

Máster universitario en enseñanza de Español como Lengua Extranjera
CIESE-Comillas - UC
2013

EL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL AULA DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

Trabajo realizado por: Isabel García Martínez

Dirigido por Jesús Ángel González López

1.	INTRODUCCIÓN.....	3
2.	EL MEDIO NARRATIVO DEL CÓMIC	5
2.1.	Aproximación terminológica	7
2.2.	El lenguaje del cómic	9
2.3.	El cómic en el mundo hispano	11
2.4.	El cómic como recurso didáctico en el aula de lenguas extranjeras.....	13
2.4.1.	¿Por qué?	13
2.4.2.	Creencias y uso del cómic por parte de los docentes de español como lengua extranjera	17
3.	ANÁLISIS DE MANUALES.....	20
3.1.	Manuales de español nivel B1 – <i>Umbral</i>	21
3.2.	Manuales de español nivel C1 – <i>Dominio operativo eficaz</i>	24
3.3.	Presencia del cómic en los manuales de español como lengua extranjera	27
4.	PROPUESTA DIDÁCTICA	28
5.	CONCLUSIONES.....	52
6.	BIBLIOGRAFÍA.....	54
7.	ANEXOS	59
Anexo 1 -	Cuestionario para profesores.....	59
Anexo 2 -	Resultados del cuestionario.....	62
Anexo 3 -	Manuales de español nivel B1	65
Anexo 4 -	Manuales de español nivel C1.....	89

1. INTRODUCCIÓN

En España, el cómic ha sido tradicionalmente asociado al público infantil con una función puramente de entretenimiento, a pesar de que hubo intentos sin éxito por utilizarlo como medio propagandístico e ideológico durante la Guerra Civil. En muchos casos el público general olvida o desconoce la existencia de ejemplares destinados a lectores adultos, como *Maus*¹ de Art Spiegelman, *Watchmen* o *V de Vendetta* de Alan Moore. Aún así este medio posee numerosos adeptos en nuestro país, reflejándose en el Premio Nacional del Cómic², la Asociación Española de Amigos del Cómic, el Salón Internacional del Cómic de Barcelona, el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias³, el Salón Internacional del Cómic de Granada... Aunque la situación del cómic en la península todavía dista de otros países con más tradición en el noveno arte como Estados Unidos, Japón, Bélgica, Francia o Suiza.

Frecuentemente, el cómic se suele abordar en el aula de un modo anecdótico puesto que en muchos casos los docentes poseen concepciones erróneas sobre la versatilidad de este medio y, por lo tanto, desaprovechan las oportunidades que les puede llegar a brindar.

Este trabajo fin de máster se enmarca dentro del ámbito del aprendizaje⁴ de español como lengua extranjera, un campo en plena expansión y con una demanda que aumenta progresivamente dentro y fuera de nuestras fronteras, de manera reglada y no reglada. Se ha detectado un vacío de información sobre las creencias y

1 Obra cuyo título original es *Maus: A Survivor's Tale*. Muestra las experiencias de un judío polaco superviviente al Holocausto, para ello caracteriza a los judíos como ratones, a los alemanes como gatos y a los polacos no judíos como cerdos. La obra se encuentra entre dos líneas de tiempo, presente y pasado. Ha sido traducida a más de 20 idiomas y ha recibido numerosos premios y nominaciones, incluido el prestigioso Pulitzer en 1992.

2 Premio convocado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España, que tiene por objeto distinguir la obra de autores españoles, escrita en cualquiera de las lenguas españolas.

3 Su primera edición data del año 1972.

4 Krashen distingue entre los términos *adquisición* y *aprendizaje*:

«*Language acquisition is very similar to the process children use in acquiring first and second languages. It requires meaningful interaction in the target language –natural communication- in which speakers are concerned not with the form of their utterances but with the messages they are conveying and understanding. [...] Conscious language learning, on the other hand, is thought to be helped a great deal by error correction and the presentation of explicit rules.*» (Krashen, 1981: 1-2)

usos del profesorado de este ámbito respecto al uso del cómic como herramienta pedagógica y didáctica, así como una irregular presencia de este medio en los manuales de español como lengua extranjera. Por este motivo, el objetivo principal del trabajo es destacar la idoneidad y versatilidad del cómic como herramienta pedagógica, descubrir las creencias y su uso por parte de los docentes, analizar su presencia en los manuales más utilizados, así como poner de relieve sus posibles aplicaciones didácticas en el aula de español como lengua extranjera.

Este trabajo constará de los siguientes capítulos: en primer lugar, comenzaremos tratando el medio narrativo en sí mismo a través de una aproximación terminológica y su lenguaje, así como un breve recorrido por el cómic en el mundo hispano. Tras ello, se explica la idoneidad de este recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera, así como los resultados de una investigación de paradigma cuantitativo llevada a cabo a través del correo electrónico y las redes sociales sobre las creencias y el uso que hacen del cómic los docentes. Posteriormente se analizarán los manuales de español como lengua extranjera de dos niveles diferentes: B1 y C1 a través de un guión previamente establecido y cuidadosamente elaborado. Por último, para finalizar, se presentará una propuesta didáctica siguiendo las directrices del presente trabajo y se expondrán las conclusiones. Asimismo, en las últimas páginas, en los anexos, se podrán visualizar elementos de este trabajo que pueden facilitar su comprensión: el cuestionario realizado, sus resultados y el análisis detallado de los manuales.

2. EL MEDIO NARRATIVO DEL CÓMIC

«Los cómics están apareciendo en las librerías
como novelas y en los museos como arte»
Chris Ware

Existe cierta polémica sobre lo que se considera el más antiguo antecedente del cómic. Muchos son los que apuntan a Egipto y creen que los jeroglíficos y los dibujos son su antecedente más primitivo. Otros creen que su origen puede remontarse a *Las Cantigas de Santa María* de Alfonso X El Sabio. En cambio, existe un acuerdo casi unánime sobre el cómic, tal y como lo conocemos actualmente, *The Yellow Kid*⁵ en 1895. Décadas más tarde, este medio narrativo se convirtió en un producto independiente de la prensa gracias a W. R. Hearst, que fundó su primera agencia de distribución. Tras la Gran Depresión, comenzó a aparecer un cómic más elegante y más realista, por ejemplo, *Tarzán* de Burne Hogarth, *Príncipe Valiente* de Harold Foster o *Tintín* de Hergé. También fue esta la época del surgimiento de los superhéroes, *Superman*, *Batman*, *Capitán América*... Actualmente es un medio en el que convive una amplia variedad de estilos y su público se caracteriza por la heterogeneidad.

Antes de comenzar a profundizar en este trabajo hemos de aclarar qué es un cómic y delimitar el significado de este medio narrativo. Muchos son los teóricos y expertos que han definido el concepto de *cómic* sin llegar a un acuerdo. Aquí enumeramos algunos de los más significativos.

Milagros Arizmendi (1975:7) precisa sobre el cómic: «Es una expresión figurativa, una narrativa en imágenes que logra una perfecta compenetración (e interrelación) de palabra y dibujo gracias, fundamentalmente, a dos convenciones: la viñeta (que distingue la continuidad del relato en el tiempo y en el espacio) y el globo (que encierra el texto y delimita al protagonista)».

Manuel Fernández y Óscar Díaz (1990:15) lo definen como: «Una forma de expresión, a menudo un medio de comunicación de masas, que integra imágenes

5 Tira de prensa estadounidense, cuyo autor fue Richard F. Outcault y que apareció simultáneamente en los diarios *New York World* y *New York Journal*.

secuenciadas dibujadas, textos y unos códigos o recursos específicos. Su finalidad es persuadir entreteniéndolo».

Por su parte, Roman Gubern (1972:107) considera que el cómic es una «Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética». En cambio, Elisabeth K. Baur (1978:23) habla de: «Forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen».

