overview-comic-creation-process/
- Lipani-Vaissade, M. (2009). La révolte des personnages féminins de la bande dessinée francophone: Cartographie d'une émancipation de fraîche date. Le Temps des médias, 12(1), 152-162. Retrievedfrom:
- https://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2009-1-page-152.htm?contenu=article
- McCloud, S. (2006).Making comics: Storytelling secrets of comics, Manga and graphic novels. New York: HarperCollins Publishers.
- Miranda, S. A. C., Salazar, G. M. U., &Larenas, C. H. D. (2018). Comic-based instruction and vocabulary learning among 11th and 12th graders in two Chilean schools.InterSedes, 19(39).Retrieved from: https://doi.org/10.15517/isucr.v19i39.34071
- Morrison, Ti. G., Bryan, G., &Chilcoat, G. W. (2002).Using student-generated comic books in the classroom.Journal of Adolescent & Adult Literacy, 45(8), 758–767. Mortimore, S. R. (2009). From picture to word to the world: A multimodal, cultural studies approach to teaching graphic novels in the English classroom (Ph.D.). Western Michigan University, Michigan, United States. Retrieved from:https://searchproquestcom.libproxy.aucegypt.edu/docview/305032758/abstract/F0016E48F1A04B6DPQ/21
- Murphy K. J. (2016), Analyzing Female Gender Roles in Marvel Comics from the Silver Age (1960) to the Present, Discussions, 12(2). Retrieved from:http://www.inquiriesjournal.com/a?id=1449
- Oxford University Press ELT (2019, February 4). Eight Ways to Use Comic Strips in the Classroom [English Language Teaching Global].Retrieved from: https://oupeltglobalblog.com/2019/02/04/eight-ways-to-use-comic-strips-in-the-classroom
- Peccatte P. (2016, December 1st), La bande dessinée et la Tapisserie de Bayeux [1/2] – Pour une épistémologie de la comparaison, Retrievedfromhttps://dejavu.hypotheses.org/2908
- Sakoi, J. (2015). The responses of fifth graders to Japanese pictorial texts (Ph.D.).The University of Arizona, Arizona, United States. Retrieved

from:https://searchproquestcom.libproxy.aucegypt.edu/docview/1679438544/abstract/6DD99B61FE6D4E6EPQ/58
- Sarlitto M. (n.d.), The Benefits of Comics in Education. Retrieved from:https://plasq.com/education/the-benefits-of-comics-in-education/
- Shirer, R. G. (Monday, September 16, 2013). Comics & Literacy. Retrieved from:https://grshirer.blogspot.com/2013/09/comics-literacy_16.html
- Sones, W. W. D. (1944), The comics and Instructional Method, Journal of Educational sociology, 18(4), pp. 232-240
- Sri Wilujeng, N. C., & Yu-JuLan. (2015). Online comic in Mandarin Chinese's vocabulary learning: A Case study of Budi Utama multilingual school in Yogyakarta, Indonesia. IAFOR Journal of Education, 3(2), 31–52.
- Stan, L. (2010). Stan Lee's How to Write Comics. New York: Watson-Guptill Publications (excerpt). Retrieved from: https://books.google.ro/books?id=OB3coAfXoWoC&pg=PA38&lpg=PA38&dq=how+to+write+title+in+comics&source=bl&ots=U2q9uz_f-v&sig=ACfU3U0e0n9gnHw7ATYu8Gq1NImI7vdktg&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwj13tCk3NnoAhWSrIsKHRfADBMQ6AEwGnoECA4QMg#v=onepage&q=how%20to%20write%20title%20in%20comics&f=false
- Thacker, C., 2007. How to Use Comic Life in the Classroom. Retrieved form: http://www.macinstruct.com/node/69.
- The Dark Age of Comic Books (n.d.), In Tvtropes, Retrieved on 27.02.2020, from:https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/UsefulNotes/TheDarkAgeOfComicBooks
- Themelis C. (2019, July 12), Informal or Non-formal learning with comics – the CIELL project. Retrieved from:https://www.aace.org/review/informal-or-non-formal-learning-with-comics-the-ciell-project/
- Vassilikopoulou, M., Retalis, S., Nezi, M., &Boloudakis, M. (2011). Pilot use of digital educational comics in language teaching.Educational Media International, 48(2), 115–126. Retrieved from: https://doi.org/10.1080/09523987.2011.576522
- Vlahos, J. (2018, September 27). The Ultimate guide to comic book font [Printi]. Retrieved from: https://www.printi.com/blog/comic-book-font
- Wallner L. (2017), Framing education: Doing comics literacy in the Classroom, Linköping: LiU-Tryck, Retrieved from:https://books.google.com.cy/books?id=2po7DwAAQBAJ&dq=comics+education&lr=&source=gbs_navlinks_s
- Whipple, B. D. (2007). Comic books: They're good for you. (M.A.E.). Pacific Lutheran University, Washington, United States. Retrieved from: https://search-proquestcom.libproxy.aucegypt.edu/docview/304711797/abstract/6DD99B61FE6D4E6EPQ/141
- Williams, N. (1995). The comic book as course book: Why and how, presented at the 29th Annual TESOL Convention. Convention Long Beach, CA.
- Writing System (2020, February 8th), In Wikipedia, Retrieved 27.02.2020 from: https://en.wikipedia.org/wiki/Writing_system#History
- Wright, G., Sherman, R. (1999). Let's Create a Comic Strip. Reading Improvement; Summer 1999, Vol. 36 Issue 2, 66-72. Retrieved from:
- https://rhondaaltonen.files.wordpress.com/2012/02/wright-g-sherman-r-1999-lets-create-a-comic-strip-reading-improvement-362-66-7

- Yang, G. (2003).Comics in education. Retrieved from: http://www.humblecomics.com/comicsedu/index.html
- Yang G. (2008), Graphic Novels in the Classroom, Language Arts, 85, pp.185-192. Retrieved from:https://secure.ncte.org/library/NCTEFiles/Resources/Journals/LA/0853-jan08/LA0853Graphic.pdf
- Yang G. L. (2016), Comics belong in the classroom [Video File], TEDx Manhattan Beach. Retrieved from:https://www.ted.com/talks/gene_luen_yang_comics_belong_in_the_classroom#t-624661
- Yannicopoulou, A. (2004). Visual Aspects of Written Texts: Preschoolers View Comics. L1 - Educational Studies in Language and Literature 4:169-181.
- Yildirim A. H. (2013), Using Graphic Novels in the Classroom, Journal of Language and Literature Education, 8, 118-131. Retrieved from: http://oaji.net/articles/2014/1069-1406114482.pdf
- Zimmerman, B. (2008). Creating comics fosters reading, writing, and creativity. Education Digest, 74(4), 55–57.
- Zimmerman B. (2010), Using Digital Comics for Language Learning. Retrieved from: https://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=1710033

CAPÍTULO 2

USOS PRÁCTICOS DEL CÓMIC EN EL AULA PARA EL APRENDIZAJE DE IDIOMAS

Introducir al cómic en el aula puede ser una tarea complicada para aquellos profesores que no tienen mucha experiencia en el tema, pero que aun así quieren probar nuevas e innovadoras formas y enfoques a la enseñanza y el aprendizaje. En el anterior capítulo de esta guía hemos **establecido claramente cuáles son los beneficios del uso del cómic en el aula** y porque los profesores deberían introducir este material como complemento en su trabajo para el aprendizaje de los alumnos, en este capítulo nos vamos a centrar en responder la pregunta de, en este punto, cómo pueden los profesores introducir actividades que incluyan al cómic como material en el aula.

En consecuencia, ente capítulo se enfocará en el uso práctico del cómic dentro del aula dando ejemplos y actividades aconsejadas con el fin de inspirar a profesores para que sean capaces de introducir estos aspectos/recomendaciones en sus clases. Además, nos centraremos en el aprendizaje de idiomas ya que EdComix está enfocado sobre todo para profesores y alumnos que quieren aprender o enseñar inglés.

Nosotros consideramos que hay una infinidad de posibilidades que el profesor puede tomar para introducir el cómic como material de clase para sus alumnos, y sería imposible redactar todas ellas en las próximas páginas. Por ello, sugerimos algunos ejemplos que potencian el uso del cómic para la enseñanza y para estimular tu motivación para crear a partir de dichas actividades tus propias actividades adaptándolas a las necesidades específicas de cada clase.

Vamos a indagar en algunos ejemplos del uso del cómic en clase presentándolos desde cuatro distintos puntos de vista: 1) uso del cómic como lector; 2) uso del cómic en una actividad grupal; 3) desde el punto de vista del productor del cómic y 4) el uso específico del cómic para la enseñanza de idiomas.

2.1 Uso del comic como lector

Introduciendo el cómic en clase

Para empezar, los libros cómic, las tiras cómicas o las novelas gráficas, así como los cómic web sirve como material de lectura alternativo. En clase, los cómics deberían ser introducidos como material de lectura el cual el alumno ha de observar, examinar, leer y tratar de entender y aprender a partir de él. Uno de los elementos más importantes en este proceso es encontrar las herramientas y motivación correcta para introducir a los cómics en el aula, y ello requiere de algunas pruebas.

En general, algunos estudiantes puede que estén familiarizados con este material, pero otros puede que no. Especialmente en las escuelas en las cuales los alumnos normalmente tienen la tarea de leer textos largos escritos en lenguaje académico sin ningún lenguaje visual, estos podrían poseer la idea de que los comics no encajarían perfectamente dentro del formato formal de educación. Además, los estudiantes que sí están familiarizados con la lectura de cómics pueden tener preferencias hacia ciertos estilos. Lo mismo ocurre con los profesores: quizás algunos profesores tienen interés en cómics, pero no tienen la suficiente confianza como para introducirlo en clase, mientras que otros pueden no tener experiencia previa en este mundillo, pero quieren darle una oportunidad.

Por estas razones, aquellos interesados en explorar y utilizar los cómics para la enseñanza deberían considerar el ofrecer a sus estudiantes cierta variedad de cómics para que así puedan explorar ellos mismos y encontrar su estilo favorito. Los alumnos probarán y elegirán el estilo que más les gusta, y esto es ya algo que puede derivar en un tema a discutir en clase. Por ejemplo, la discusión puede ser sobre los diferentes aspectos que presentan cada cómic en su contenido, paleta de colores, la posición del personaje, la ilustración o el uso de la palabra. Además, eso será un buen momento para el profesor ya que escuchará las necesidades de sus alumnos, sus experiencias, preferencias y gustos sobre los distintos materiales de lectura y sobre los diversos estilos de aprendizaje.

Fomentar la imaginación y la comunicación

Tal y como explica la teoría del capítulo 1, el estilo que utilizan los cómics al combinar imágenes (soporte visual) y texto es, sin duda, un atractivo para que los estudiantes cambien su actitud hacia la lectura y escritura y les ayuda a descubrir el placer de buscar y encontrar el

sentido a lo que leen. Al analizar e interpretar la información visual, los lectores pueden seguir fácilmente la línea narrativa y su significado usando a la misma vez su imaginación. Al ser las ilustraciones unos de los primeros elementos que los alumnos perciben, he aquí una idea para un ejercicio: en parejas o en grupos pequeños, los profesores pueden pedir a sus alumnos que averigüen los distintos sentimientos expresados por los personajes en una página del cómic, por ejemplo, felicidad, tristeza, diversión, amor, rabia, miedo… Los estudiantes de mayor edad pueden interpretar en contexto ilustrado y crear imágenes acompañadas de texto. Los dibujos también pueden apoyar el contar una historia o un experimento de ciencias. Además, los estudiantes pueden usar tiras cómicas para repasar y volver a contar algo que hayan leído recientemente, alterarlo o incluso crear una nueva tira cómica.

