

ENFOQUES

Las historietas van a la escuela

Los cómics atraen fácilmente la atención de los alumnos y, por eso, son cada vez más utilizados en el aula. Docentes e historietistas cuentan las claves para sacarles el mayor provecho en todos los niveles.

Verónica Maguitman
Especial para Clarín

La queja es recurrente: los chicos casi no leen, dicen docentes y especialistas, y repiten los padres. Sin embargo, con las historietas no hay quiénes los paren.

“En el recreo la biblioteca se llena de niños, que van directo a las historietas –cuenta Mariana Sartore, bibliotecaria de la escuela Primera Junta del barrio porteño de Caballito–. Muchos me las esconden en lugares insólitos, para reservar su lectura y continuar en el recreo siguiente.”

¿Cómo aprovechar este interés de los alumnos y la permeabilidad hacia los cómics? ¿Es posible darle un uso pedagógico a un material que suele estar concebido para el entretenimiento? ¿Cómo lograrlo y qué cuidados conviene tener?

Clarín Educación habló con docentes, bibliotecarios e historietistas, que coinciden en que las historietas no deben usarse en el aula sólo como premio por algún motivo, en el recreo o para la distracción, ya que sus beneficios pedagógicos son múltiples:

- Fomentan la capacidad de abstracción y síntesis.
- Desarrollan la creatividad y la imaginación.
- Despliegan la capacidad de expresión, la inteligencia emocional, la espacial y la visual.
- Generan hábitos de lectura y enriquecen el entrenamiento lector.
- Preparan a los alumnos para la lectura en Internet, así como de carteles y señales.
- Son útiles para transmitir contenidos y valores. Por su carácter secuencial, pueden apuntalar una clase de Historia y sirven también para la divulgación científica.

“Algunos maestros toman a las historietas como anzuelo, para capturar la atención de los alumnos, y otros las aprecian como tal”, dice Sartore, aunque advierte: “Hay que tener cuidado cuando se saca un género de contexto. Así como si uso un texto poético para subrayar sustantivos puedo matar la poesía, del mismo modo si presento una historietita para graficar una situación matemática –aún con la buena intención de motivar a los chicos–, puedo bastardear la parte expresiva.”

Lo mágico de las historietas es que se las puede usar en cualquier nivel educativo.

En el jardín de infantes de la escuela porteña Septiembre Jardinar las usan intensamente para propiciar la autonomía de los niños. “Usamos tiras sin texto, así ellos



Niko y Miko, de Javier Rovella, enseña a leer y a diseñar historietas.



La fundación FUNCEI usa virus y bacterias dibujadas para la prevención.

pueden acceder a los libros sin necesidad de un adulto que les lea. Además, utilizamos un mismo libro para los diferentes niveles, y comparamos la interpretación que hace un chico de jardín con la de un niño de primaria, ambas valiosas”, cuenta la vicedirectora, Mercedes del Grosso.

“También disfrutamos de leer

comics en primaria y para eso tenemos una biblioteca especializada. La ductilidad de las historietas contribuye al trabajo de articulación entre las diferentes materias. En Lengua, por ejemplo, elegimos textos literarios y los traducimos a historietas. En Plástica, los chicos de quinto diseñaron una Fotonovela Gestual. Se sacaron fotos y

Otra forma de contar una tragedia



“Incofección”, trabajo de la materia Medios Expresivos de la UBA.

Las historietas tienen potencial educativo en todos los niveles, inclusive en el universitario. El docente Martín Groisman las utilizó para trabajar junto a sus alumnos un hecho dramático como la voladura de la AMIA. Lo hizo en el marco de la materia Medios Expresivos de la facultad de Diseño Gráfico de la Universidad de Buenos Aires. El trabajo consistió en que los alumnos investigaran, entrevistaran protagonistas y finalmen-

te diseñaran cómics que relataran el atentado. El conjunto de estos trabajos dio forma al libro Memoria ilustrada. “Todavía existe el prejuicio de ver la historietita como un entretenimiento superficial. El género, con su fuerza comunicativa ofrece la posibilidad de reflexión, poder de síntesis, e infinitas capacidades narrativas y estéticas. Sirve como disparador para documentar, investigar y debatir”, explica Groisman, titular de la cátedra.

“Estudiás historia sin darte cuenta”

Por su estructura secuencial, las historietas se llevan muy bien con la historia. “Yo llevo cómics a la clase, pero los confronto con otras lecturas y los uso para reflexionar sobre las caracterizaciones de los personajes. No pienso que los chicos comprendan mejor los sucesos históricos sólo porque se los presente en forma de cuadritos –dice Carolina Rossetto, del Instituto Huellas–. Es un error pensar que por tener dibujos es un material simple. La historietita requiere

leer imágenes y la narrativa visual exige mayor atención que la lectura de un cuento o novela.” El historietista Cesar da Col resalta el valor educativo de los cómics: “Mientras te entretenés, vas absorbiendo la información de una época. Asterix de Goscinny y Uderzo es una maravilla para acercarse a los tiempos en que los romanos invadieron Francia. Está muy bien documentado y cuando lo vas leyendo, sin darte cuenta, estudiás historia.”