La mayoría de los autores y expertos del cómic ponen de manifiesto la relación de este medio narrativo con otros ámbitos culturales o artísticos. A continuación, los más significativos:

«Por el carácter icónico-literario de su lenguaje, los cómics aparecen relacionados de alguna manera con el teatro, la novela, la pintura, la ilustración publicitaria, la fotografía, el cine, la televisión y los rasgos estilísticos del mundo objetual en que viven inmersos sus propios creadores.» (Gubern 1972:83)

Asimismo, Will Eisner, uno de los máximos defensores del cómic como noveno arte, hace la siguiente consideración:

«La historieta es un medio único en su género, con estructura y personalidad propias, que puede tratar cualquier tema, por intrincado que sea.» (Eisner 1996:5)

También, Luis Miguel Artabe lo define como:

«Estructura narrativa formada por dibujo y texto, encerrados en bloques llamados viñetas, y que utilizan para la comunicación del mensaje un lenguaje iconográfico característico.» (Artabe 2002:8)

Por lo tanto, nosotros definimos el cómic como: «Una estructura narrativa secuenciada que combina elementos verbales e icónicos con una relación entre sí.

Debido a sus características, la mayoría compartidas con otros ámbitos culturales y artísticos, podemos considerarlo un medio de narración independiente».

2.1. Aproximación terminológica

Existe una abundante variedad de términos utilizados para la denominación de la narración gráfica; algunas denominaciones poseen aspectos connotativos, otras se deben a un aspecto diacrónico y, en otras ocasiones, a un aspecto diatópico.

- **TEBEO:** Su uso en España tiene origen en la publicación de periodicidad semanal *TBO*⁶ destinada al público infantil. A partir de su difusión, todos los lectores comenzaron a llamar a cualquier narración gráfica «tebeo». Asimismo, la Real Academia Española presenta dos acepciones: «Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujo» y «Sección de un periódico en la cual se publican historietas gráficas de esta clase». Por lo tanto, el uso de este término queda más restringido a este tipo de narrativa infantil.
- **HISTORIETA:** Esta denominación es la más utilizada en Hispanoamérica. Este término deriva del sustantivo *historia* con el sufijo *-eta* que según la Real Academia Española se utiliza para «formar diminutivos, despectivos u otras palabras de valor afectivo, a veces de manera no muy explícita, a partir de adjetivos y sustantivos». Las acepciones de la Real Academia Española son: «Fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia» y «Serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policiaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro».
- **BANDE DESSINÉE o BD:** Esta es la denominación utilizada en los países francófonos, que viene a decir «tira dibujada».

6 Apareció en 1917 y se mantuvo en el mercado editorial hasta 1998.

- MANGA: Este término se utiliza para denominar al conjunto de géneros de este medio narrativo en Japón. Asimismo, se utiliza en el resto del mundo para designar las obras publicadas en ese país.
- FUMETTO: Es el término más utilizado en italiano, cuyo origen se encuentra en la similitud con los bocadillos o globos de diálogo.
- CÓMIC: A pesar de su carácter meramente humorístico en sus inicios, actualmente engloba a todos los géneros. Es un anglicismo asentado que la Real Academia Española define como: «Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo» y «Libro o revista que contiene estas viñetas».
- TIRA CÓMICA: Es la adaptación de la voz inglesa *comic strip*. Únicamente designa al género humorístico dentro de este medio narrativo de publicación periodística, a pesar de que la Real Academia Española lo considera un sinónimo de «historieta».
- NARRACIÓN GRÁFICA: Entendemos *narración* como el hecho de contar una historia o unos acontecimientos en un periodo de tiempo determinado. Este término nos parece adecuado ya que se manifiesta el carácter diacrónico y su lenguaje visual.
- NOVELA GRÁFICA: Se utiliza normalmente para designar a las historietas designadas a adultos. Muchos autores creen que con este término se asigna prestigio a este medio narrativo. El término «novela» designa un género literario, por lo tanto, esta denominación se incluye en el ámbito literario y no se reconoce como medio narrativo y artístico independiente.

Cabe decir que hemos encontrado también las denominaciones «muñequito» y «monito» utilizadas en Cuba y México, respectivamente.

En este trabajo se utilizarán los términos «narración gráfica» por ser el que abarca todo el espectro de este medio narrativo, y «cómic» debido a su importante imposición y popularidad.

2.2. El lenguaje del cómic

Daniele Barbieri (1993) habla de la existencia de varios lenguajes dentro de la narración gráfica, distinguiendo:

1. Lenguajes de imagen (ilustración, caricatura, pintura, fotografía y gráfica)
2. Lenguajes de temporalidad (narrativa, música y poesía)
3. Lenguajes de imagen y temporalidad (teatro, cine y cine de animación)

Por su parte, Mauro Rollán Méndez y Eladio Sastre Zarzuela (1986:29) distinguen dos tipos de lenguajes: el lenguaje icónico (visual) y el lenguaje verbal. En cambio, Manuel Fernández y Óscar Díaz (1990) creen que el cómic está formado por varios componentes:

1. Componentes icónicos: Aquí se incluyen elementos visuales como:
 - La viñeta: su tamaño y su forma condicionan su valor expresivo.
 - Los planos: el autor incorpora su visión subjetiva, pueden ser⁷:
 - Gran plano general (GPG)
 - Plano general (PG)
 - Plano de conjunto o entero (PC o PE)
 - Plano americano (PA)
 - Plano medio (PM)
 - Primer plano (PP)
 - Plano detalle (PD)
 - Los puntos de vista: el autor puede elegir entre picado, normal o contrapicado.
 - Los estereotipos de los personajes: héroes, borrachos, ladrones, millonarios, sabios... Cada tipo de personaje o su estado de ánimo tiene unos elementos universales característicos.

7 Se trata de la misma tipología utilizada en el ámbito cinematográfico.

- Los símbolos cinéticos: las líneas cinéticas para sugerir movimiento, las nubes de polvo, la descomposición de la figura en contornos múltiples o en instantáneas, etc.
- Las metáforas visualizadas: una bombilla encendida para sugerir movimiento, corazones alrededor de los enamorados, signos de admiración para expresar asombro...
- El color y la luz.

2. Componentes literarios:

- La cartela, didascalia o cartucho: recurso que se utiliza para introducir un texto aclaratorio, explicar el dibujo de una viñeta, facilitar la continuidad de la historia o insertar comentarios.
- Los globos o bocadillos: delimitan una zona de la viñeta donde aparece un texto que expresa el diálogo o el pensamiento del personaje. Formado por un rabillo y un cuerpo, puede variar en su forma atendiendo así a un código expresivo: líneas quebradas, contorno ondulado, líneas temblorosas o interrumpidas...
- El texto: la tipografía, el tamaño de las letras y su disposición también se usan como recursos expresivos.
- Las onomatopeyas: la representación de los sonidos no verbales pueden situarse fuera o dentro de la viñeta.

3. Componentes narrativos: Para narrar una historia se utilizan diferentes elementos y recursos en la organización de las viñetas de un cómic, muy similares al montaje cinematográfico.

- El plano-contraplano: se alternan primeros planos.
- El *zoom*: el acercamiento o el alejamiento a o un objeto o personaje.
- El *raccord*: cuando un dibujo comienza en una viñeta y termina en otra.
- Los saltos en el tiempo a través de la elipsis (a través del fundido o el encadenado), el *flash-back* o el *flash-forward*.

2.3. El cómic en el mundo hispano

El cómic posee diferente grado de relevancia en la cultura hispánica⁸ dependiendo del país en cuestión. En algunos países hispanoamericanos no existe una producción propia de este medio narrativo, en otros su aparición ha sido muy reciente y en otros el éxito de sus cómics supera al de España.