Desarrollar habilidades de lectura y confianza

Leer material cómic requiere de familiarizarse con el código escrito e ilustrado, así como de los símbolos, o como también lo podemos llamar, el "lenguaje del cómic". Una actividad interesante para los jóvenes lectores de cómics puede ser discutir sobre esos símbolos y sobre los personajes usados en el texto, por ejemplo, si son usados para expresar sorpresa, amor, pensamiento, gritos… Los profesores también pueden pedir a sus alumnos que intenten cambiar esos símbolos y que vean como se desarrolla el significado o el mensaje.

Además, los cómics también pueden ser usados en actividades para atraer a los alumnos a la lectura, especialmente a aquellos que no la disfrutan o que tienen miedo de ella. Algunos ejemplos simples de actividades que pueden ayudar a promover la motivación del estudiante frente a la lectura es involucrarlos en discusiones sobre los temas que trata el cómic y realizar una lluvia de ideas sobre aquellos pensamientos que les florece lo que observan, permitiendo así que los estudiantes tengan una respuesta personal a lo que leen y puedan expresar sus emociones y sentimientos. Por otra parte, el profesor puede proponer a los estudiantes que estos tengan que actuar sobre aquello que han leído para así practicar y mejorar sus habilidades orales y de presentación. Al actuar, los estudiantes tienen que identificar y transmitir las expresiones que aparecen en el texto.

Desarrollar estrategias de lectura

Tal y como se explica en el capítulo anterior, los lectores pueden leer cómics de forma distinta: algunos se enfocarán en las imágenes, otros en el texto, o en ambos

simultáneamente, otros puede que lean primero todos los signos lingüísticos de la página y luego vuelvan para observar las imágenes… En todos los casos los elementos pictóricos que apoyan al texto puede hacer posible que los estudiantes desarrollen estrategias de lectura esenciales tales como suponer y deducir/inferir el significado del contexto y organizar sus pensamientos en párrafos que lidia con lo que se está leyendo.

Una variedad de actividades puede ser desarrolladas para fomentar tales habilidades de lectura usando los cómics, dando igual la edad, nivel o asignatura. Para empezar, un panel matemático puede ser una forma divertida para que los alumnos tengan que hallar un tesoro resolviendo ejercicios de algebra y geometría. Derrick (2008) recomienda puzles o rompecabezas con cómics a realizar en parejas, que incluyan paneles donde el texto ha desaparecido. Los estudiantes necesitarán relacionar el panel dado con texto y el texto con paneles.

Para una actividad escrita, los estudiantes pueden completar espacios en blanco de un cómic prediseñado al que le faltan paneles o viñetas. El objetivo sería completar la historia generando texto para los espacios en blanco de los bocadillos. Esta actividad puede ayudarlos a repasar vocabulario o gramática. Los profesores también pueden dar a los estudiantes tiras cómicas con viñetas que han sido recortadas y pedirles que las juntes para crear una historia, haciendo uso de su conocimiento así como de los patrones de humor y conversación.

Finalmente, los libros cómic pueden ser utilizados también con estudiantes de menor nivel durante las sesiones de lectura en voz alta para la comprensión. En esta actividad el estudiante será preguntado a cerca de los códigos de escritura del texto o se le podrá pedir que actúe, por ejemplo.

Promover discusiones sobre temas complejos

Al ser el estilo de los cómics más relajado, directo, interactivo y accesible, esto permite que se abran discusiones sobre conceptos mas complejos o temas más serios, gracias a su forma indirecta de presentarlos. Los estudiantes se enfocan en los dibujos y en la narración en vez de en lo que se les está enseñando en sí, y esto es una oportunidad genial para introducir, enseñar y aprender sobre momentos históricos difíciles, términos complicados, matemáticas o incluso conceptos de ciencias.

Un buen ejemplo dentro de esta categoría es el trabajo de alegorías de Art Spiegelman *Maus I* y *Maus II*, que nos cuentan la historia de un superviviente al Holocausto (el padre del autor), utilizando metáforas con animales en las cuales las distintas razas y nacionalidades se separan en distintos animales (por ejemplo, los alemanes son cerdos, los judíos ratones y las SS gatos), lo cual hace que pase desapercibido, pero lanza un mensaje claro.

2.2 Uso de comics en actividades grupales

Como hemos visto anteriormente, usar diferentes formas de cómics puede permitirnos desarrollar las habilidades del alumno y su confianza en ciertos aspectos de una forma interesante. Hemos descrito distintos usos del cómic y ya hemos mencionado algunas actividades grupales o tareas que pueden ser adaptadas a grupos. Por ello, en esta parte nos centraremos en dos ejemplos de temas que pueden convertirse en más relacionados con la realidad de los estudiantes a través del uso del cómic.

Incitar a los estudiantes a crear sus propias historias relacionadas con lo que están estudiando

Uno de los principales puntos fuertes del cómic cuando hablamos de expresar ideas o transferir conocimientos es la narración. Los cómics educativos aprovechan al máximo la narración centrándose en una historia para dar un contexto particular a las nociones que son complejas o con las que los estudiantes tienen dificultades para desenvolverse. Por ello, una actividad grupal interesante podría ser pedir a los alumnos que crearan su propia historia o que encontrasen su propio contexto sobre como lo dado en clase puede relacionarse a él.

Casos prácticos mediante narraciones relacionadas con las matemáticas

Las matemáticas son a veces una asignatura complicada para algunos estudiantes, y pueden desmotivar al alumno cuando ven poca aplicación práctica de algebra o geometría en su día a día, o cuando no entienden por qué estudiar ciertas nociones/conceptos es importante en primer lugar. He aquí algunos ejemplos de cómics educacionales que utilizan distintas formas de tratar conceptos matemáticos:

- “La guía ilustrada hacia el cálculo” (Gonick, 2012): en este libro cómic, el autor y narrador se representa/personifica a sí mismo en la historia para guiar al lector hacia

el campo de los descubrimientos matemáticos, su propósito y sus aplicaciones en la vida real. Se toma el tiempo suficiente como para empezar con el contexto histórico y con aplicaciones en nuestro día a día antes de indagar en fórmulas. Este tipo de libro puede ser útil para respecto a el estudio de un concepto en concreto para posteriormente discutir sobre que han entendido o que no han comprendido.

- "La guía manga de estadística" (Takahashi, 2004): este libro trata sobre una chica de instituto que comienza a tomar clases de estadística privadas para impresionar a su amor platónico. Su profesor comienza presentándole elementos teóricos de la estadística (datos categóricos vs. Datos numéricos, frecuencia, media, mediana…) y luego se adentra en ejemplos prácticos aplicables al día a día del alumno (por ejemplo, cual es el precio medio de un bol de fideos) y explica paso a paso el razonamiento. Después de cada capítulo hay un resumen con el concepto estudiado, así como ejercicios y correcciones dadas en términos accesibles. El anexo del libro incluso desmitifica el uso de los programas de hojas de cálculo como Excel para calcular estadísticos al dar ejemplos de como resolver cada uno de los ejercicios de cada capítulo mediante la introducción de los datos en la hoja de cálculo y utilizando las fórmulas de Excel. Este libro es un ejemplo de una combinación interesante entre el origen de la teoría y los ejemplos prácticos que motivan al alumno a intentar y calcular estadísticos a su propio ritmo. Con un libro así, los estudiantes podrán tomar su propio tiempo para detenerse en cada paso de la resolución de los problemas y preguntar a otros sobre explicaciones.
- "Introducción animada al cálculo" (Klein y Bauman, 2019): este libro se centra en el contexto en el cual diversos conceptos matemáticos se desarrollaron y como se presentaron. Aquí, el contexto histórico se enfatiza sobre los detalles del cálculo. Por lo tanto, sería una buena base para que los estudiantes incluyan conceptos matemáticos en una historia para vincular lo que se describe en los cómics, sus lecciones y el uso del concepto estudiado.

Tratar la representación de un tema en cómics con la representación de este en literatura

La mayoría de los estudiantes no está familiarizada con la literatura clásica y con la historia, y pueden pensar que la forma en la que se presentan los eventos en la historia no están relacionados ni son aplicables a las realidades que ellos viven.

En el capítulo 1 hablamos de que los cómics, incluso los de superhéroes, son una buena base para introducir temas complejos. Una forma práctica de hacerlo nos lo presenta Sellars (2017), el cual describe el por qué y el cómo hace uso de las historias de los cómics de X-Men (Lee y Kirby, 1963) como introducción para estudiar "El Señor de las Moscas" de Golding. Nosotros resumimos la idea principal en este artículo, pero al ser este un formato corto, recomendamos leerlo entero si el profesor está interesado en llevar a cabo alguna actividad similar en clase.

Sellar comienza afirmando que cuando los estudiantes leen el resumen de "El Señor de las Moscas", encuentran la historia anticuada y no relacionada con sus vidas. Si los estudiantes no están equipados con los conocimientos y herramientas para entender simbolismos, alegorías y como se utilizan en las críticas sociales, Stellars piensa que los alumnos se quedarán únicamente con una imagen superficial del texto y no desarrollarán el interés propio para analizarlo.

Por ello, el prefiere comenzar con material que a sus alumnos les resulte familiar o que al menos hayan oído escuchar, las historias de la serie de X-Men, para promover la discusión sobre las alegorías, simbolismos y hacer ver como la literatura facilita el pensamiento y entendimiento de sus propias vidas y de la sociedad. Como presentación corta: en los cómics de Marvel, los X-Men son mutantes, en otras palabras, personas nacidas con distintos genes que les aportan poderes sobrenaturales. Son sujetos a veces de la intolerancia ya que son percibidos como una amenaza por algunos grupos radicales, y a veces sufren de discriminación, especialmente cuando poseen diferencias físicas (piel azul, alas, pelaje, ojos negros y rojos…).

El equipo se creó en el año 1963, por lo que la historia muchas veces trata sobre discriminación, racismo y segregación, personificando la confrontación ideológica entre Martin Luther King Jr. y Malcom X con los líderes de los X-Men y de su principal enemigo,

utilizando a veces discursos similares a los históricos (Di Minico, 2019). Para Sellar, incitar a los alumnos a discutir sobre lo que han estudiado en clase de historia y sobre como se desarrollan las alegorías en los X-Men supone un buen entrenamiento para que comiencen a adentrarse en el significado del simbolismo en la literatura, gracias a que los cómics son menos formales y tratan sobre historias más familiares. Después de hablar sobre el simbolismo, se adentra a la literatura "fuerte" analizando "El Señor de las Moscas" y continua instigando a sus alumnos a pensar como la historia del libro puede relacionarse con ellos para así mejorar la experiencia de su lectura.

2.3 Desde el punto de vista del productor

El valor añadido de dibujar o actividades de creación está establecido para niños chicos o estudiantes de arte. Las actividades de expresión personal suelen estar limitadas a escribir o a puramente presentar temas académicos en la educación secundaria. Sin embargo, las actividades artísticas y de expresión refuerza la confianza en sí mismo y los motiva para explorar trabajos relacionado con la escuela de forma más abierta y profunda. Aquí presentamos una lista con cinco aspectos positivos de la creación de cómics relacionados con el contexto educacional que no han sido comentados en esta guía todavía. Hay, por supuesto, muchas más ventajas, y esperamos que esta primera lista le motive para identificar otros beneficios de promover la creatividad y la autoexpresión mediante los cómics en la educación secundaria.

Valorizar las habilidades extracurriculares y hacer la tarea menos formal

Las personas que dibujan, o crean en general, pueden ser vergonzosas a la hora de compartir sus creaciones. Esto es incluso más real en el contexto educacional, en el cual los estudiantes que no rinden bien en exámenes o tareas en general pueden sentir que la creación de cosas no tiene nada de relación con las habilidades relacionadas con la escuela. Ya que el trabajo creado durante el tiempo libre del alumno puede ser algo personal para enseñarlo a toda la clase, se puede ofrecer al alumno la oportunidad de crear cómics para completar alguna parte o incluso una tarea entera, lo cual supondrá una gran oportunidad para permitirles mostrar otras habilidades que poseen, con las cuales pueden sentirse más seguros de sí mismo que con respecto a las académicas. Puedes quedar sorprendido con el trabajo que es capaz de realizar

un alumno sobre un tema o una asignatura cuando tenías la impresión de que ni siquiera prestaban atención.