“La historieta argentina”, de F. Pigna.

realizaron un cómic en base a un cuento de terror visto en clase.”

Miriam Sánchez, maestra de grado de la escuela del Arce del barrio de Belgrano, cuenta cómo usa las historietas para transmitir diversos contenidos.

“Las utilizo como **motivador** inicial de una clase y también como **fijador** de contenidos al final. Los chicos se interesan mucho por los debates cuando el disparador es una viñeta. Mi método favorito para trabajar valores en el grupo empieza por presentar las viñetas de *Ser humano* de editorial Troquel. Apenas muestro cómics, los chicos, inmediatamente, me prestan atención y se enfocan en la clase.”

Los cómics también son aliados de los profesores de secundaria. La Biblioteca Nacional, por ejemplo, suele recibir grupos escolares en el espacio *Biblioteca Lúdica* (www.bn.gov.ar/visitas-guiadas). María Zimmerman, coordinadora, cuenta que a raíz del bicentenario trabajaron con *La historieta argentina* de Felipe Pigna. “Nos sorprendió cómo los adolescentes salieron del taller interesados en la historia argentina. Los próceres bajan de las esculturas de bronce, se rodean de humor y se **humanizan**.”

Para introducir las historietas en el aula, no es necesario que éstas se hayan concebido específicamente como un material educativo. Se pueden aprovechar también aquellas que más interés reciben por parte de los chicos como, por ejemplo, la tira *Gaturro*. “Es una gran oportunidad para mostrar otros gatos literarios, como el de Cheschire de *Alicia en el país de las maravillas*. Muchos escritores empezaron a leer con las historietas”, dice Pablo Medina, director de la biblioteca La Nube.

Carolina Rossetto, maestra coordinadora de lengua en el Instituto Huellas, agrega: “Después de *Gaturro* podés dar otras historietas, avanzando en complejidad, así profundizan su recorrido lector. También se puede sumar el **libro-álbum**, pariente cercano del cómic, para entrenar en lectura de imágenes. A *Gaturro* ya lo conocen. Los educadores tenemos que ofrecer a los chicos **lo que no conocen o no está a su alcance**.”

El historietista y docente Javier Rovella le da aún más valor a la incorporación de historietas en las aulas: “Hay que aprovechar la **avidez de conocimientos** de los niños. Los adolescentes se enganchan con las historietas si las disfrutaron desde chicos. Sino, es como crear interés en la lectura de alguien que nunca leyó, muy difícil.”

Una de las ventajas de las historietas con respecto a los medios audiovisuales es que el mismo lector es el que **marca el ritmo de lectura**. “Las historietas me permiten desplegar estrategias de lectura diferentes y así **enriquecer al entrenamiento lector**”, dice Rossetto.

Y agrega: “No alcanza estudiar al cómic como género en un módulo mensual. Las historietas son una expresión artística que debe estar presente **todo el año y en todos los grados**. Hay que darle **el espacio que se merece**.”

A dibujarlas con la Web

Con Pixton, una herramienta gratuita, se pueden crear cómics de una manera muy sencilla. Útil para fomentar la imaginación, y la expresión verbal y no verbal.

Ana Laura Rossaro
Especial para Clarín

Todo aquel que quiera crear un cómic ahora puede **hacerlo muy fácil en la Web**. Con **Pixton**, una herramienta **online**, **intuitiva y gratuita**, que permite un trabajo creativo **combinando el código visual y el lingüístico**.

Por su gran variedad de opciones de objetos, apariencia, diseño de personajes, escenarios y texto, ofrece un **amplio abanico de posibilidades** para crear cómics con diferentes finalidades.

Un aspecto clave en Pixton es **el trabajo con personajes**: brinda

diversas alternativas para **elegirlos y caracterizarlos**, editar su vestimenta, apariencia física, tamaño y ubicación dentro de la viñeta, modificar su postura corporal y sus expresiones faciales. Cada personaje creado puede nombrarse y guardarse para **ser utilizado posteriormente**. Ofrece gran cantidad de objetos, colores y fondos para componer **los escenarios**. Finalmente, la posibilidad de **agregar y editar texto verbal**, en lo que se denomina globos o bocadillos, con diferentes formatos según la intención del contenido, integrando así el pensamiento o discurso de los personajes a las viñetas.