El cómic en España tiene su origen en la obra «Historia de las desgracias de un hombre afortunado» publicado en Cuba cuando era territorio español. En los años 20 y 30 se popularizan los cómics destinados a un público infantil y cómics propagandísticos durante la guerra civil. Durante los años 40 y las décadas posteriores el cómic español vive su época de máximo esplendor con los cómics de aventuras (*El guerrero del antifaz*, *Roberto Alcázar* y *Pedrín*) y humorísticos (fundamentalmente, los de la Editorial Bruguera). En la segunda mitad del siglo XX gozan de gran éxito los cómics destinados a adultos y aquellos con fines reivindicativos (como *El víbora* y diversos fanzines alternativos). En los años 80 comenzó un declive de este género, pero desde hace unos años se ha producido un aumento de ventas de este medio narrativo en España. Por ejemplo, *Arrugas* de Paco Roca ha vendido más de 50.000 ejemplares, los mismos que *Simiocracia* de Aleix Saló. También se ha creado la Asociación de Editores de Cómic de España que engloba a editoriales como Astiberri, Norma Editorial, Dolmen Editorial, Aleta Ediciones, etc. A pesar de que es el sector editorial que menos factura, es el único que en el año 2010 aumentó sus ventas, por lo que podemos decir que estamos ante un nuevo periodo del noveno arte en la península.

En Argentina hay una larga tradición de este género editorial, a pesar de su discontinuidad a lo largo del tiempo. Se puede decir que su etapa de máximo esplendor se desarrolló entre 1940 y 1960; después hubo un periodo de decadencia hasta que el inicio del nuevo siglo trajo consigo una época de resurgimiento. Destacan autores como Alberto Breccia, Eduardo Risso, Maitena o Quino. Asimismo, el cómic uruguayo se encuentra estrechamente ligado al argentino; sus autores más relevantes

⁸ Para este apartado se ha seguido a grandes rasgos el documento del Instituto Cervantes titulado *Bibliografía del cómic español e hispanoamericano*.

son Fola y Tabaré Gómez Laborde. En cambio, en Colombia el cómic no ha cosechado éxitos, se empezó a desarrollar en los años 60, pero hay una producción muy escasa e inconstante. El caso de Ecuador es muy similar: el primer cómic apareció en 1983 y no existe tradición.

En Chile aparecieron los primeros cómics a principios del siglo XX; a pesar de vivir una época de decadencia en las décadas de los 70 y los 80 debido al golpe militar y la situación económica, en los últimos años se está experimentado un resurgimiento a través de autores que crean cómics independientes. Destaca la serie y el personaje *Condorito* y al autor Alejandro Jodorowsky, que ha desarrollado su carrera fundamentalmente en Francia.

Por su parte, Bolivia no goza de tradición en este ámbito, los primeros ejemplares de cómics en este país datan de finales del siglo XX. México cuenta con gran tradición respecto a este medio narrativo: en los años 30 y 40 del siglo XX se vivió la etapa más gloriosa del cómic mexicano, hasta el punto que había revistas de edición diaria. Actualmente este medio narrativo vive una época de decadencia desde hace aproximadamente 30 años. Se ha de destacar el trabajo de los autores Gabriel Vargas o Germán Butze.

En Perú la producción de cómic ha sido mínima, pues preferían importarlos del extranjero; aún así sus inicios se remontan a finales del siglo XIX, con una etapa más destacable a mediados del siglo XX. En los años 70 aparece y cobra importancia el cómic alternativo y político, pero con una difusión mínima. Sus autores más destacados son Juan Carlos Silva Bocanegra y Diego Rondón.

En Venezuela, el cómic existe como tal desde los años 50 del pasado siglo, pero es en la década de los 80 cuando comienza su producción editorial, a pesar de no existir una tradición muy asentada. En Paraguay el inicio del cómic tiene lugar en la década de los 60 del siglo XX. A pesar de que hay tiras de prensa que son bien acogidas por el público, es un país en el que hay una escasa presencia del cómic en la cultura. Dos de sus autores más populares son Roberto Goiriz y Robin Wood. Para concluir, el cómic cubano tiene su origen en la influencia de la cultura estadounidense

a raíz de su intervención en el país; tras ello apareció el cómic cubano con unas temáticas que giraban en torno a la historia, la educación o la adaptación de obras literarias.

También se pueden encontrar países en los que el cómic tiene una escasa presencia en la vida cultural como pueden ser Guatemala, República Dominicana, Honduras, El Salvador, Costa Rica, Panamá o Guinea Ecuatorial.

A pesar de que todos los países difieran en sus realidades culturales, todos ellos poseen una historia en relación al cómic muy similar, alternando épocas doradas con periodos de decadencia.

2.4. El cómic como recurso didáctico en el aula de lenguas extranjeras

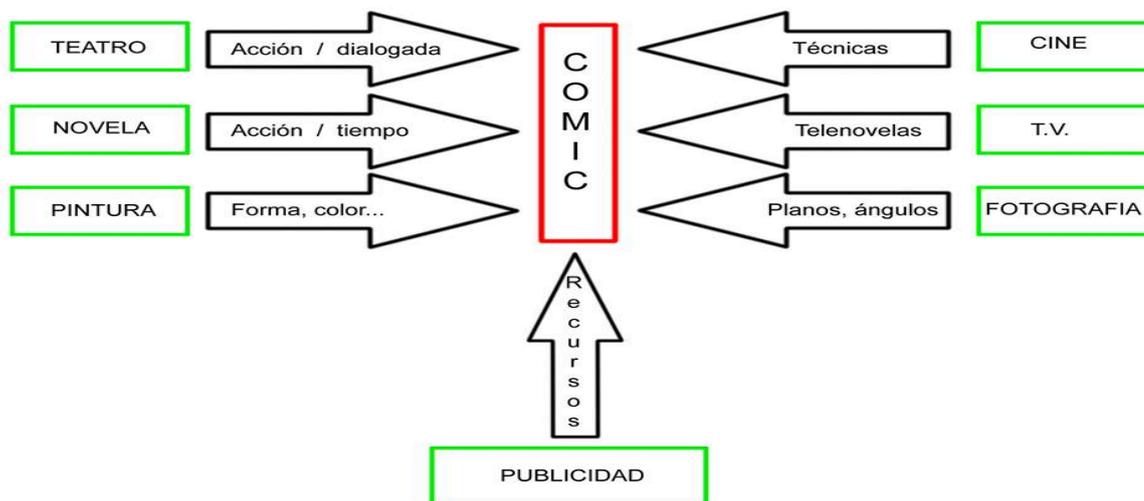
El *Marco Común Europeo de Referencia* (MCER) para las lenguas (2002:93) incluye las «tiras cómicas» dentro de los tipos de texto que los usuarios o *aprendientes* reciben, producen o intercambian. De igual manera, el *Plan Curricular del Instituto Cervantes*⁹, en el inventario de géneros discursivos y productos textuales, establece los cómics y las tiras cómicas como géneros de transmisión escrita para los niveles B1, B2, C1 y C2. También se hace necesario mencionar que en el inventario de referentes culturales hay alusiones a este medio narrativo.

2.4.1. ¿Por qué?

Como exponen Mauro Rollán Méndez y Eladio Sastre Zarzuela (1986:11): «La enseñanza actual ha convertido a la cámara fotográfica, vídeo, calculadora, programador... en instrumentos didácticos tan aprovechables como el lápiz o la goma de borrar. El cómic es un vehículo didáctico que se sitúa con ventaja entre la enseñanza puramente verbalista, afortunadamente superada, y la exclusivamente icónica, con carencias difíciles de superar, tomando ambas sus virtudes expresivas

9 En este trabajo fin de máster se utiliza como documento básico, además del *Marco Común Europeo de Referencia* para las lenguas del Consejo de Europa, el *Plan Curricular del Instituto Cervantes*, obra de referencia de primer orden en la enseñanza de español como lengua extranjera.