Aprendiendo a dar y recibir feedback

Dar y recibir feedback es una habilidad importante en el ámbito profesional, y puede mejorar la experiencia escolar si es enseñada con tiempo suficiente. Como hemos mencionado en el apartado anterior, crear tiras cómicas, una página o incluso un libro es un proceso inmersivo y personal y los estudiantes puede que no se sientan cómodos mostrando a todos sus creaciones. Pueden sentirse expuestos si han de enseñar sus dibujos o historias.

Esto no debería prevenirte de pedir a tus alumnos que creen cómics, pero si que debes comprender que el enseñarles la habilidad de dar y recibir feedback es uno de los primeros aspectos a tratar si deseas crear cualquier tipo de actividad creativa con ellos. Si no, pueden sentirse ridiculizados si hay alguna crítica. Háblales a tus alumnos sobre la empatía, y sobre el hecho de que han de hacer críticas constructivas sobre las creaciones de sus compañeros, y no sobre los compañeros en sí.

Al ser complicado el cubrir todos los puntos de este tema dado el espacio, si estás interesado en saber más a cerca de enseñar el cómo dar y recibir feedback, e incluso si quieres aprender como este hecho puede ayudar e integrar a los alumnos con dificultades de aprendizaje en clase, proponemos que leas la lección sobre este tema creado en otro proyecto de Erasmus+ llamado MOOCDys (2019).

Restablecimiento de la información

La creación de tiras cómicas o de páginas a cerca de temas técnicos y complicados es buena, pero no necesariamente se trata de una actividad que facilite a los alumnos indagar para entenderlo, ya que pese a que los motiva a explorar y a buscar por sí mismos algunos conceptos, puede que se sientan inseguros sobre lo que han aprendido o hecho.

Por ejemplo, La Asociación Stimuli es una asociación en Francia que promueve la comunicación científica y didáctica mediante la creación de cómics. Una de sus actividades consiste en invitar a un científico o un estudiante de PhD a presentar un tema de su investigación a los alumnos del instituto, los cuales posteriormente transformarán lo que han entendido a un cómic. El propósito de esta actividad no es necesariamente pedir a los estudiantes que sean grandes ilustradores o escritores, sino apoyarlos para que encuentren su

propia forma de describir aspectos técnicos. Los participantes muestran haber tenido mayor confianza en sus habilidades de expresarse a sí mismos sobre temas científicos, hacer preguntas y reflejar de forma crítica su trabajo (De Hosson et al., 2018).

Reflexionar sobre el proceso de creación

El expresarse a sí mismo al crear un cómic no se limita solo a dibujar, crear la historia o escribir el texto. En el inicio de la introducción a los alumnos a la creación de cómics puede ser realmente beneficioso para ellos darles tiempo para que reflexionen sobre sus experiencias creativas. El profesor puede pedirles que escriban algunas palabras sobre ello o que discutan sobre el tema con sus compañeros. Por ejemplo, se les puede decir que discutan sobre las siguientes cuestiones:

- ¿Qué es lo que te divierte?
- ¿Qué es lo que no te gusta?
- Se sienten otros compañeros igual sobre los cómics u otras cosas que hayan creado.
- ¿Qué consejo le darías a tus compañeros si se encontrasen con las mismas dificultades?

La actividad de autoexpresión no tiene porque ser larga, pero si algo regular. A largo plazo, esto puede hacer que los alumnos adquieran esta competencia, la cual les apoyará y beneficiará en su educación y más allá.

Mejora de las habilidades de presentación

Finalmente, todos los beneficios mencionados anteriormente desembocan en una mejora de las habilidades de comunicación de los alumnos, así como de su confianza. Mientras que algunos puede que se sientan avergonzados a la hora de hablar frente a toda la clase, escribir una redacción o hacer otro tipo de presentación formal, el uso de las tiras cómicas o de una página puede significar una oportunidad para que se expresen. Esto combinado junto a una buena habilidad de dar y recibir feedback, reflejar en su trabajo la experiencia de investigación sobre un tema y presentarlos a otros, dando igual el resultado o la calidad del comic en sí, permite que se lleven a cabo conversaciones entre compañeros y con el profesor. Al llevar estas habilidades informales a clase, los estudiantes que se sientan bajo presión en el colegio o que no sacan las mejores notas pueden sentirse apoyados y valorados a la hora de explorar otras formas de realización.

2.4 Uso específico del cómic para la enseñanza de idiomas

Como nuestro proyecto está dirigido a servir de apoyo y base para los profesores de inglés de instituto, es esencial dar algunos ejemplos prácticos y sugerencias de como usar el cómic en clase para la enseñanza de idiomas.

Los cómics son recurso accesible, útiles para alumnos de idiomas de todas las edades y niveles (desde principiantes hasta estudiantes nativos) y para una gran cantidad de actividades de aprendizaje. De hecho, cualquier actividad que conlleve el uso del cómic puede facilitar la adquisición de competencias dentro del aprendizaje de idiomas, desde vocabulario hasta lectura, escritura y conversación, y por ello usar cómics en clase está convirtiéndose cada vez en una práctica más común, sobre todo para el aprendizaje de idiomas. A continuación, hemos seleccionado una serie de actividades que son especialmente útiles para la enseñanza de idiomas, resumiendo algunas sobre el cómic como lector y de actividades en grupo mencionadas anteriormente:

Actividad 1: Rellenar los huecos

Probablemente una de las actividades más mencionadas y comunes es la de dar a los alumnos una tira cómica con espacios en blanco y pedirles que rellenen los diálogos. Los alumnos han de observar con detenimiento las secuencias y las viñetas para rellenar los bocadillos con ideas y vocabulario o bien dado por el profesor o bien preparado por ellos mismos como parte de la tarea. Los profesores en esta actividad han de asegurarse que las imágenes que aparecen en las viñetas son lo suficientemente expresivas como para que el estudiante pueda producir una secuencia lingüística con sentido.

Actividad 2: Completa la historia

Otra actividad es la de remover las oraciones explicativas de debajo de las viñetas y pedir a los estudiantes que o bien las enlacen a su respectiva viñeta o bien que escriban sus propias explicaciones creando así ellos la historia. De esta forma escribirán una narración basada en imágenes, siguiendo un hilo narrativo con sentido utilizando asimismo nuevo vocabulario. Si se trata de un grupo poco avanzado puede que necesiten cierto vocabulario apuntado en la pizarra.

Actividad 3: Termina la historia

Los profesores también pueden eliminar la última línea de la tira cómica y pedir a los alumnos que piensen sobre un final apropiado. Los alumnos puede que se sientan libres para inventar su propio final utilizando sus propias palabras, y dependiendo de la edad, necesidades o habilidades de la clase, el profesor puede también pedir que dibujen o que incluso actúen sobre la última escena y dar diálogo.

Actividad 4: Un rompecabezas con cómic

Un rompecabezas sencillo haciendo uso del cómic puede ser pedir a los alumnos que coloquen las viñetas de una tira cómica en un orden lógico siguiendo las imágenes y bocadillos con texto que aparecen (si existen). Además, el profesor puede pedirles que cuenten la historia que han averiguado ordenando las secuencias, utilizando sus propias palabras delante de la clase. A partir de estas actividades el profesor puede derivarlas en ejercicios más enfocados a la gramática y al uso de oraciones (que acción ocurrió primero, cual la siguió…).

Actividad 5: Descripción de personajes

El profesor puede pedir al alumno que describa el personaje de un cómic en otro idioma, tanto para una actividad escrita como una actividad grupal de discusión y conversación e incluso hasta para crear secuencias cortas y actuaciones improvisadas a modo de sketch. Esto podría servir como actividad de ampliación a la lectura y puede también ayudar a mejorar el vocabulario.

Actividad 6: Cambio de frases

Para alguna clase de idiomas que esté algo más enfocada en la estructura, el profesor puede pedir que reescriban el diálogo de una tira cómica en estilo indirecto o que resuman la historia en un pequeño párrafo. Esto puede envolver el uso de nuevos verbos para expresar y reportar las reacciones y emociones del personaje, tales como exclamación, protesta, imaginación…

Actividad 7: Traducción de tu cómic favorito

El profesor también puede pedir al alumno que traiga a clase su cómic favorito en su idioma y hacer que traduzcan una buena parte al inglés (o al idioma que se esté estudiando en clase).

Esto se podría realizar individualmente para estudiantes avanzados y en parejas o grupos para estudiantes de menor nivel. Además, una vez terminadas, las traducciones pueden ser comparadas y analizadas con el profesor.

Actividad 8: Cambio de palabras manteniendo el mismo significado

Una actividad interesante para la adquisición de vocabulario es la de encontrar sinónimos o cambiar frases por palabras (y viceversa) pero manteniendo siempre el mismo significado de la historia. El profesor puede explicar y hablar sobre los distintos significados de las palabras elegidas por los alumnos y dar un análisis sobre su uso en le día a día. Esta actividad puede aportar también muchos beneficios para entender el idioma hablado. El profesor también puede preguntar el por qué una palabra se ha utilizado en el cómic enfocándose en el contexto descrito por la imagen.

Actividad 9: Crear un portfolio de tiras cómicas

Si los estudiantes han creado sus propias tiras cómicas en un idioma distinto, los profesores pueden imprimirlos y motivarlos a que los lean en alto para así practicar su nivel hablado. Además, es recomendable guardar en un porfolio las tiras cómicas creadas por el alumno para poder revisarlas y monitorizar su progreso de aprendizaje, y también para que se sientan orgullosos de su trabajo, sean conscientes de su esfuerzo y se inspiren para crear algo nuevo.

Actividad 10: Actividades de conversación para alumnos avanzados

Actuar a partir de un cómic puede ser una actividad genial para estudiantes de todas las edades ya que se verán capaces de practicar su nivel hablado utilizando un lenguaje simple como el del cómic. Los alumnos más avanzados pueden indagar sobre los elementos culturales de la escritura del cómic, como el uso del humor, desde una perspectiva multicultural, y así los alumnos podrán hablar y discutir en grupos pequeños posteriormente.

REFERENCIAS DEL CAPÍTULO 2

- de Hosson, C., Bordenave, L., Daures, P.-L., Décamp, N., Hache, C., Horoks, J., Guediri, N. and Matalliotaki-Fouchaux, E. (2018). 'Communicating science through the Comics & Science Workshops: the Sarabandes research project'. JCOM 17 (02), A03. Available at https://jcom.sissa.it/archive/17/02/JCOM_1702_2018_A03
- Di Minico, E. (2019) Chapter Ten — X-Men Saga and the Dystopian "Otherness": Race, Identity, Repression and Inclusiveness in the Mutant World. In Broadman, B. and Doan, J.E. (Ed.) Utopia and Dystopia in the Age of Trump (University Press Copublishing Division / Fairleigh Dickinson University Press). USA: Rowman & Littlefield.
- Educators technology, (2018, January 24). Teachers Guide to The Use of Comic Strips in Class: Some Helpful Tools and Resources. Retrieved from: https://www.educatorstechnology.com/2018/01/teachers-guide-to-use-of-comic-strips.html
- Gonick, L. (2012). The Cartoon Guide To Calculus. Harper & Collins, USA.
- Klein, G., Bauman, Y. (2019). Cartoon Introduction to Calculus. MacMillian, USA.
- Koch, S. (2017, September 27). Comic strips and language learners. Retrieved from: https://exclusive.multibriefs.com/content/comic-strips-and-language-learners/education
- Lee, S., Kirby, J. (1963). X-Men Vol 1 #1-14. Marvel, USA.
- Mcvicker, C. (2018, August). Visual Literacy And Learning To Read: Using Comic Strips for Reading Instruction. Article in Journal of Visual Languages & Computing · Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/327043053_Visual_Literacy_And_Learning_To_Read_Using_Comic_Strips_for_Reading_Instruction
- MOOCDys (2019, September 18th). 'Model Lesson 8 : Giving & Receiving Feedback'. MOOCDys. Retrieved from: https://www.moocdys.eu/en/download/model-lesson-8-giving-receiving-feedback/
- Sellars, J. (2017, December 5th). 'Comics in the classroom: building reading compréhension and literary analysis – with help from the X-Men', Harvard Graduate School of Education. Retrieved from: https://www.gse.harvard.edu/news/uk/17/12/comics-classroom
- Stillwell, T. (2011, February 14). Reading With Pictures- Supporting Comics in the Classroom. The wired. Retrieved from: https://www.wired.com/2011/02/reading-with-pictures-supporting-comics-in-the-classroom/
- Suwastomo, B. (2016), Teaching Using Comic as a Media to Improve Student's Vocabulary Mastery at Tenth Grade of SMAN 1 Muntok. STUDIA, Vol. 1 No. 1
- Takahashi, S. (2004). The Manga Guide To Statistics. No Startch Press, Inc., USA.
- Teaching English (British Council). (n.d.). Using cartoons and comic strips. Retrieved May 20, 2020, from: https://www.teachingenglish.org.uk/article/using-cartoons-comic-strips
- Yondrizal, M. and Fitrawati, F. (n.d.). Teaching reading by using comic strips to improve junior high school comprehension. Journal of English Language Teaching Volume 6 No. 1 Serie B.State University of Padang available at http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt
- Zimmerman, B.(2010, January). Using Digital Comics for Language Learning. Retrieved from: https://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=1710033