La herramienta propone diferentes **formatos de cómics**:

- El **“cómic rápido”** brinda la mayor parte de los elementos de la escena preestablecidos por lo que solamente queda elegir los personajes y escribir los textos.

- El **“cómic clásico”** permite crear una tira eligiendo la cantidad de viñetas y todos los elementos gráficos y textuales. El “chiste dominical” se extiende a dos tiras y el “súper largo” hasta doce.

- El **“póster”** permite crear una viñeta única de gran tamaño, ideal para mensajes simples, frases, eslóganes o anuncios importantes.

La realización de cómics en Pixton es un desafío creativo, lúdico e interactivo que da lugar a la fantasía, **fomenta la imaginación y la expresión verbal y no verbal**.

La actividad creativa se centra en la producción de personajes, escenarios, historias y guiones.

Respecto del **lenguaje verbal**, la creación de cómics permite trabajar con metáforas, onomatopeyas y expresiones populares, establecer la diferencia entre lenguaje coloquial y técnico, mejorar la ortografía y enriquecer el repertorio de palabras y expresiones. Respecto del **lenguaje visual**, favorece el trabajo con signos (movimiento o énfasis), códigos gestuales, lenguaje corporal, colores, encuadre y planos.

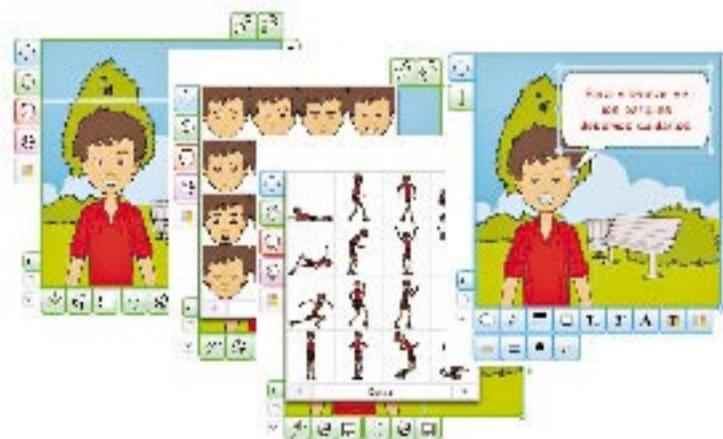
Una vez creado el cómic éste puede guardarse en la PC, imprimirse, compartir en redes sociales, enviarse por e-mail o “embeberse” en un sitio o blog.

PASO A PASO

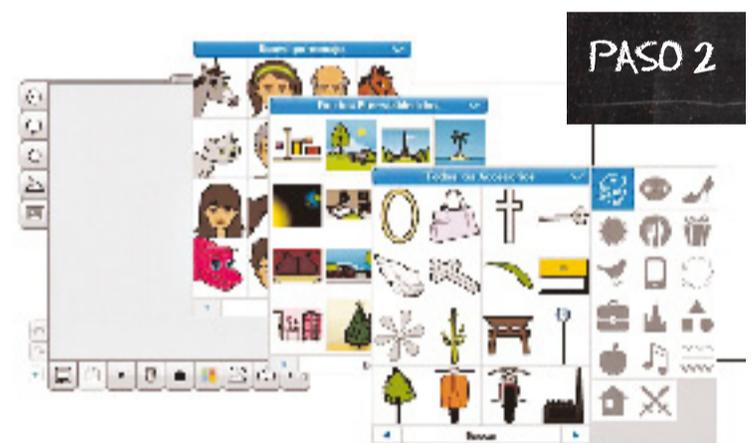
Cómo crear un cómic con Pixton, diseñar personajes y escenas, guardarlo y compartirlo en la Web.



Ingresa en www.pixton.com/es, hacer clic en Iniciar sesión en “Pixton para divertirse” y crear una nueva cuenta haciendo clic en Únete ahora. Habiendo ingresado usuario y contraseña, hacer clic en Crear un nuevo cómic. Luego elegir el formato y la distribución para comenzar a trabajar.



Haciendo clic sobre un objeto o personaje aparecerán nuevos botones de edición que permiten modificar formas, colores, expresión, postura, posición, plano y tamaño. Una vez terminada cada viñeta deben guardarse con el botón correspondiente en el margen inferior izquierdo.



Para editar cada viñeta (o escena) hacer clic sobre ella y aparecerán los botones de edición. Para elegir un fondo, añadir personajes, globos y objetos, hacer clic en los botones a la izquierda de la viñeta y luego seleccionar el deseado.



Si se desea copiar la escena anterior, hacer clic con el botón derecho del mouse, copiar y pegar en la siguiente viñeta. Una vez terminado el cómic hacer clic en Guardar y continuar, elegir un título, y hacer clic en Publicar ahora. Los botones debajo del cómic permiten compartirlo.