El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera
 Isabel García Martínez
 para obtener una equilibrada síntesis». Asimismo exaltan el valor de «la polivalencia de sus componentes» ya que, como se ha expuesto anteriormente, el cómic posee características de otros campos o ámbitos artísticos.



Esquema extraído de El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas (1986), de Mauro Rollán Méndez y Eladio Sastre Zarzuela.

Brines Gandía (2012) cree en la gran potencialidad de este recurso didáctico, y presenta las siguientes ventajas:

- Constituye un material breve, rico lingüísticamente, con sintaxis sencilla y muy accesible para cualquier tipo de lector.
- Trata de temas actuales y otros que no lo son, pero que guardan entre ellos cierta vigencia y son fácilmente tratables en el ámbito de la clase.
- Posee un soporte gráfico, que permite la lectura del mensaje gestual, de movimiento, de la imagen, etc.
- Facilita el desarrollo de diversas capacidades: comprensión, interpretación, síntesis, sentido temporal y espacial, indagación...
- Dota a la clase de un ambiente ameno.
- Motiva a los alumnos¹⁰ por su fácil lectura y el humor.

A su vez, Manuel Barrero (2002) cree que el cómic puede ser útil para¹¹:

¹⁰ A lo largo de este trabajo se empleará el término genérico *alumnos* para referirse a alumnos y alumnas con el fin de evitar la repetición constante.

- Fomentar la capacidad de abstracción e imaginación.
- Generar hábitos de lectura siguiendo el orden occidental.
- Fomentar la capacidad compositiva.
- Incentivar la imaginación abstracta.
- Adquisición de conocimientos como voz en *off*, plano fuera de campo, perspectiva...
- Fomento de la lectura, que no antesala o sustitución de la literatura.
- Posibilitar el interés por las diferentes grafías y tipografías, juegos con textos, etc.
- Conocer el manejo de la luz y del color, así como de los espacios.
- Entender diferentes modelos narrativos.
- Diferenciar la narración audiovisual de la grafovisual.

A estas ventajas y virtudes del uso del cómic en el aula, y de manera específica para las clases de lenguas extranjeras, añadiríamos las siguientes:

- Se pueden trabajar diferentes contenidos: fonético-fonológicos, lingüísticos o gramaticales, léxico-semánticos, funcionales y comunicativos, culturales o estratégicos.
- Es posible trabajar las cinco destrezas: comprensión auditiva, comprensión de lectura, interacción oral, expresión oral y expresión escrita.
- Como recomienda el MCER, es un material auténtico, no manipulado ni adaptado.
- Es un recurso dinamizador, comunicativo y familiar para el alumnado.
- Las nuevas tecnologías permiten su producción de una manera atractiva, sencilla y rápida.
- Favorece el trabajo cooperativo.
- Su componente lúdico favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego.
- Resulta atractivo para el alumnado joven.

11 Considerando que este autor propone la existencia de dos posibles formas de utilización: 1. generando un análisis teórico/práctico de los tebeos; 2. generando un trabajo práctico y creativo.

Son muchos los partidarios del uso del cómic en el aula de lenguas extranjeras. Por ejemplo, Jorge Catalá Carrasco (2007:23) expone que «para un estudiante norteamericano de unos 20 años que llega a España con un conocimiento previo bastante limitado de la historia y la cultura españolas, el cómic es una forma atractiva, motivadora y asequible para adentrarse en la realidad del país». Asimismo, este autor cita la idoneidad de llevar este medio al aula:

«La viñeta tiene unas características que no tienen los otros medios y que nos resultan muy útiles en una clase dominada por un tiempo limitado: condensación, rapidez de lectura y atractivo visual.» (Catalá 2007:23)

El cómic, que cuenta con elementos icónicos y elementos verbales, se puede utilizar como un recurso para adquirir léxico de manera inductiva, pues los *aprendientes* además del contexto poseen en cada viñeta una situación ubicada en un espacio y en un tiempo preciso, lo que facilita su comprensión.

Por su parte, Villarrubia Zúñiga (2009:81) afirma que «en muchas ocasiones los estudiantes se refieren a los cómics de sus países de origen y lo que en ellos se transmite de su cultura, con lo que el estudiante adopta su papel de *mediador intercultural*», lo que favorece la competencia intercultural del alumnado.

Asimismo, este recurso fomenta el aprendizaje significativo, ya que su carácter visual facilita cumplir con las categorías de la taxonomía revisada de Anderson y Krathwohl (2001): *remember, understand, apply, analyze, evaluate* y *create*.

Además, el cómic posee en sí mismo una importancia relevante como referente cultural. En cada cultura o sociedad el cómic cobra un nivel de protagonismo diferente. En el caso hispanohablante, el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* en su inventario de referentes culturales presenta «el humor en las páginas de los periódicos de ámbito nacional» en su fase de consolidación; es decir, también es necesario facilitar al alumnado contenidos sobre los autores más representativos de este ámbito: Forges, Mingote, Peridis, Quino...

A pesar de la idoneidad del cómic como recurso pedagógico, el profesorado debe conocer las necesidades de su alumnado y su contexto de enseñanza, establecer unos objetivos y unos contenidos adecuados, así como una metodología que favorezca el aprendizaje y una evaluación en consonancia con la dinámica del aula.

2.4.2. Creencias y uso del cómic por parte de los docentes de español como lengua extranjera

Este estudio sobre las creencias y el uso del cómic por parte de los docentes de español como lengua extranjera se ha realizado a través de una investigación con un paradigma cuantitativo, pues el objetivo final es la recogida de datos para establecer conclusiones que puedan ser generalizadas a una muestra de profesorado más amplia. La recogida de información se ha llevado a cabo a través de un cuestionario¹² virtual con preguntas cerradas de multi-respuesta¹³, cuidadosamente preparadas y formuladas. Esta herramienta ha sido creada en la aplicación Google Drive y distribuida a través del correo electrónico y redes sociales como LinkedIn y Facebook. Se han abierto debates en grupo y se ha propuesto el cuestionario en grupos como «EducaSPAIN (Red ELE)», «ENSEÑANZA DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA», «Español Lengua Segunda» o «Instituto Cervantes». Esta forma de recogida de datos creemos que es más transparente y más real que otras, como el envío a los compañeros de centros de enseñanzas o sujetos conocidos. Además nos consta que este cuestionario ha sido completado por profesores que ejercen docencia en el extranjero, así como por profesionales que trabajan en el ámbito de la inmersión.

El cuestionario ha sido completado por una muestra¹⁴ de 48 docentes de español como lengua extranjera. El 35% de ellos posee una experiencia docente superior a 5 años, el 44% posee una experiencia inferior a un año y el resto se encuentran en una situación intermedia. La mayoría de la muestra ejerce su actividad

12 El cuestionario se puede consultar en el anexo 1 de este trabajo fin de máster.

13 El cuestionario consta de 11 preguntas multi-respuesta cerradas, excepto las preguntas 5, 8, 9 y 11 que poseen la opción «otra» para que los sujetos puedan expresar sus propias respuestas dada la multiplicidad y subjetividad de las respuestas posibles.

14 En el anexo 2 de este trabajo se puede consultar el resultado de este cuestionario.

profesional en aulas de más de 20 estudiantes (44%), mientras que el 25% lo hace con un ratio de menos 10 estudiantes. Asimismo, la mayor parte de los docentes pertenecen al ámbito universitario (42%), el 25% a educación secundaria, el 4% a educación primaria y el 29% imparte docencia no reglada. El 56% de los docentes imparte clase en instituciones públicas, mientras que el 35% lo hace en privadas, lo que supone que solo el 8% de los profesores de la muestra desarrolla su actividad en instituciones concertadas.

En cuanto a la tipología de materiales que utilizan, el material de elaboración propia gana protagonismo, 25% de los docentes lo prefieren, seguido del libro de texto con un 20% y las canciones (20%). En cambio, solo el 9% de profesores prefiere utilizar los cómics en sus clases; tan solo se encuentran en una situación inferior los blogs como material didáctico (4%). Del mismo modo, se han recogido diversas respuestas en la opción «otro»: Internet, redes sociales, literatura, anuncios, periódicos y presentaciones.