CAPÍTULO 3

UNA MIRADA INCLUSIVA HACIA LOS USOS PEDAGÓGICOS DEL CÓMIC

3.1 Abordaje inclusivo en términos de Trastornos Específicos del Aprendizaje (TEA)

El proyecto de EdComix es el de dar especial atención a la creación de una metodología para poder usar los cómics de forma pedagógica para aprender inglés de forma inclusiva. Cuando hablamos de inclusión, queremos referirnos a un material accesible para todos los alumnos respetando la diversidad cultural, así como una pedagogía adaptada con contenidos para enseñar y aprender para aquellas personas con trastornos específicos del aprendizaje. En esta sección de la guía pedagógica, nos enfocaremos en las dificultades referidas a la lectura y al procesamiento de palabras en relación con las adaptaciones que podemos realizar con los cómics.

La mayoría de los trastornos específicos del aprendizaje (a partir de ahora nos referiremos a ellos como TEA), utilizan e prefijo “dis” para indicar la ausencia parcial de una habilidad, como dislexia. La familia “dis” de los trastornos de aprendizaje se define por los especialistas como un problema neurológico que ocurre de forma independiente a la inteligencia. Son dificultades específicas y constitucionales que pueden afectar a cualquiera o a todas las áreas del desarrollo (físico, intelectual, emocional, social, lingüístico y sensorial) y pueden afectar al proceso de aprendizaje. Sin embargo, no son trastornos unitarios afectan a cada persona de diferente forma, en diferentes edades y etapas de evolución y en diferentes grados. Finalmente, no han de ser confundidos con un desarrollo retardado, aunque algunas veces lo son ya que constituyen un “hándicap oculto”: en circunstancias normales, los niños con TEA pueden no parecer diferentes a sus compañeros, hasta que nuevas habilidades son enseñadas o requeridas y es aquí cuando encuentran dificultades.

Con respecto a los cómics, hay una idea equivocada ya que se piensa que los cómics son generalmente buenos para todas las personas que lidian con problemas de lectura o para aprendices visuales ya que ofrecen imágenes para apoyar el texto. Esto no es necesariamente correcto ya que los alumnos con TEAs tienen problemas cuando se les presenta mucha información en una misma página.

Para analizar con profundidad el caso de aquellas personas con TEAs y el uso del cómic como herramienta pedagógica, en las siguientes páginas haremos primero un resumen sobre los distintos trastornos de aprendizaje y su impacto en el ámbito escolar, y posteriormente nos enfocaremos en las formas en las que se puede adaptar el material escolar relacionado con cómics para alumnos con TEAs.

¿Qué son los TEAs?

TEA es un acrónimo que quiere decir Trastornos Específicos del Aprendizaje. Se refiere a un problema neurobiológico que afecta a la forma en la que el cerebro procesa información, por ejemplo, como el cerebro puede recibir, integrar, mantener y expresar información. Como resultado, y por el hecho de que las distintas fases del procesamiento de información del cerebro están conectadas y son inseparables, hay consecuencias en el desarrollo cognitivo y en las habilidades primarias como se muestra a continuación:



Imágen 1 - MOOC Dis 1[10]

Por lo tanto, las personas con TEAs tienen dificultades con la lectura, escritura, habla, calculo, resolución de problemas, planificación y coordinación de tareas motoras.

Los investigadores piensan que la genética y muchas otras razones son las principales causas de cada una y de la acumulación de distintas “dis”. De hecho, los TEAs pueden ser causadas por una combinación de dificultades en el desarrollo cognitivo de habilidades como el procesamiento fonológico, trabajo de memoria, nominación rápida, secuenciar y la automatización de habilidades básicas. Sin embargo, es importante aclarar que los TEAs no están relacionadas con disfunciones físicas como visuales o impedimento auditivo, ni de una discapacidad motora o de un retraso mental. Además, no hay ninguna relación entre el nivel

[10] Para mayor información a cerca de TEAs, lee nuestro proyecto MOOCDys con Erasmus+ en: https://www.moocdys.eu/

de inteligencia de una persona, esfuerzo personal, disturbios emocionales, problemas económicos, el alrededor o la cultura natural.

No disponemos de una estimación real del número de "dis" en Europa, pero se piensa que hay un total del 10% de afectados (según la Federación Francesa de Dis – FFDYS) o un 12% (de acuerdo con la Asociación Europea de Dislexia – EDA) en mayor o menor medida. De acuerdo con estimaciones científicas, entre un 5 y un 12 por ciento de la población europea tiene dislexia y TEAs, y tiene que lidiar con un abordaje que no es inclusivo para aquellos que sufren problemas dis tanto en el ámbito escolar como en la vida. Por ello, la proporción de alumnos que podrían tener problemas con materiales de lectura si no está propiamente adaptado a sus necesidades es mayor de lo que la mayoría esperaría. Además, la adaptación pedagógica de contenido para alumnos con necesidades educativas es beneficioso para todos los estudiantes ya que requiere que el educados piense con claridad sobre la presentación y el uso de frases en la clase o en alguna actividad.

Los diferentes tipos de TEAs incluyen dislexia, disgrafía, discalculia, disfasia y dispraxia. Aquí abajo presentamos las características de cada una de ellas de la forma en la que se suelen presentar:

Dislexia: es un trastorno cognitivo que causa dificultades en la comprensión lectora y en habilidades de procesamiento del lenguaje. El cerebro disléxico tarda más de lo normal en identificar y conectar las letras y palabras con otros conocimientos, por ejemplo, traduciéndolos a sonidos. Este es un trastorno muy común y mencionado también como trastorno lingüístico, y puede encontrarse solapado con otro trastorno.

Disgrafía: afecta a la habilidad de escritura y las habilidades motoras finas. Específicamente, una persona con disgrafia puede tener problemas tales como una caligrafía ilegible, espacio inconsistente, pobre planificación del espacio en el papel, pobre deletreo y dificultades componiendo escritos, así como pensar y escribir a la vez. Este trastorno es confundido a veces con la dislexia, ya que ambos afectan a la habilidad de escribir.

Discalculia: afecta a la habilidad de entender los números y aprender conceptos matemáticos. Los afectados con discalculia pueden tener una débil comprensión de los símbolos matemáticos y suelen tener problemas con la memorización y organización de números. Esto es visible, por ejemplo, cuando se les pregunta por la hora o a la hora de contar.

Disfasia: normalmente presenta dificultades con el habla y el entendimiento de las palabras habladas. Los síntomas no son atribuibles a problemas sensomotores, déficits intelectuales, espectro de autismo o otros impedimentos de desarrollo. De la misma forma que no ocurre como una consecuencia de una lesión cerebral evidente o como resultado de los antecedentes del niño.

Dispraxia: aquellas personas que la sufren tienen dificultades con el movimiento y coordinación, lenguaje y conversación. Se caracteriza por dificultades en el control muscular (incluyendo el control ocular), lo que causa problemas relacionados con el movimiento y la coordinación, en lenguaje y el habla y puede afectar al aprendizaje. Este trastorno se clasifica a veces como un Trastorno del Desarrollo de la Coordinación y no tan especifico como un trastorno de aprendizaje, pero lo trataremos así ya que tiene un impacto en el proceso de aprendizaje y en la educación, y a veces existe junto a la dislexia, discalculia o junto al Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).

Es común tener diversos trastornos de los mencionados y su coexistencia en una misma persona es causa de muchos retos. De acuerdo con la publicación del 2014 del Instituto Nacional Francés de Salud e Investigación Médica, el 40% de los niños con algún "dis", poseen, como mínimo, otro "dis" acompañándolo.

Para enumerar algunas situaciones, la Asociación Europea de Dislexia considera que:

- El 50% de las personas con dislexia también sufren de dispraxia.
- El 40% de personas con dispraxia también son o bien disléxicos o tienen déficits de atención.
- El 85% de las personas con disfasia son también disléxicos.
- El 20% de las personas con dislexia tienen problemas de atención o de hiperactividad.
- El 50% de los niños hiperactivos son disléxicos…

¿Cuál es el impacto de un TEA en el colegio?

La situación en clase puede ser complicada para aquellos alumnos con TEAs ya que necesitarán realizar un esfuerzo extra para lidiar con sus "dis" habilidades. También requieren de un ritmo de trabajo distinto ya que tienen un tiempo de aprendizaje más lento. Esto es por lo que es esencial enseñar de formas adaptadas a sus habilidades y estilos de aprendizaje.

En el aula, un TEA puede ser observado cuando hay una incapacidad para realizar un tipo de tarea que la mayoría de los alumnos la llevan a cabo de forma rápida y temprana. Por ejemplo, un alumno con dispraxia que se ata los cordones cuando el profesor realiza un anuncio tiene más probabilidades de no haber entendido o registrado la información dada ya que estará totalmente concentrado en su actividad de coordinación, como es la de atarse los cordones. Más adelante en este capítulo de la guía observaremos diferentes ajustes que podemos realizar para limitar estas situaciones de doble tarea para los estudiantes "dis".

Cuando se refiere a la educación, cada uno de los trastornos genera sus propias dificultades:

En la **dislexia**, por ejemplo, la acción de leer y escribir se convierte en una tarea difícil y desafiante de cumplir. Esto es debido a la ausencia o falta del proceso cognitivo de descifrar el texto, y por lo tanto el cerebro tarda más en identificar y conectar las letras y las palabras. Descifrar para un alumno disléxico es como tener que leer un texto en el cual la mitad de las letras se encuentran al revés, o cambiadas con letras similares, o con palabras que no están divididas correctamente, pero unidas o separadas en diferentes palabras. Al ser un trastorno cognitivo que afecta al área de escritura y lectura, supone un reto en el campo académico y puede ralentizar el proceso de aprendizaje de otras habilidades de forma considerable si se deja desatendido.

Con la **disgrafia**, el problema sería sobre todo con la capacidad de escritura del alumno y sus habilidades motoras finas, las cuales pueden incluir dificultades como recordar cierta combinación ortográfica lo que puede traducir en un deletreo pobre, una planificación sobre el papel mala, superposición de letras y palabras, dificultad de secuenciar frases en palabras, espaciado inconsistente, dificultad a la hora de realizar escritos o dificultad en pensar y escribir a la misma vez.

Otro punto en el que los alumnos pueden encontrar dificultades es en el caso de la **discalculia**. Esto se traduce en una pobre comprensión de los símbolos matemáticos y problemas con la memorización y organización de números. Por ello, estorbarles con cálculos o operaciones matemáticas abstractas tiene un impacto real en el ámbito académico. Estos alumnos pueden tener también dificultades para decir la hora o simplemente contando.