El 10% de los docentes cree que consigue un nivel de motivación muy satisfactorio en sus alumnos, el 77% opina que la motivación de sus discentes es satisfactoria, mientras que ninguno piensa que logra una motivación muy insuficiente o insuficiente.

Por una parte, el 50% de los docentes cree que el cómic puede ayudar mucho al estudiante en la adquisición de una lengua, aunque también se debe resaltar que nadie opina que el cómic es inservible. Hay bastante variedad de respuestas en cuanto a las ventajas de este recurso: su carácter lúdico y ameno (23%), aumenta la motivación del alumnado (16%), facilita la comprensión lectora (17%), facilita la adquisición del componente cultural (15%), fomenta la lectura (12%) y ayuda al desarrollo de la creatividad e imaginación (14%). También se han recogido respuestas como: facilita la retención de elementos gramaticales, léxicos y culturales, aprendizaje de léxico o aprendizaje de los tiempos verbales, así como la facilidad que supone este recurso para la adquisición de un lenguaje real y comunicativo.

Por otra parte, el 35% de docentes reconoce no utilizar nunca este recurso, mientras que el 17% lo hace trimestralmente y 23% una vez al mes. La razón principal de no introducir este material en el aula es el desconocimiento, ya que el 82% de ellos afirman que nunca lo habían pensado y el 12% reconocen que no tienen tiempo para preparar este material. En la opción «otro» (6%) se ha recogido la respuesta de un sujeto que ejerce su actividad como docente de conversación y cree que este recurso no es adecuado para este fin. Aquellos que trabajan con este medio narrativo en el aula lo hacen en su mayoría con publicaciones reales (52%) mientras que el 45% usan los extraídos de libros de texto; tan solo el 3% crea sus propios cómics.

Como dato destacable se debe añadir que los docentes que nunca utilizan este recurso son exclusivamente docentes con menos de 5 años de experiencia, así que se puede deducir que aquellos profesores con más experiencia se sienten más seguros con el uso de este material o conocen mejor aquellos materiales que motivan a sus alumnos, sus necesidades y estilos de aprendizaje.

3. ANÁLISIS DE MANUALES

Se entiende por *manuales*, siguiendo a M^a del Carmen Fernández López:

«Los instrumentos de trabajo (en el aula o fuera de ella para el caso de los audidactas) que se detienen en la presentación de todos los aspectos relacionados con la adquisición de una lengua: aspectos fonéticos y fonológicos, gramaticales, léxicos, las distintas situaciones comunicativas en las que puede producirse el intercambio comunicativo y sus peculiaridades, y por tanto las diferentes destrezas o habilidades lingüísticas; y todo ello atendiendo a los diferentes niveles del proceso de aprendizaje de una lengua.» (Fernández 2004:724)

Este análisis de manuales se ha llevado a cabo en un nivel B1 que, como ya se ha mencionado anteriormente, es el nivel en el que el Plan Curricular del Instituto Cervantes y el MCER recomienda su introducción en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, así como en un nivel C1, para poder contrastar las diferencias entre el nivel independiente (B1-B2) y el nivel competente (C1-C2). Para este fin se ha elaborado un guión común para todas las obras consultadas.

Título:

Autor/es:

Editorial y año de publicación:

Número de páginas:

Material complementario:

Destinatarios:

Nivel:

Objetivos:

Destrezas que se trabajan:

Metodología:

Orientación inductiva/deductiva:

Organización del material:

Presencia de cómic:

-Destreza que se trabaja:

-Papel que desempeña el cómic:

-Tipo de material: [Creado para este fin o material real]

-Contenidos que se trabajan: [fonético-fonológicos / lingüísticos o gramaticales / léxico-semánticos / funcionales y comunicativos / culturales / estratégicos]

3.1. Manuales de español nivel B1 – *Umbral*

El análisis de los manuales¹⁵ de español como lengua extranjera se ha realizado con cuatro manuales¹⁶ diferentes de nivel B1, *Prisma Progres*a, *Nuevo Avance 3*, *Nuevo ELE Intermedio* y *ELExprés*. Los tres primeros están destinados a jóvenes y adultos, mientras que el último solo está dedicado a un público adulto que requiere un curso intensivo.

El método *Prisma Progres*a (2003) se caracteriza por la integración de destrezas y por su enfoque ecléctico, aunando diferentes tendencias metodológicas desde una perspectiva comunicativa. A lo largo de sus 160 páginas se han contabilizado 5 actividades con la presencia de cómic. En su mayoría, se usa este recurso para trabajar la comprensión escrita, aunque también hay un caso de expresión oral. Asimismo, hay que decir que en todos los casos se trata de materiales creados para este fin pedagógico. En algunos casos se presentan viñetas aisladas, sin interacción entre ellas, para trabajar fórmulas o funciones comunicativas. En otros casos, el cómic se propone como pretexto para presentar o trabajar contenidos léxicos, o la expresión oral con funciones comunicativas.

El segundo manual, *Nuevo Avance 3* (2010), al igual que el anterior, se caracteriza por la integración de destrezas y por su enfoque ecléctico, integrando lo positivo de diferentes enfoques metodológicos. Se han constatado 3 actividades en las que el cómic se usa como recurso pedagógico. En todas ellas, material real. En la primera se trabaja la expresión escrita, a pesar de ser un cómic mudo (Quino) que se usa para que el estudiante prediga la viñeta final y trabaje una función comunicativa.

15 En el anexo 3 de este trabajo se puede consultar este análisis de manuales completo.

16 También se han consultado otros manuales que carecían de este recurso, por ejemplo, *Gente*.

En la segunda se trabajan 3 destrezas: comprensión escrita, expresión e interacción oral. El cómic (Pérez Navarro y Sempere) se usa como una actividad de comprensión lectora para concluir con un debate. En cambio, en la tercera actividad se trabaja la expresión oral: la viñeta (Ricardo y Nacho) sirve como pretexto para predecir una historia.

El tercer manual, *Nuevo ELE Intermedio* (2009) pretende ayudar al alumno a consolidar y desarrollar su nivel de competencia lingüística y comunicativa a través de un método comunicativo y una orientación inductiva. A lo largo de sus 15 unidades se encuentran diversas actividades con presencia de cómic como recurso didáctico; en la mayoría de los casos se trata de materiales creados para este fin, pero también hay casos de materiales reales cuyos autores son Maitena, Quino, Forges, El Perich o Sergio Salma. Muchas de las actividades utilizan este recurso para trabajar la comprensión escrita y la expresión oral, así como para facilitar contenidos léxicos y comunicativos o funcionales.

Por último, el libro destinado a cursos intensivos *ELExprés* (2008), usa una metodología por tareas basadas en un aprendizaje centrado en la acción. En él se ha observado solamente una actividad que utiliza material real (Maitena) para trabajar la comprensión escrita y la expresión e interacción oral, sirviendo el cómic de pretexto para trabajar una función comunicativa.

En definitiva, el conjunto de manuales tiene actividades con este medio narrativo en las que predominan el material real y su uso como pretexto para trabajar funciones comunicativas o contenidos léxicos. También hay muchas diferencias entre ellos: desde métodos que lo ignoran completamente (el caso de *Gente*), hasta otros que hacen un uso sistemático (por ejemplo, *Nuevo ELE Intermedio*) y muy exhaustivo, tanto de cómics originales como de cómics elaborados para este fin didáctico.