En el caso de la **disfasia**, los alumnos presentan típicamente dificultades a la hora de hablar y de construir estructuras de una frase y/o una historia, así como a la hora de entender lo que

una persona dice. Esto supone un problema cuando se trata de presentaciones orales, tanto para realizarlas como para entender la de otros, lo cual es una actividad común en clase. Incluso el responder a una pregunta, aún sabiendo la respuesta, puede ser un reto para ellos. Además, la disfasia, como la mayoría de los trastornos, resulta en dificultades en las habilidades de productividad del alumno, de recepción y sociales.

Finalmente, los niños con **dispraxia** normalmente presentarán problemas con el movimiento, coordinación, lenguaje y conversación lo cual afecta en la integración al ambiente escolar y a toda la experiencia de aprendizaje.

Pese al trastorno de aprendizaje, los estudiantes con TEA tienden a ser trabajadores duros y encuentran su propia forma para alcanzar el nivel de sus compañeros en el ámbito de aprendizaje.

Por ejemplo, un estudiante disléxico en vez de escribir una historia como tarea para casa puede abordar esta tarea desde un ángulo en el cual es se siente más cómodo, como presentarlo oralmente a la profesora o dibujar la historia. Los padres, profesores y todo el ámbito escolar debe de dar oportunidades a estos alumnos para que se adentren en la enseñanza, dando un cuidado especial a la pedagogía que han de realizar con ellos y a las adaptaciones que tienen que levar a cabo en el material de enseñanza y en el ambiente. De esa forma podemos acceder a un número mayor de competencias y alcanzar una visión diversificada de nuestra sociedad.

Cómo adaptar el material educativo en general

Hay una gran cantidad de técnicas y pequeñas adaptaciones razonables que pueden llevarse a cabo para que todos en clase se beneficien, en particular, aquellos alumnos con TEAs.

Para empezar, se debe prestar especial atención a la organización del espacio físico del ámbito escolar, el aula. Un ambiente tranquilo, pero con la suficiente estimulación multisensorial para que permita un aprendizaje profundo es esencial. Además, este espacio tranquilo permitirá que los estudiantes estén enfocados en las tareas y actividades y tengan menos distracciones. Por otro lado, un lugar espacioso y bien organizado permitirá que los alumnos puedan escuchar y participar en clase (por ejemplo, sentarse en las mesas de delante para estar justo en frente del profesor), mejora la orientación, el manejo de espacio y estimula la atención.

Las adaptaciones pueden darse en la **estructura**, **actividades y tareas** de clase. Por ejemplo, comenzar la clase con una explicación explícita de las actividades que se van a realizar y estableciendo una guía y objetivos claros es de gran ayuda para los alumnos, especialmente para aquellos con TEAs. También puede facilitar la integración del alumno métodos multisensoriales como visuales, auditivos o kinestésicos. Es crucial insistir en los aspectos importantes y evitar información innecesaria y distracciones o dar demasiadas tareas en un mismo tiempo. El uso de elementos visuales, por ejemplo, para ilustrar conceptos y remarcar la información importante o representar la información en viñetas con puntos puede ayudar a mejorar la atención del estudiante y las habilidades de memoria.

Otra adaptación puede ser dividir las tareas en pequeñas secciones y dar a los estudiantes el tiempo suficiente para que lleven a cabo cada paso. Además, el profesor ha de dar unas instrucciones específicas y asegurarse de que todos los estudiantes han entendido que es lo que tienen que hacer antes de empezar. Por otro lado, los ejercicios tienen que enfocarse en mayor medida en el uso de la lógica y no tanto en memorizar, y es mejor multiplicar los tipos de ejercicios para entrenar a los estudiantes a procesar diferentes tipos de situaciones.

Para añadir, las adaptaciones pueden darse reduciendo la cantidad de tareas de escritura. Especialmente para tareas que envuelven habilidades motoras finas, hay que evitar la manipulación difícil para así ayudar a concentrarse a los alumnos en el contenido de la clase más que en la ejecución de la tarea. En adición a esto, el uso de actividades creativas y constructivas puede ayudar a la inclusión y aprendizaje del alumno ya que no requiere de trabajo relacionado con habilidades motoras precisas.

Además, al ser el trabajo en grupo algo difícil de procesar para aquellos alumnos con TEAs, el profesor puede facilitar este proceso con algunos ajustes. Un ajuste podría ser, por ejemplo, crear grupos pequeños y diversos y enseñarles ciertas reglas que han de respetar todos. El profesor también puede tener una señal con el alumno (por ejemplo, una palmada en el hombro) para prepararlo y avisarle de una actividad grupal y que el decida si quiere participar desde dentro u observar desde fuera. No obstante, el profesor siempre tiene que facilitar y mejorar la colaboración entre compañeros.

Con respecto al **material escrito**, las adaptaciones generales se relacionan con la fuente de la letra, el tamaño y el espaciamiento. Esto es esencial para todos los alumnos pero especialmente para aquellos con TEAs. Es recomendable utilizar fuentes tales como Arial,

Century Gothic o OpenDOS. Además, un espaciado adaptado de 1,5 entre líneas en una fuente de un tamaño de entre 12 y 14.

Por otro lado, el texto ha de estar alineado hacia la izquierda y no justificado para así evitar que se salten líneas. Por la misma razón, el texto tiene que estar ordenado en párrafos pequeños, con frases claras. Idealmente, es mejor estructuras cada parte del texto con títulos claros y distinguibles, subtítulos…

Finalmente, con respecto al material impreso, se recomienda imprimir a una cara para que así se evite la manipulación de la página y tener que darle la vuelta. Además, el uso de colores y un código consistente de estos para separar información es también de gran importancia. Especialmente para alumnos con TEAs, es recomendable utilizar colores claros o pastel siempre que sea posible.

Todas las adaptaciones mencionadas anteriormente son básicas y pueden ser aplicadas para ayudar a todos los alumnos y no solo a aquellos con TEAs. Especialmente en relación con el material escrito, tanto para formato impreso como digital, es obvio que todas estas adaptaciones son también necesarias para los cómics. Por ello, en la próxima sección de este capítulo, hay diversas adaptaciones relacionadas con los cómics que se enfocan en la forma de adaptar material escolar relacionado con los cómics para alumnos con TEAs.

El caso de los cómics y TEAs

Una gran parte de nuestro cerebro está destinada a lidiar con datos visuales y por ello, el uso de estrategias de apoyo vidual tales como los cómics son un componente efectivo y vital para todos los estudiantes, especialmente para aquellos que tienen dificultades a la hora de aprender o TEAs o incapacidades cognitivas o de comportamiento.

Específicamente, cuando se trata de estudiantes con TEAs, adaptaciones al aprendizaje como el uso de estas habilidades visuales son comunes y hacen más fácil el procesar información. Aun así, los alumnos con TEAs pueden encontrar algunos cómics (los más famosos) difíciles de leer dado las fuentes que utilizan y el estilo del texto o el despliegue de las viñetas. También, en cómics digitales, a veces el autor cambia constantemente las fuentes o utiliza muchos colores cercanos al gris en vez de colores que se distinguen. Por ejemplo, la tira cómica siguiente:



Image 2 – Página de "Guía ilustrada de la ciencia" de Larry Gonick

Por ello, los cómics para alumnos con TEAs han de ser concebidos de una manera específica para que tengan una estructura clara y ayude a estos alumnos a ser capaces de visualizar y entender los conceptos claves de clase de forma más visual. En este contexto, la adaptación del material cómic se puede dar en cuatro áreas:

- **Texto**

A diferencia de la mayoría de textos escritos, que suponen un problema para los alumnos con TEAs, los cómics son más accesible gracias a su apoyo visual. La caligrafía a mano puede ser difícil de leer, especialmente para alumnos con TEAs, y por ello es preferible utilizar una

automatizada (digital). ¿Hay hoy en día más herramientas automáticas de escritura? Para los cómics que tienden a utilizar fuentes parecidas a las escritas, al ser un arte tradicional, como por ejemplo Comic Sans es considerada favorita por los disléxicos (Asociación Británica de Dislexia) pero tenemos que enfatizar que hay investigadores que no han llegado a una conclusión sobre ello. Lo que parece ser beneficioso son algunas del tipo Sans Serif como Arial, Verdana, Tahoma, Open Sans, Century Gothic y Trebuchet, ya que son más sencillas para leer para los disléxicos.

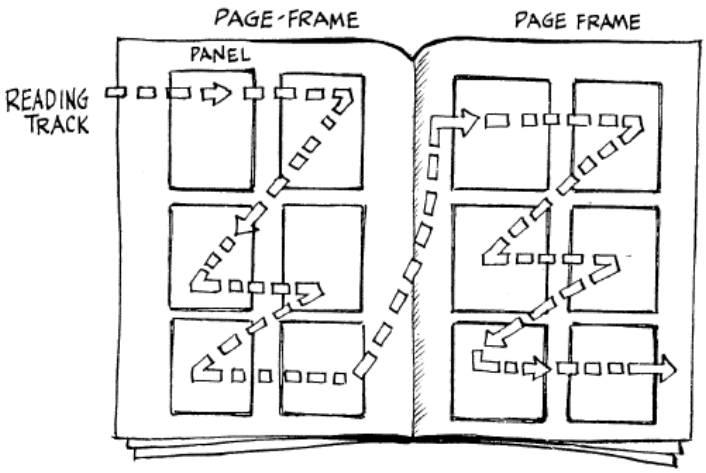
Otro punto relacionado con el texto en cómics es el formato del texto en sí. Para los lectores "dis" es mejor ser consistente o bien en el uso total de las mayúsculas que es algo normal en los cómics o bien en el uso de las mayúsculas de la forma normal. Esto significa que hay que evitar que el texto mezcle en una misma palabra mayúsculas y minúsculas constantemente ya que añade una dificultad para los lectores "dis". Además, al utilizar todas las letras en mayúscula permite colocar más diálogos en un espacio menor y mantenerlo claro, por lo que es mejor para los lectores visuales o para estudiantes con TEAs.

Por otro lado, es recomendable evitar el uso de las itálicas para los lectores con TEAs. Esto es una adaptación importante ya que las itálicas se utilizan bastante en los cómics, ya que se aplica en diálogos, monólogos internos, citas, subtítulos, bocadillos de información… Una práctica muy común es la de poner en itálica y en negrita para enfatizar una palabra específica en vez de solo poner esta palabra en negrita (en el caso de los cómics clásicos). Esto es algo no aplicable para estudiantes con TEAs. En vez de eso, la palabra puede ser subrayada o escrita en otro color. Finalmente, los números deberían ser siempre deletreados, escritos en palabra, a no ser que sean una fecha, designación o parte de un nombre o de un número largo.

- **Viñetas**

La viñeta nos enseña que la acción se está llevando a cabo "en cámara". Un cómic adaptado ha de tener los paneles lo suficientemente grandes y con un recuadro claro para así ayudar a los lectores "dis" a diferenciar entre las diferentes acciones y escenas. Para el material de cómic adaptado, el alineado de las viñetas son esenciales para hacer al alumno consciente de la organización de la página. Por ello, el orden de las viñetas tiene que estar adaptado para ayudar a los alumnos con TEAs a poder navegar de forma sencilla entre las diferentes viñetas y ser capaces de seguir la línea narrativa. Por ejemplo, para lectores jóvenes puede contener

flechas con la dirección que han de seguir en la lectura. Las viñetas han de seguir un orden de izquierda a derecha (para países occidentales), alineados sin aleatoriedad y sin diferentes formas y tamaños entre las páginas.



Imágen 3 - W. Eisner (1985), p.41

Un ejemplo controversial de esto podría ser el caso de los cómics japoneses (manga), ya que tienen una orientación contraria y por ello pueden ser más complicados para los lectores “dis” de los países occidentales.

- **Bocadillos y Cuadros de Diálogo**

Los bocadillos del cómic suelen capturar y hacer visibles los elementos de sonido. El texto dentro de ellos se lee de izquierda a derecha y desde arriba hacia abajo en los países occidentales, en relación con la posición del personaje que habla, por lo cual para los estudiantes con TEAs es importante utilizar las colas de los bocadillos para indicar que personaje está hablando y orientarlo hacia su boca.