A continuación se puede observar una tabla comparativa de los manuales que se han analizado en este trabajo:

Manuales	Nº de actividades	Destrezas	Papel que desempeña	Tipo de material	Contenidos que se trabajan
<i>Prisma Progresá</i>	5 actividades	Comprensión escrita Expresión oral	-Ilustra estructuras lingüísticas. -Pretexto para trabajar una función comunicativa. -Presenta léxico.	Creados para este fin	-Léxico-semánticos -Funcionales y comunicativos
<i>Nuevo Avance 3</i>	3 actividades	Comprensión escrita Expresión escrita Expresión e interacción oral	-Cómic mudo para trabajar una función comunicativa. -Comprensión lectora y debate. -Pretexto para predecir una historia.	Materiales reales	-Funcionales y comunicativos
<i>Nuevo ELE Intermedio</i>	10 actividades	Comprensión escrita Expresión oral Expresión escrita	-Se usa como texto para trabajar léxico e hipótesis. -Comprensión lectora. -Ilustra diálogos para inducir contenidos gramaticales. -Pretexto para trabajar una función comunicativa.	Creados para este fin y materiales reales	-Léxico-semánticos -Lingüísticos o gramaticales -Funcionales y comunicativos -Culturales
<i>ELExprés</i>	1 actividad + ilustración de contenidos gramaticales	Comprensión escrita Expresión e interacción oral	-Pretexto para trabajar una función comunicativa.	Material real	-Funcionales y comunicativos
<i>Gente</i>	No	-	-	-	-

3.2. Manuales de español nivel C1 – Dominio operativo eficaz

El análisis de manuales¹⁷ de español de nivel C1 se ha realizado con tres¹⁸ manuales¹⁹ diferentes: *Sueña 4*, *Nuevo Prisma C1* y *A fondo 2*. Todos ellos destinados a un público joven y adulto.

El libro de texto *Sueña 4* (2006) presenta una metodología comunicativa. Su objetivo principal es la adquisición de la finura interpretativa de un nativo por parte del estudiante, así como el aprendizaje de los distintos matices en las construcciones lingüísticas, es decir, pretende que el estudiante desarrolle la competencia comunicativa que le permita diferenciar usos lingüísticos y seleccionar en cada momento el más indicado, de acuerdo con los siguientes factores: la intención del hablante, el contexto lingüístico y extralingüístico o las características de los interlocutores. A lo largo de las 10 unidades que lo componen se ha constatado la presencia de cómics en cinco actividades. En todos los casos son materiales creados para este fin didáctico. En la mayoría de los casos se utiliza para trabajar destrezas escritas y contenidos léxico-semánticos, lingüísticos o gramaticales.

Por su parte, el manual *Nuevo Prisma C1* (2011) se caracteriza por la integración de destrezas y una metodología comunicativa, orientada a la acción y centrada en el alumno. Se considera al estudiante como un agente social que deberá realizar tareas o acciones en diversos contextos socioculturales movilizándolo sus recursos cognitivos y afectivos. A lo largo de sus 191 páginas se contabilizan dos actividades que cuentan con el cómic como recurso didáctico. Una de las actividades destaca la importancia del cómic como referente cultural en sí mismo, pues se trabaja como componente cultural; asimismo hemos de decir que se trata de un material real (portadas de cómics). La otra actividad consiste en una adaptación de una tira cómica de Maitena que sirve para trabajar contenidos culturales sobre la autora de la misma.

17 En el anexo 4 de este trabajo se puede consultar este análisis de manuales completo.

18 A diferencia del análisis de manuales de nivel B1, este se ha llevado a cabo con tres manuales ya que su publicación es más escasa, por lo tanto, este hecho se ha querido plasmar en este trabajo.

19 También se han consultado otros manuales que carecían de este recurso, por ejemplo, *Nuevo Español 2000* y *Método de español para extranjeros*.

En la primera actividad se trabaja la expresión oral y la comprensión escrita, mientras que en la segunda se trabaja la comprensión oral y escrita, y la expresión oral.

Por último, el método *A fondo 2* (2004) presenta una metodología comunicativa e integración de destrezas. A lo largo de él se han observado cuatro actividades con presencia de cómic. En dos de ellas las muestras de este recurso son reales (autores como Quino y Ricardo y Nacho), mientras que en las restantes han sido creadas para este fin. En ellas se trabajan destrezas de comprensión escrita, expresión e interacción oral, así como contenidos funcionales y comunicativos, y léxico-semánticos.

En general, los cómics que se han observado en los manuales de este nivel alternan materiales creados para este fin y reales y, en la mayoría de los casos, se utilizan para trabajar contenidos léxico-semánticos y funcionales o comunicativos.

A continuación se puede observar una tabla comparativa de los manuales que se han analizado en este trabajo:

Manuales	Nº de actividades	Destrezas	Papel que desempeña	Tipo de material	Contenidos que se trabajan
<i>Sueña 4</i>	5 actividades	Comprensión escrita Expresión escrita	-Ilustra diálogos.	Creados para este fin	-Léxico-semánticos -Lingüísticos o gramaticales
<i>Nuevo Prisma C1</i>	2 actividades	Expresión oral Comprensión oral Comprensión escrita	-El cómic como referente cultural en sí mismo. -Ilustra una obra y su autora.	Material real y adaptación de material real	-Culturales
<i>A fondo 2</i>	4 actividades	Comprensión escrita Expresión e interacción oral	-Ilustra diálogos y textos. -Vaciado de bocadillos y clasificación léxica. -Pretexto para formular hipótesis.	Materiales reales y creados para este fin	-Funcionales y comunicativos -Léxico-semánticos
<i>Español 2000</i>	No	-	-	-	-
<i>Método de español para extranjeros</i>	No	-	-	-	-

3.3. Presencia del cómic en los manuales de español como lengua extranjera

Tras el análisis de los manuales de los dos niveles, B1 y C1, se puede constatar que el uso que se da de este medio narrativo como recurso didáctico es casi idéntico. En ambos niveles se alternan las muestras reales y creadas para este fin, así como el trabajo de contenidos similares. Desde este trabajo defendemos el uso de cómics originales en los manuales de español como lengua extranjera, tal y como recomienda el MCER, ya que poseen frecuentemente elementos culturales característicos (parte del componente cultural en sí mismos, y como muestras socioculturales), sin olvidarnos de que son una muestra de lengua real, en muchos casos lenguaje coloquial. De igual manera, creemos que en algunos casos se abusa de cómics creados *ad hoc* que se limitan a ilustrar contenidos lingüísticos o que solo se usan como comprensión escrita (equivalentes en muchos casos a un texto escrito). Asimismo, creemos que los manuales de español como lengua extranjera reflejan fielmente la cultura de la lengua hispánica ya que en muchos casos se han encontrado cómics de Argentina, cuyos autores son Quino y Maitena, pero también muestras peninsulares firmadas por Forges, El Perich, Ricardo y Nacho, Pérez Navarro o Sempere. Por otra parte, también hemos observado dos carencias importantes en los análisis de manuales: no se utilizan álbumes completos ni existen actividades de creación de cómics.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA

Estas propuestas didácticas²⁰ se engloban dentro de una enseñanza comunicativa. Se encuentran destinadas a un alumnado predominantemente formado por jóvenes y adultos pretendiendo llegar a un nivel B1²¹ en el primer caso, y a un nivel C1 en el segundo. En este marco se concibe al profesor²² con los siguientes roles, como indican Breen y Candlin (1980):

- Facilitador del proceso de comunicación entre todos los participantes en el aula (alumnos y profesor, alumnos entre sí, alumnos y materiales).
- Organizador de recursos y fuente de recursos.
- Moderador de las actividades del aula.
- Analista de necesidades.

A su vez, el alumnado se convierte en el elemento principal del proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo así su formación integral y reconociendo que existen diferentes estilos de aprendizaje y una gran diversidad de alumnado. Siempre fomentando una enseñanza comprensiva, integradora, respetuosa, cooperativa y colaborativa.

Para la elaboración de la propuesta se ha seguido a Vázquez (2000:54) que explica las propiedades que ha de tener un ejercicio, actividad o tarea, para que sea comunicativa:

- Interacción: como mínimo deben intervenir dos personas.
- Explicación: debe quedar claro quién habla con quién y para qué.