La forma del bocadillo puede variar desde redondo, o con forma ondulada para indicar angustia, o con un doble borde para enfatizar, o un bocadillo de pensamiento para un monólogo interno. No hay ningún problema en usar distintos bocadillos para los estudiantes con TEAs siempre y cuando su significado se mantenga constante en todo el cómic; pero si que es importante que haya suficiente espacio dentro del bocadillo para que quepa el texto, y

se ha de evitar el uso de guiones para romper palabras. Además, los bocadillos no han de superponerse ni entre ellos ni con el cuadro de la viñeta.

Por otro lado, el uso de bocadillos unidos (imágen 4) no supone un problema.



Imágen 4 - Joint balloons

Además, los cuadros de diálogo incluyen también cajas donde se informa sobre la localización y el tiempo, monólogos internos, personajes que hay fuera de cámara o la voz del autor. Estas citas suelen encontrarse normalmente en la misma fuente que los diálogos, o algo más grandes, pero hay que evitar que estén escritas en itálicas o en itálicas en negrita, como mencionamos anteriormente.

- **Diseño Gráfico e Ilustraciones**

Un aspecto crítico para tomar en consideración para los cómics adaptados se refiere a la forma en la que se despliegan las imágenes, es decir, la ilustración y el diseño gráfico. Para facilitar la lectura de estudiantes con TEAs, es necesario que las imágenes se presenten en buena calidad, así como el hecho de que el cómic esté en su versión impresa. Ha de evitarse el uso de gráficos intensos y colores vivos, por lo que el contraste de colores claros y oscuros (como blanco y negro) siempre es una opción segura. Además, la distancia entre el texto y la imagen no debe ser muy grande para que el lector sea capaz de relacionarlas.

En forma de conclusión, se pueden llevar a cabo adaptaciones simples sobre los cómics en todos los aspectos mencionados para facilitar la lectura para aquellos alumnos con TEAs y para hacer los cómic más accesibles e inclusivos para todos.

3.2. Propuestas para un abordaje inclusivo sobre el cómic teniendo en cuenta la situación socioeconómica, la cultura y las diferencias

Después de todo, los cómics están hechos para crear historias, y las historias son difícilmente neutrales. El autor de cualquier forma de cómic la crea desde una realidad distinta, en un momento preciso, con ideas preconcebidas o referencias que el lector o la audiencia tiene que poseer para entender. Además, cada tipo de cómic o de género tiene su propio código y estructura que permite entenderlos.

Durante esta guía, hemos explorado como los cómics pueden servir de apoyo para el proceso de aprendizaje y hemos subrayado el hecho de que esta forma de arte secuencial requiere y provoca que el lector entienda lo que está pasando entre cada viñeta. De la misma forma, hemos desmentido la idea de que los cómics hacen más fácil el aprendizaje solo por el mero hecho de decorar el texto, lo que sería el verdadero foco del proceso de aprendizaje. También hemos abordado la idea de que el uso del cómic en la educación no es solo colocar imágenes o dibujos en una clase o lección para hacerlos parecer mejores y más fáciles. Las representaciones de género, raza, discapacidades, culturas, religiones y otras identidades de grupos de personas en general (por ejemplo, gente inteligente, gente fuerte…) ofrecen retos y oportunidades en términos de inclusión. A pesar de que esto podría ser un tema de una guía al completo, en esta sección te equipamos, como educador, con ejemplos y enfoques para asegurarnos de que no transmita ninguna diferenciación o sesgo en su clase al llevar los cómics al aula.

A continuación, observamos dos aspectos en los que según como hagas uso del cómic, podría llegar a producir un sesgo con su uso en clase:

- Primero, exploremos la idea de que algunos tipos de cómics pueden ser mejor que otros a la hora de usarse en el marco educativo, y veremos cómo superar esto.
- En segundo lugar, echaremos un vistazo al hecho de cómo algunos tipos de identidad pueden ser representados y mal interpretados en diferentes tipos de cómics y como ser conscientes del material que ofreces a tus alumnos.

La importancia de no discriminar entre distintos tipos de cómics

Si has llegado hasta este punto de esta guía asumimos que has leído algún tipo de cómic en algún momento de tu vida. Por ello, sabrás que prefieres algún tipo de cómic que otro que no

te atraiga o que directamente no te guste. Esto es perfectamente entendible, ya que es una cuestión de gustos, al igual que podrás preferir algún tipo de libro, película o música. El propósito de esta parte no es, digamos, que te gusten los cómics de acción estadounidenses o el manga que contempla la vida cotidiana en Japón. Nosotros solo pretendemos compartir una seria de pensamientos e ideas para mostrar como pensar críticamente sobre como abordar a los cómics desde una perspectiva general hasta una meramente educacional, y que veas como, probablemente de forma no intencionada, puedes crear sesgos dependiendo del cómic que utilices que puede que haga que algunos estudiantes se sientan desinteresados o excluidos de tus clases.

Hemos elegido explorar tres situaciones en las que los cómics pueden ser discriminatorios entre sí y como estos criterios pueden transmitir un juicio de valor y por último, no necesariamente ser tan relevantes como se piensa en el ámbito educativo: diferenciación de cómics por origen o cultura, diferenciación de cómic según su propósito (por ejemplo, artístico vs. comercial) y diferenciación entre su forma de publicación, papel o web.

Cómics por origen y cultura

Reducir la variedad de los cómics modernos a tres: europeo, americano y maga/manhwa (ya que el manga no se produce únicamente en Japón), es ciertamente limitante. Al no ser el objetivo de este capítulo ser una guía teórica o dar un meta análisis de que son los cómics y que no son, nos permitiremos usar este atajo para poder explicarnos y llegar a nuestra conclusión.

Aunque haya muchas variedades de trabajo dentro de estas tres categorías mencionadas previamente, las usaremos ya que los cómic pueden ser identificados generalmente con un tipo más que con otros. Por ejemplo, ahora hay una nueva ola de manga que se está llevando a cabo en Francia, con títulos como “Lastman” (Bastien Vives, Balak, Michael Sanlaville) o “Radiant” (Tony Valente). Pese a que algunas referencias culturales, como por ejemplo los chistes o el ritmo de la narración, pueden tener similitudes con los códigos de los cómics europeos, estos pueden ser considerados manga dado a que la mayoría de los códigos que utiliza se relaciona con este género. Además, este tipo de trabajos están comenzando a ser reconocidos como manga por autores japoneses famosos, como Eiichiro Oda (“One Piece”) o Yusuke Murata (“One Punch Man”). Hay, por supuesto, muchos otros ejemplos de cómics relacionados con otros géneros o producidos fuera de su cultura original.

Ya sea por sesgo cultural o por simple preferencia personal, cada uno de nosotros preferirá un tipo de cómic sobre otro. Aunque el tener una preferencia personal por un tipo de cómic no sea un problema, si que puede traer un juicio de valor: por ejemplo, uno puede pensar que los cómics europeos son más nobles (nos enfocamos en la audiencia europea), mientras que los cómics americanos puede que sean productos de calidad comercial baja y el manga puede ser considerado como mal dibujado. Este tipo de juicio de valores puede convertirse en un problema a la hora de la elección de cómics en la clase por parte del profesor.

En su investigación sobre la relevancia de añadir cómics al catálogo de las bibliotecas, la bibliotecaria Agnès Deyzieux (2007) afirma que los cómics en general, y el manga en particular, son un gran atractivo para los adolescentes al ser un género que no pertenece al ámbito escolar y que permite que tengan un grupo de compañeros que compartan una pasión que no pertenezca al grupo de los adultos. Este análisis es sustentado por un estudio llevado a cabo por la Asociación Nacional de Editores en Francia (Depaire, 2019), en el cual sus autores entrevistaron a profesores y bibliotecarios de colegios sobre el uso del cómic. Uno de los descubrimientos fue que en las áreas menos privilegiadas, los estudiantes hablan sobre los libros cómic, cómics americanos y manga, los cuales les motivan para ir a la biblioteca del colegio a leer cómics. En ese sentido, los cómics pueden ser un atrayente para aquellas poblaciones que no tienen necesariamente un hábito de lectura: en vez de leer con sus familias, leerán con sus amigos. Los cómics no solo llevaran a estos lectores a los cómics de la biblioteca, sino que también a los recursos que esta ofrece en su conjunto: un estudio americano encontró que incluir cómics en el catálogo de una biblioteca aumenta la circulación de la biblioteca al completo de dos a cuatro veces más.

En conclusión, es mejor para los educadores no limitarse a usar únicamente un tipo de cómic en la educación ya que no solo el hecho ceñirte a un tipo de cómic es una tarea complicada, sino que además al utilizar una variedad de tipos de cómic tendrás más probabilidades de encontrar que es lo que se ajusta a los intereses de tus estudiantes y así incluirlos más en las actividades de clase.

Propósito del cómic

¿Tienen un lugar en la clase los cómics comerciales? ¿Los cómics que se centran en el aspecto artístico son buenos para usar o serán demasiado complicado para los estudiantes?

¿Son los cómics de financiamiento colectivo correctos para usar? ¿Deberíamos ceñirnos solo al uso de los cómics que estén marcados como pedagógicos o como documentales?

Para aquellos educadores que ya utilizan los cómics en clase estas preguntas pueden tener una fácil respuesta. Sin embargo, para aquellos que son nuevos o incluso para nosotros mientras escribíamos esta guía, tuvimos que pensar a cerca de si el propósito de la creación del cómic tiene un impacto sobre su valor educativo.

La respuesta en muy simple, no. No hay ningún argumento que avale que un tipo de cómic no pueda ser desacreditado. Por ello, nuestro consejo es mezclarlos. Podrías usar los cómics americanos junto a los clásicos europeos, de la misma forma que puedes utilizar algunas tiras cómicas online u otras formas innovadoras de cómics. La editora francesa “Editions Rutabaga”, por ejemplo, crea formas innovadoras de cómics en los que se requiere más del lector que solo el pasar las páginas: el lector tiene que doblar, desdoblar, entrelazar y girar el cómic. Al estas estos cómics únicamente en francés, podrías ofrecer esta misma experiencia de manipulación de cómics de otra forma. Por ejemplo, podrías imprimir viñetas sueltas de un cómic y pedir a tus alumnos que encuentren diversas formas de unirlos y crear tiras o incluso una página de un cómic entera. Esto podría ser una actividad interesante para alumnos con TEAs, para los cuales pueden ser beneficiosas aquellas actividades en las que no se requiere la lectura.

Con respecto a los cómics que son etiquetados como educativos, es importantes asegurarnos de que poseen una historia interesante. Si utilizas los cómics para incluir métodos informales en la educación y acabas utilizando un cómic que da la lección tal y como tu la darías acabas quitándole el valor añadido que te aportaba. En el caso de cómics descriptivos, como aquellos encargados por instituciones, asociaciones o compañías con el propósito de explicar un tema, es importante leerlo y verificar que lo que hay en su interior no alimente al lector con demasiada información a la fuerza. Si tus alumnos sienten que estás utilizando los cómics igual que utilizarías cualquier otro libro o manual, puede que se sientan más frustrados por la experiencia.

Por otro lado, uno puede pensar sobre los cómics de los periódicos como informacionales. Sin embargo, estos son subjetivos ya que el autor está intentando dar su punto de vista a cerca de algún tema, y por lo tanto están hechos para que sean leídos en un contexto. Por ello, si en algún momento haces uso de este tipo de cómics en clase, es necesario que te asegures de dar

la suficiente información a cerca del contexto en el que está hecho para que puedan entender cualquier referencia (por ejemplo, el uso de algún símbolo) en la tira cómica y que puedan entender la perspectiva desde la que está hecha para expresar un punto de vista específico.

La idea de todo esto es que la variedad no es solo la clave para mantener a tus estudiantes motivados, sino también para evitar tener una posición controladora y jerárquica sobre tus estudiantes.

El caso del uso de cómics digitales

Llegados al último punto, ya que no todos los lectores de esta guía puede que estén informados a cerca de los cómics digitales, deseamos proveer una pequeña introducción sobre esta nueva forma de arte secuencial. Los cómics digitales pueden ser divididos en gran medida en dos tipos: cómics web y cómics dinámicos digitales.

En primer lugar, veamos de que se tratan los cómics web. Aunque las revistas cómics amateur han existido desde hace ya tiempo, se puede decir que internet ha ofrecido una forma más sencilla y amplia de hacer llegar a la audiencia nuevos creadores de cómics gracias a los blogs y a las redes sociales. Autores como Liz Climo (Los Simpsons), Sarah Andersen ("Sarah´s Scribbles") o Nick Seluck ("The Akward Yeti") crean comics de forma regular para ser distribuidos mediante las redes sociales. Este formato anima a los autores a crear tiras cortas de unos cuatro paneles que pueden ser visualizados al completo cuando el lector se desplaza por la pantalla. En este sentido, las historias han de ser atrayentes y han de poder leerse de forma rápida. Dado que muchos autores lidian con su día a día mediante estos cómics, esto podría captar el interés de los alumnos ya que podrían sentirse relacionados.

Otro tipo de cómic web ha aparecido últimamente, el cual se aprovecha de la posibilidad de poder pasar fotos en Facebook o Instagram, por ejemplo. En este tipo de cómics, el lector solo ve la primera viñeta, y al deslizar horizontalmente ve la siguiente, por lo que ve una cada vez. Autores como Pascal Campion crean cómics que se leen principalmente de esta forma.

Es interesante observar como algunos autores tales como Chris Grady ("Lunar Baboon") o "Shen" ("Owlturd/Shen Comix") cambian el formato en el que presentan sus trabajos dependiendo de la plataforma que utilicen, lo cual muestra la versatilidad a la hora de publicar en las redes sociales.

Dentro de lo que cabe, al ser las tiras cómicas de las web diseñadas para ser compartidas de forma sencilla a través de las redes sociales, tus estudiantes probablemente hayan leído algunas. No dudes en preguntarles sobre sus páginas y sus autores favoritas.

Nota:

Diversos autores de comics web permiten a otros a usar sus trabajos si están acreditados y si su propósito no es comercial. En este sentido, estos serían un buen recurso para los profesores. Siempre puedes comprobar las condiciones sobre como usar un cómic web de un autor en su sección FAQ o en su pestaña "Sobre Mí".

Además, leer comics en una pantalla ha hecho que aparezcan nuevas formas de leer comics, como predijo Scott Mc Cloud cuando afirmó que crear cómics digitalmente ofrecería un "lienzo infinito" (2000, 2009). Según él, crear cómics de forma digital permite el aprovechamiento de un espacio ilimitado para desarrollar las historial y explorarlas de forma multidireccional. Mientras que algunos autores desarrollaron experiencias mediante esta idea, como Daniel Merlin Goodbrey, este tipo de experimentación no es necesariamente accesible para todos y no está destinada para ser ampliamente difundida.

Uno de los primeros ejemplos a larga escala del uso de los cómics en forma digital podría ser cuando Marvel Comics comenzó la colección "Infinite" en 2013, una colección exclusivamente digital en cuyos cómics deslizar la página puede suponer mover al lector a otra parte de la imagen de la que están observando, cambiar la imagen, la aparición de bocadillos de diálogo, onomatopeyas, imágenes o otras viñetas a parte de las que ya están en pantalla. Este tipo de comics pueden parecer a veces animaciones, pero su ritmo es cercano al de los cómics y de hecho están escritos para que sean leídos como cómics, ya que puedes volver de delante hacia atrás e incluso leer viñeta por viñeta o página por página. Mientras que la colección "Infinite" de Marvel está solo disponible si estás subscrito, otros han desarrollado cómics dinámicos (o novelas gráficas de desplazamiento) que puedes leer de forma gratuita: "Phallaina" de Marietta Ren y el thriller de Emilie Tarascou y Simor Kansara "Media Entity", disponibles online en francés e inglés.

Gracias a la versatilidad de los cómics digitales, ya sean formas más simples de comics web o novelas gráficas dinámicas, te motivamos a que explores su posible uso en clase. Los comics web cuentan historias con las cuales se podrían relacionar tus alumnos, y los cómics

dinámicos atraen y enganchan a tus alumnos a leer y a experimentar la historia de distintas formas: en ambos casos, ofrecen mucho de lo que hablar.

Cómics, representaciones y malinterpretaciones

El ser inclusivo no se limita únicamente al tipo de cómic que presentes a tus alumnos, sino también a la representaciones que esos cómics ofrezcan. Puede ser tentador pensar que los cómics son inocentes o neutrales, pero la realidad es que, al igual que cualquier trabajo cultural o dentro del área de información, estos pueden representar a personas o hechos como ellos deseen.

Se ha escrito mucho sobre el tema de representaciones y distorsiones a cerca de las identidades en diferentes tipos de cómic (en este sentido, lo que se aplica al manga podría aplicarse a los cómics europeos, pero no necesariamente en este caso) pero no pretendemos cubrir todos los debates en este capítulo. Lo que pretendemos es introducir tres dimensiones distintas sobre este tema que te permitan ser consciente de las posibles representaciones de grupos de personas en tu alrededor para saber como evitar la exclusión de parte de tus alumnos de forma inintencionada.

Como trabajo cultural o producto, los cómics representan ideas relacionadas con su contexto cultural. En este sentido, no deberían ser endiablados por el hecho de mostrar una imagen simplificada o negativa de un grupo de personas: es muy improbable que sean el único medio que lo haga de esa forma en su tiempo. Esta declaración no está hecha para servir como excusa de una falsa representación, sea voluntaria o no, pero es necesario ser consciente de tales factores o complejidades a la hora de usar los cómics con tus alumnos de una forma correcta e inteligente.

En primer lugar, observaremos los cómics y el género, los roles de género e identidad, posteriormente trataremos las representaciones de raza, cultura e historia, y finalizaremos con las diferentes representaciones de discapacidades y trastornos.

Género, roles de género e identidad de género

Las representaciones de género siguen siendo un tema importante dentro de los analistas de las distintas formas de libros cómic. Por ejemplo, hay dos modas a la hora de representar a la mujer en un cómic. Primero, no suele haber personajes femeninos significantes e incluso a veces ni los hay. En segundo lugar, los personajes femeninos se han visto históricamente

relegados a ser representados dentro de los estereotipos del cuidado o siendo sobre sexualizadas. Aunque haya muchos estudios a cerca de este tema, sería imposible resumirlos todos en estas páginas sin arriesgar la simplificación de su conclusión, lo que haría que fuese fácil desmentir tales ideas basándose uno en su experiencia de lectura personal.

Por ejemplo, la serie de Naoko Takeuchi "Sailor Moon" (1991 – 1997) es sujeto de debate ya que puede considerarse feminista o no (Newsom, 2004). Por un lado, este manga nos relata la historia de un grupo de niñas adolescentes de diferente carácter que salvan el mundo una serie de veces; pero por el otro lado, lo hacen en trajes coloridos inspirados en los uniformes escolares. Con respecto a los cómics americanos, pese que la figura de la superheroína ha ganado visibilidad, sigue habiendo limitaciones a la hora de cómo se representan en relación con la fuerza y el poder que poseen comparados con los superhéroes masculinos (Murphy, 2016; Shendruk, 2017). Este análisis no es el mismo si se trata de los cómics franceses y belgas, ya que mientras que Becassine, una de los primeros personajes femeninos en aparecer en los periódicos fue creado en un principio para educar a las niñas a como convertirse en buenas esposas, fue testigo de un giro heroico total durante la guerra (Lipani Vaissade, 2009).

Sin embargo, tal y como muestra nuestro título, las representaciones negativas de género no solo se aplican a las mujeres. Mientras que hay un largo catálogo de superhéroes masculinos en los que elegir, existen dificultades a la hora de encontrar uno que sea realista con respecto al físico del hombre real. Esto podría suponer un estándar físico difícil o incluso imposible de conseguir para los niños. O simplemente, no serían modelos con los que se identificarían fácilmente. Por otro lado, en la cultura popular, los hombres afeminados y los personajes homosexuales tienden a poseer características normalmente atribuibles a los "malos", o personajes originalmente creados como enemigos del superhéroe, pero que se han convertido en tan populares que llegan a ser héroes a su propia manera (como por ejemplo el Joker Y Harley Quinn de DC o Loki de Marvel).

Entre todo este debate tan acalorado, lleno de información e interesante nosotros recomendamos que, a la hora de escoger un cómic para llevarlo al aula, se encuentren presenten roles de todo tipo de mujeres y hombres.

Raza, cultura e historia

Al representar dentro de un contexto cultural e histórico otras culturas, personas e historia, aparecen falsas representaciones. Hemos decidido remarcar estas percepciones ya que creemos que se requiere de un mayor contexto que en las falsas representaciones de género, en las cuales, de alguna forma, son similares en el tiempo.

Las representaciones, falsas representaciones y prejuicios sobre razas, etnias y culturas evolucionan con el tiempo y barreras que se les presentan, por ello, un producto cultural puede parecer normal en un momento concreto del tiempo, pero puede parecer sorprendente para la audiencia tiempo después. Y este puede ser el mismo proceso en diferentes culturas. Como ocurría anteriormente, no estamos diciendo que estas representaciones sean excusables, pero es importante saber y tener en cuenta estos hechos y factores para hacer un juicio y explicaciones razonables.

Empecemos con un ejemplo. Imagina que quieres usar cómics clásicos en tu clase y eliges trabajar con uno de Herge, Tintín, ya que la serie puede parecer atemporal, no se puede elegir cualquier libro de la colección. “Tintín en el Congo” (1931), el segundo volumen de la serie, ofrece una visión estereotipada de los africanos y africanas. Los congoleses son representados como personas que tienen un comportamiento propio de un niño, siendo inocentes y vagos, y hablan con un lenguaje caricaturizado. Este hecho puede provenir de que la editorial de Tintín ordenó este cómic para motivar a los jóvenes belgas a establecerse en el Congo, pero Herge nunca había estado ahí, por lo que su única documentación para ese trabajo venía de un periódico con aires colonialistas. Aunque se llevaron a cabo algunos cambios en este álbum después de la Segunda Guerra Mundial, sigue siendo necesario explicar a los lectores el contexto en particular para que no crean de forma literal lo que representa el cómic (Bichler, 2019).

Como ejemplo más contemporáneo, en “El Chino Americano”, Gene Luen Yang cuenta la historia de un niño chino americano que tiene problemas a la hora de integrarse en su nuevo colegio. Esta novela gráfica nos muestra a Chin-Kee (como “chinky”), un personaje que personifica todos los clichés y prejuicios que los americanos tienen sobre los chinos y sobre las personas asiáticas en general. Sin embargo, en este ejemplo, este personaje estereotipado es exagerado para resultar ofensivo al lector y que le haga entender que no se siente bien cuando te estereotipan. Aquí, de nuevo, fuera de contexto, este personaje podría ser

malinterpretado: el autor menciona en una entrevista como algunos lectores pensaban que el personaje era “mono” (Barajas, 2016).

Podríamos, por supuesto, extender la lista de falsas representaciones y percepciones erróneas sobre estereotipos raciales y culturales y sobre prejuicios que pueden ser expresados a través de los cómics. Pero lo que queremos es que, a la hora de presentar un cómic en clase, investigues sobre su contexto cultural y que los acompañes con las suficientes explicaciones sobre el contexto para asegurar que será comprendido de una forma correcta en vez de malinterpretar algunos personajes o situaciones.

Discapacidades y trastornos

Mientras que las representaciones de género y raza aparecen rápido por nuestra mente a la hora de pensar sobre cómics inclusivos, es posible que uno no se pare a en la representación de discapacidades y trastornos. Incluso si se hace, una de las principales categorías dentro de las incapacidades que se nos ocurriría sería aquellos que utilizan sillas de ruedas. He aquí una introducción hacia este tema, con algunos títulos recomendados sobre discapacidades y trastornos específicos.