20 Sería muy interesante llevar al aula estas actividades para descubrir la concepción del cómic del alumnado y comprobar su efectividad. Como autora no he tenido la oportunidad de poner estas actividades en práctica.

21 Creemos que este nivel es el adecuado para comenzar con este tipo de material. Con niveles inferiores es probable que haya dificultades e incapacidades para la comprensión del material, lo que provocaría una disminución de la motivación del alumnado e, incluso bloqueo ante el aprendizaje de esta lengua. Como se ha mencionado anteriormente, el MCER y el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* también recomiendan su uso a partir de este nivel.

22 A lo largo de este trabajo se empleará el término genérico *profesor* para referirse al masculino y al femenino.

- Vacío de información (o de opinión): la respuesta que se desea obtener no debe ser conocida, sino inesperada, y contener un mínimo de novedad para el interlocutor.
- Predicción nula: no hay una sola respuesta.

En cuanto a los ejercicios concretos de utilización de cómics existe una amplia variedad de actividades que se pueden incorporar al aula de lenguas extranjeras. Jesús Ángel González López (1996) propone:

- Proyección parcial en transparencias: descripción, escenificación, anticipación.
- Suprimir textos en el bocadillo: completos o parcialmente.
- Describir y ordenar viñetas: una historia o dos historias mezcladas.
- Adivinar el final.
- *Role-plays*.
- Introducción de tema a debate.
- Encontrar un título.
- Contar la historia (estilo indirecto)
- Grabación en vídeo con preguntas de comprensión.
- Lectura fuera de clase con ejercicios de comprensión y de gramática.

Asimismo, se podría añadir:

- Proponer viñetas de actualidad y desarrollar así el pensamiento crítico del alumnado. De igual manera, el alumnado puede aportar viñetas desarrollando su competencia de autonomía e iniciativa personal.
- Inventarse el principio o el final de un cómic.
- Cambiar los tiempos verbales y así crear un nuevo cómic.

La propuesta didáctica de este trabajo trata de suplir las carencias detectadas en los manuales analizados y se organiza en torno a tres ámbitos: dos actividades de nivel B1, dos actividades de nivel C1, y dos tipologías de actividades de calentamiento para alumnado que oscila entre el nivel B1 y el C2. Asimismo, las siguientes actividades utilizan materiales reales, tanto de España como de Hispanoamérica, álbumes completos y propuestas de creación de cómics por parte de los alumnos.

Actividad 1²³: Dibujando cómics...

Idioma: Español.
Nivel: B1.
Destinatarios: Esta actividad se enmarca en un hipotético curso de español como lengua extranjera de estudiantes universitarios que se encuentran en inmersión durante un cuatrimestre.
Tiempo: 3 sesiones de una hora.
Destrezas: <ul style="list-style-type: none">-Expresión oral-Comprensión escrita-Expresión escrita
Descripción: Esta propuesta consta de 6 actividades: la primera (grupal) propone unas imágenes de Dalí para trabajar la expresión oral, la segunda (individual) presenta dos viñetas del cómic biográfico de Salvador Dalí para trabajar la comprensión escrita, en la tercera actividad (individual) se propone visitar una página web para extraer información sobre este pintor y clasificar unas afirmaciones en verdaderas o falsas (comprensión escrita). Después, en la cuarta actividad (en grupos de 3 o 4 personas) los alumnos eligen un personaje de los 7 artistas que se proponen; a continuación con la ayuda de Internet visitarán páginas propuestas para elaborar una biografía sobre él, de modo que trabajen la comprensión y la expresión escrita. Para concluir, se propone la elaboración de un cómic, siguiendo el ejemplo del de Dalí, sobre el personaje elegido con la ayuda de una aplicación web.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">-Activar su conocimiento previo del tema.-Adquirir conocimientos sobre los pintores hispanos más importantes.-Desarrollar su creatividad en la elaboración de un cómic.-Organizar información y saber hacer una presentación.
Metodología: Esta propuesta didáctica se desarrollará en grupos e individualmente. La actividad de calentamiento se realizará en gran grupo, así se activarán los conocimientos previos. Después, la segunda actividad será individual, mientras que a continuación se deberán organizar por grupos de 3 o 4 personas y elaborar el cómic tras haber investigado sobre la biografía del pintor que han elegido. El docente actuará como facilitador y guía de la propuesta, pudiendo acudir a él en caso de dudas. Finalmente, se llevarán a cabo exposiciones de los cómics de cada grupo.
Evaluación: Se evaluará al alumno durante el proceso de la propuesta a través de la observación. Se evaluará la capacidad de trabajo en grupo, la participación, el interés, la selección de información y su manera de tratarla.
Valoración: Aún no se ha llevado al aula, por lo que no se puede hacer una valoración sobre ella.

23 Estas tablas se basan en el modelo de Jesús Ángel González López (2007:150).

Dibujando cómics...

1. **[Grupo]** ¿Conocéis a Salvador Dalí? ¿Cuál era su profesión? ¿Qué podéis decir de él? Aquí tenéis unas imágenes sobre él, ¿qué os sugieren?



2. **[Individual]** Estas son unas viñetas del cómic de Salvador Dalí, en él se cuenta su vida.





3. **[Individual]** Visita estas páginas para descubrir más datos sobre él:
http://es.wikipedia.org/wiki/Salvador_Dal%C3%AD

Clasifica estas afirmaciones en verdaderas o falsas:

- Salvador Dalí nació en Valencia.
- En su juventud se le relacionó con el anarquismo y el comunismo.
- Una de sus obras más famosas es *La persistencia de la memoria*.
- Este artista solo se dedicó a la pintura.

4. **[Grupos]** ¿Queréis conocer las vidas de los pintores más importantes del mundo hispano? Por grupos (de 3 o 4 personas) elegid a uno de estos personajes:

Frida Kahlo
Picasso
Joaquín Sorolla
Goya
Miró
Antonio López
Diego Rivera

5. **[Grupos]** Después, con la ayuda de Internet investigad sobre su vida y elaborad su biografía, os pueden ayudar estas páginas web:

Frida Kahlo:

http://es.wikipedia.org/wiki/Frida_Kahlo

<http://www.museofridakahlo.org.mx/>

Picasso:

http://es.wikipedia.org/wiki/Pablo_Picasso

<http://www.biografiasyvidas.com/monografia/picasso/>

Joaquín Sorolla:

http://es.wikipedia.org/wiki/Joaqu%C3%ADn_Sorolla

Goya:

http://es.wikipedia.org/wiki/Francisco_de_Goya

<http://www.museodelprado.es/enciclopedia/enciclopedia-on-line/voz/goya-y-lucientes-francisco-de/>

Miró:

http://es.wikipedia.org/wiki/Joan_Miró

Antonio López:

http://es.wikipedia.org/wiki/Antonio_López_Garc%C3%ADa

Diego Rivera:

http://es.wikipedia.org/wiki/Diego_Rivera

6. **[Grupos]** Pixton es una aplicación que ofrece, de manera gratuita, la creación de cómics. Con solo registrarse en la página web se puede elegir o crear los personajes, sus gestos, los fondos, los bocadillos y todo aquello que queramos que aparezca en la viñeta. Además, la aplicación también permite compartir los resultados entre los miembros. Y ahora con la ayuda de Pixton... ¡ha llegado el momento de hacer un cómic sobre vuestro personaje! Recuerda: en el cómic de Dalí a veces habla una tercera persona y otras veces habla el propio Dalí.
¡Después mostrádselo a vuestros compañeros!