Dentro de los primeros ejemplos de personajes con alguna discapacidad en la cultura pop, podemos pensar en Daredevil y Profesor Xavier de Marvel o Barbara Gordon de DC. A continuación una pequeña descripción de los personajes: Daredevil es un abogado que perdió la vista debido a ciertos productos químicos que le cayeron en un accidente de tráfico cuando era niño, y desarrolló un sentido sobrehumano de audición que le permite percibir más a allá de lo que permite la vista; el Profesor Xavier es un genio científico con podres telepáticos que, debido a un encuentro con un alien, queda parapléjico; Bárbara Gordon fue inicialmente introducida como una superheroína clásica pero que perdió la habilidad de mover sus piernas al ser disparada y cambio radicalmente para convertirse en una experta en informática y ordenadores y servir de apoyo para otros superhéroes en sus misiones. Esto son ejemplos interesantes y hay muchos más que podemos encontrar en trabajos europeos y japoneses. Por ejemplo, algunos trabajos de Alejandro Jodorowsky representan personajes con discapacidades: el personaje principal en “Bouncer” es mutilado y el principal en “Moon Face” es mudo. Lo que es interesante en estas historias es como los personajes son capaces de superar lo que para otros sería percibido como un reto. Aun así, hay que dejar claro que estos personajes pertenecen a un mundo de fantasía.

Para ejemplos algo más realistas, exponemos a continuación una serie de obras interesante que pueden servirte para un comienzo. Están disponibles en inglés. Hemos decidido dar ejemplos de obras enfocadas en contar una historia más que en la educación:

- "Una Voz Silenciosa" (2011-2014) de Yoshitoki Oima, es un manga que cuenta a historia de un adolescente que pierde a su amigo porque abusó de una niña sorda. Más tarde se reencuentran y deciden hacer las paces.
- "REAL" (comenzó en 1999) de Takehiko, es un manga que trata sobre discapacidades físicas, deportes y el deseo de encajar.
- "Mundo Perfecto" de Rie Aruga cuenta la historia de amor entre una mujer de 26 años y su amor platónico del instituto con el cual se reencuentra en una fiesta y aparece en silla de ruedas.
- "Diferencias Invisibles" de Julie Dachez y Mademoiselle Caroline es una novela gráfica que relata la historia de un adulto que descubre que tiene síndrome de Asperger. Ofrece una perspectiva interesante desde el punto de vista de alguien con trastorno del espectro autista, mientras que muchas otras obras tratan sobre niños con autismo pero desde la perspectiva de los padres.
- Salud Mental: "Lunar Baboon" de Chris Grady son webcomics que tratan a veces sobre la depresión, y "Sarah's Scribbles" de Sarah Andersen es una serie que a veces toca el tema de la ansiedad.

Si alguno de tus estudiantes tiene alguna discapacidad o trastorno que tu conozcas, asegúrate de introducir el tema de una forma adecuada. Si bien siempre es buena idea mostrar diversidad a la hora de elegir el material que utiliza, siempre insistiendo en encontrar recursos que traten alguna discapacidad o trastorno porque concierna a alguno de sus alumnos, podría tener un efecto contrario: en lugar de incluirlos, podría acabar exponiéndolos.

Conclusiones

Este capítulo sirve como introducción para las muchas virtudes y facetas del uso del cómic en clase de forma inclusiva. Nuestra intención era mostrar algunas barreras invisibles que existen para ciertas personas. Centrándote únicamente en un tipo de cómic, por ejemplo, o excluir otros de los recursos que has elegido, puede que no sea una forma eficaz de llegar a tus alumnos. Por ello recomendamos que intentes y varíes los recursos que utilices:

esperamos haberte dado el suficiente conocimiento básico sobre los diferentes géneros, formas y temas para ayudarte a la hora de intentar explorar nuevos mundos dentro del cómic.

Además, en un marco educativo es importante prestar atención a la forma en la que los cómics muestran (o no) a ciertas categorías de personas. Por ejemplo, si utilizan tiras o páginas en las cuales los personajes femeninos son cuidadoras, puede alienar a tus alumnos que no se identifique con ello, y da una imagen reducida de los roles de género. Si siempre muestras a los extranjeros con ropa tradicional que los muestra diferente de los demás, también puede ser alienable. Nosotros te recomendamos ciertas formas de analizar el contenido del material que utilizas, así como algunas obras que tratan estos temas que no son comúnmente los más tratados.

Mientras que esta rápida pasada sobre las formas de utilizar los cómics de forma inclusiva puede parecer abrumador si eres nuevo o nueva dentro del mundo de los cómics, en cualquiera de sus formas, tenga en cuenta que algunos ejemplos populares pueden servir de base útil como enfoque hacia la inclusión. La serie de los X-Men de Marvel, por ejemplo, son a veces percibidos como un buen punto de partida para discutir sobre las diferencias y la inclusión ya que nos muestra una gran cantidad de personajes (Di Minico, 2019).

¡Esperamos que esto le haya provisto de suficiente material para apoyar su selección de tiras cómicas y libros para su uso en el aula con sus alumnos!

REFERENCIAS DEL CAPÍTULO 3

- Andersen, S. Sarah's Scribbles. Retrieved March, 1st 2020 from https://sarahcandersen.com/
- Aruga, R. (2016) Perfect World. Rancon, France: Editions Akata.
- Barajas, J. (2016, September 30th) This Chinese-American cartoonist forces us to face racist stereotypes. PBS. Retrieved from https://www.pbs.org/newshour/arts/this-chinese-american-cartoonist-forces-us-to-face-racist-stereotypes
- Bichler, C. (2019, January 23rd) Pourquoi « Tintin au Congo » fait-il encore polémique aujourd'hui ? (Why is "Tintin in the Congo" still controversial today?).
- British Dyslexia Association (BDA) (2018), Dyslexia Style Guide
- Blambot.com Comic Book Grammar & Tradition [Blog post]. Retrieved from https://blambot.com/pages/comic-book-grammar-tradition
- Cohen, M.J. & Sloan, D.L. (2007). Visual supports for people with autism: A guide for parents and professionals. Bethesda, MD: Woodbine House, Inc.
- Dettinger C. (2013) "Using Visual Supports with Students Accessing an Adapted Curriculum". Education 589 Projects. 11. https://scholar.umw.edu/education_589/11
- France Culture. Retrieved from https://www.franceculture.fr/bd-bande-dessinee/pourquoi-tintin-au-congo-fait-il-encore-polemique-aujourdhui
- Campion, P. Pascal Campion. Retrieved from URL http://pascalcampion.blogspot.com/
- Climo, L. The Little World of Liz. Retrieved March, 1st 2020 from https://thelittleworldofliz.com/
- Dachez, J., Mademoiselle Caroline (2016) Différence invisible (Invisible Differences). Paris, France: Delcourt.
- Depaire, C. (2019) Etat des lieux : La place de la Bande dessinée dans l'enseignement (State of play: comics in education). Retrieved from https://www.sne.fr/actu/etude-la-place-de-la-bande-dessinee-dans-lenseignement/
- Deyzieux, A. (2007) Ado et manga : la passion de la lecture (Teenagers and manga: a passion for reading). Inter CDI, 07/2007, 208, 122-128.
- Di Minico, E. (2019) Chapter Ten — X-Men Saga and the Dystopian "Otherness": Race, Identity, Repression and Inclusiveness in the Mutant World. In Broadman, B. and Doan, J.E. (Ed.) Utopia and Dystopia in the Age of Trump (University Press Copublishing Division / Fairleigh Dickinson University Press). USA: Rowman & Littlefield.
- Goodbrey, D. M. E-Merl.com. Retrieved March, 1st 2020 from http://e-merl.com/
- Grady, C. Lunar Baboon. Retrieved March, 1st 2020 from http://www.lunarbaboon.com/
- Herge (2006). Tintin au Congo (23rd ed.). Brussels, Belgium: Casterman.
- Inoue, T. (2005) Real. Paris, France: Dargaud Benelux-Kana.
- Jodorowsky, A., Boucq, F. (2001) Bouncer #1, Paris, France: Les Humanoïdes Associés.
- Jodorowsky, A., Boucq, F. (1992) Face de Lune (Moon Face) #1. Paris, France: Casterman.
- LipaniVaissade, M. (2009). La révolte des personnages féminins de la bande dessinée francophone: Cartographie d'une émancipation de fraîche date (The revolt of the femalecharacters of the French-speakingcomicstrip: Cartography of a recentemancipation). Le Temps des médias, 12(1), 152-162. Retrievedfromhttps://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2009-1-page-152.htm

- Marvel Infinite Comics. Retrieved March, 1st 2020 from https://www.marvel.com/comics/discover/451/infinite-comics
- McCloud, S. (2000). Reinventing Comics: The Evolution Of An Art Form, New York, USA: Harper Collins.
- McCloud, S. (2009) The 'Infinite Canvas'. Retrieved from http://scottmccloud.com/4-inventions/canvas/
- Media Entity. Retrieved March, 1st 2020 from http://www.mediaentity.net/fr/
- Moody, A.K. (2012). Family Connections: Visual supports for promoting social skills in young children: A family perspective. Childhood Education, 88(3), 191-194. doi: 10.1080/00094056.2012.682554
- Murata, Y. (2016) One-punch man. Paris, France: Kurokawa.
- Murphy, K. J. (2016). "Analyzing Female Gender Roles in Marvel Comics from the Silver Age (1960) to the Present."Discussions, 12(2). Retrieved from http://www.inquiriesjournal.com/a?id=1449
- Oda, E. (2000) One Piece. Grenoble, France: Glenat.
- Oima, Y. (2015) A Silent Voice #1. Paris, France: Ki-oon.
- Phallaina. Retrieved March, 1st 2020 from https://phallaina.nouvelles-ecritures.francetv.fr/phallaina_en.php
- Pyles, C. (2013, February 25th) It's No Joke: Comics and Collection Development. Public Libraries Online. Retrieved from http://publiclibrariesonline.org/2013/02/its-no-joke-comics-and-collection-development/
- Sanlaville, M., Balak, Vives, B. (2013) Lastman #1. Brussels, Belgium: Editions Casterman.
- Seluk, N. The Awkward Yeti. Retrieved March, 1st 2020 from http://theawkwardyeti.com/about/
- Shen Comix. Retrieved March, 1st 2020 from https://www.instagram.com/shencomix/
- Shendruk, A. (2017, June) Analyzing the Gender Representation of 34,476 Comic Book Characters. The Pudding. Retrieved from https://pudding.cool/2017/07/comics/
- Smith, A. Comics. University of Lethbridge, Spring 2006
- Valente, T. (2013) Radiant #1.Roubaix, France: Ankama Editions.
- Vlahos, J. (2018, September 27). The Ultimate Guide to Comic Book Font. Retrieved from https://www.printi.com/blog/comic-book-font/

APÉNDICE



Trabajo Escolar: tira cómica a mano de Anca CONSTANTIN, 9ºC. “Mihai Bacescu”, Colegio Técnico de Falticeni, Rumania.

Esta guía pedagógica ha sido publicada bajo la licencia de Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

Eres libre de:

Compartir – copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar – mezclar, transformar y crear sobre el material.

El licenciador no puede revocar estas libertades siempre y cuando siga los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos:

Atribución – Usted ha de dar el crédito apropiado, proporcionar el enlace hacia la licencia e indicar si algún cambio ha sido realizado. Puede hacerlo de manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o a su uso.

No Comercial – Usted no ha de utilizar el material con propósitos comerciales.

Comparte – Si mezcla, cambia o crea a partir del material, usted ha de distribuir sus contribuciones bajo la misma licencia que la original.

Sin restricciones adicionales – no puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente que otros hagan cualquier otra cosa que permita la licencia.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Código de proyecto: 2019-1-FR01-KA201-062855