El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera
Isabel García Martínez

Comienza con 4 sencillos pasos >

- 1 CREAR UN CÓMIC
- 2 ¡PUBLICA TU CÓMIC!
- 3 CREAR TU AVATAR
- 4 COMPLETA TU PERFIL

INTERIOR SIGUIEN

Favor de seleccionar el idioma de tu cómic: español

ELIJE UN FORMATO DE CÓMIC

 Cómics Rápido Comienzo rápido con cómic de una tira. Elige personajes y CREAR	 El Clásico Cómics de una sola tira. Corto y ameno. CREAR	 Chiste Dominical Dos tiras de genio cómico. CREAR
 Gran Formato Escena de formato extra grande. ¡Piensa en grande! CREAR	 Avatar Pixton Crear tu avatar para perfil. ¡No seas tímido(a)! CREAR	 4-Koma El clásico formato manga de 4 paneles verticales. CREAR
 Súper Largo Hasta 12 tiras para jugar. ¡Zas! CREAR	 Estilo Libre Crear escenas de cualquier forma y tamaño. CREAR	

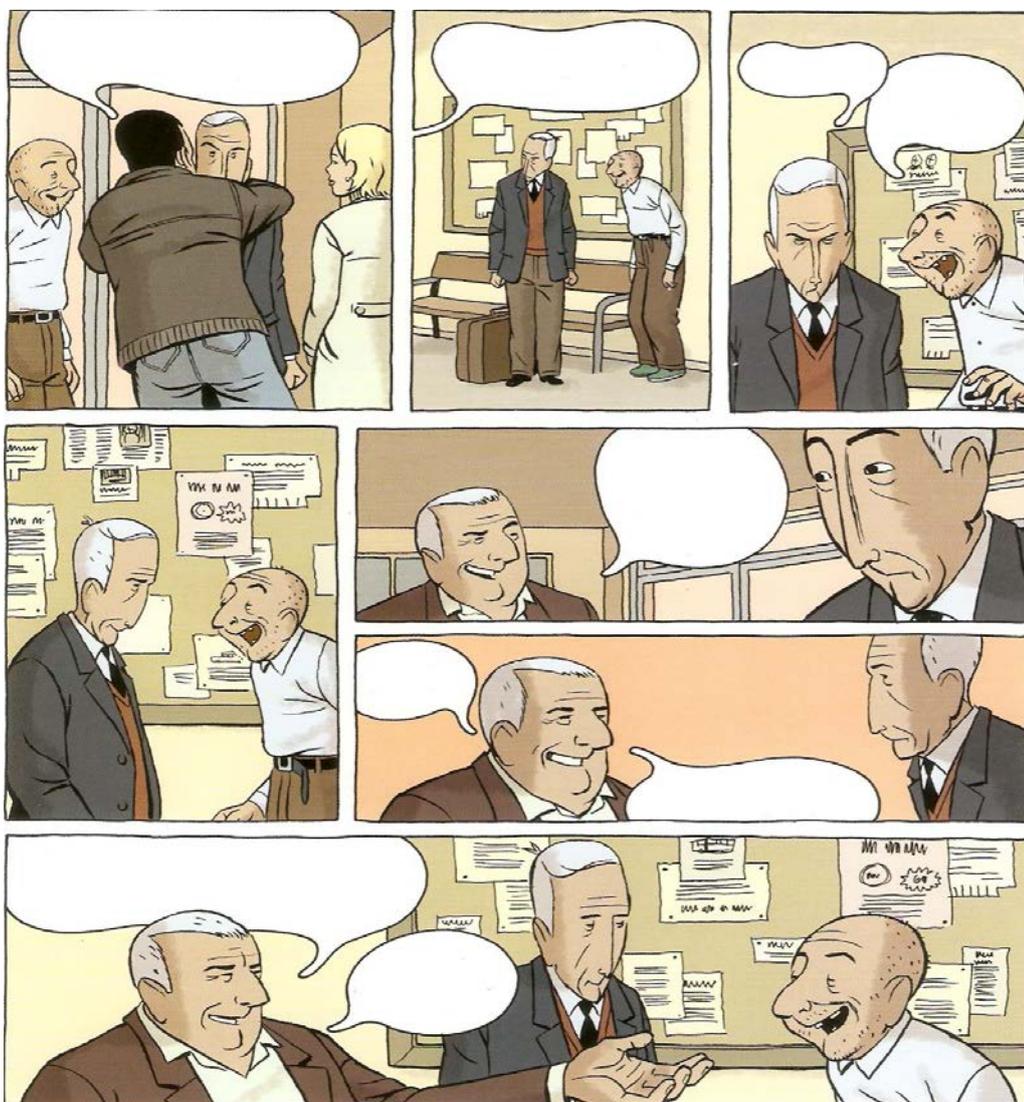


Actividad 2: Arrugas

Idioma: Español.
Nivel: C1.
Destinatarios: Esta actividad se enmarca en un hipotético curso de español como lengua extranjera de estudiantes adultos que se encuentran en inmersión durante un mes.
Tiempo: Una sesión de una hora.
Destrezas: <ul style="list-style-type: none">-Expresión oral.-Comprensión escrita.-Expresión escrita.
Descripción: Esta propuesta consta de 8 actividades: la primera (grupal) propone la palabra <i>arrugas</i> para trabajar la expresión oral; la segunda (parejas) presenta una viñeta vaciada del cómic <i>Arrugas</i> , con la que deben hacer hipótesis con unas preguntas de manera oral; en la tercera actividad (parejas) se propone completar esa viñeta y después compararla con la de sus compañeros y con la original (expresión escrita). Después, en la cuarta actividad (individual) los estudiantes deben hacer una composición sobre los sentimientos del protagonista del cómic así como sus hipótesis (expresión escrita). A continuación, en la quinta actividad (individual) se presentan unos síntomas y el estudiante deberá adivinar la enfermedad a la que pertenecen (comprensión escrita). Tras esto, se propone otra actividad (grupal) en la que se debe hablar de la enfermedad anterior (expresión oral). Después, en la siguiente actividad (parejas) se presenta un cómic para tratar las etapas de la vida (comprensión escrita y expresión oral). Para concluir, la última actividad (parejas) consiste en establecer las ventajas y los inconvenientes de cada etapa vital (expresión escrita).
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">-Activar su conocimiento previo sobre el tema.-Adquirir léxico sobre salud.-Desarrollar la creatividad e imaginación.
Metodología: La propuesta didáctica se realizará en gran grupo en la actividad de calentamiento, de esta manera se activarán los conocimientos previos sobre el tema. Después, por parejas, tratarán de contestar algunas preguntas para a continuación completar los bocadillos del cómic y crear su propia historia. El profesor facilitará la versión original y así se podrán comparar. Tras ello, se procede a trabajar la expresión escrita y un texto sobre la enfermedad del protagonista. Después, se vuelve a trabajar la expresión oral con el tema del Alzheimer. Tras ello, se propone otro cómic en el que se trata el tema de las etapas vitales.
Evaluación: Se evaluará al alumno en clase durante el proceso a través de la observación y a través de su participación.
Valoración: Aún no se ha llevado al aula, por lo tanto, no se puede hacer una valoración sobre ella.

Arrugas

1. **[Grupo]** ¿Qué os sugiere la palabra *arrugas*? ¿Podéis relacionarlo con otras palabras, ideas, lugares o sentimientos?
2. **[Parejas]** Mirad con atención las siguientes viñetas e intentad responder a las siguientes preguntas:
 1. ¿Dónde están los personajes?
 2. ¿Cómo son sus vidas?
 3. Describid lo que ocurre.
3. **[Parejas]** ¿Sois capaces de completar los bocadillos? Enseñádselo a vuestros compañeros. ¿Coincide algún trabajo con la versión original?



4. **[Individual]** Ahora que ya conoces algo más sobre este cómic, ¿podrías escribir cómo se siente el protagonista y cómo crees que transcurre la historia?

5. **[Individual]** A lo largo de esta obra se habla de una enfermedad cada vez más común. Lee sus síntomas. ¿Podrías decir cuál es?

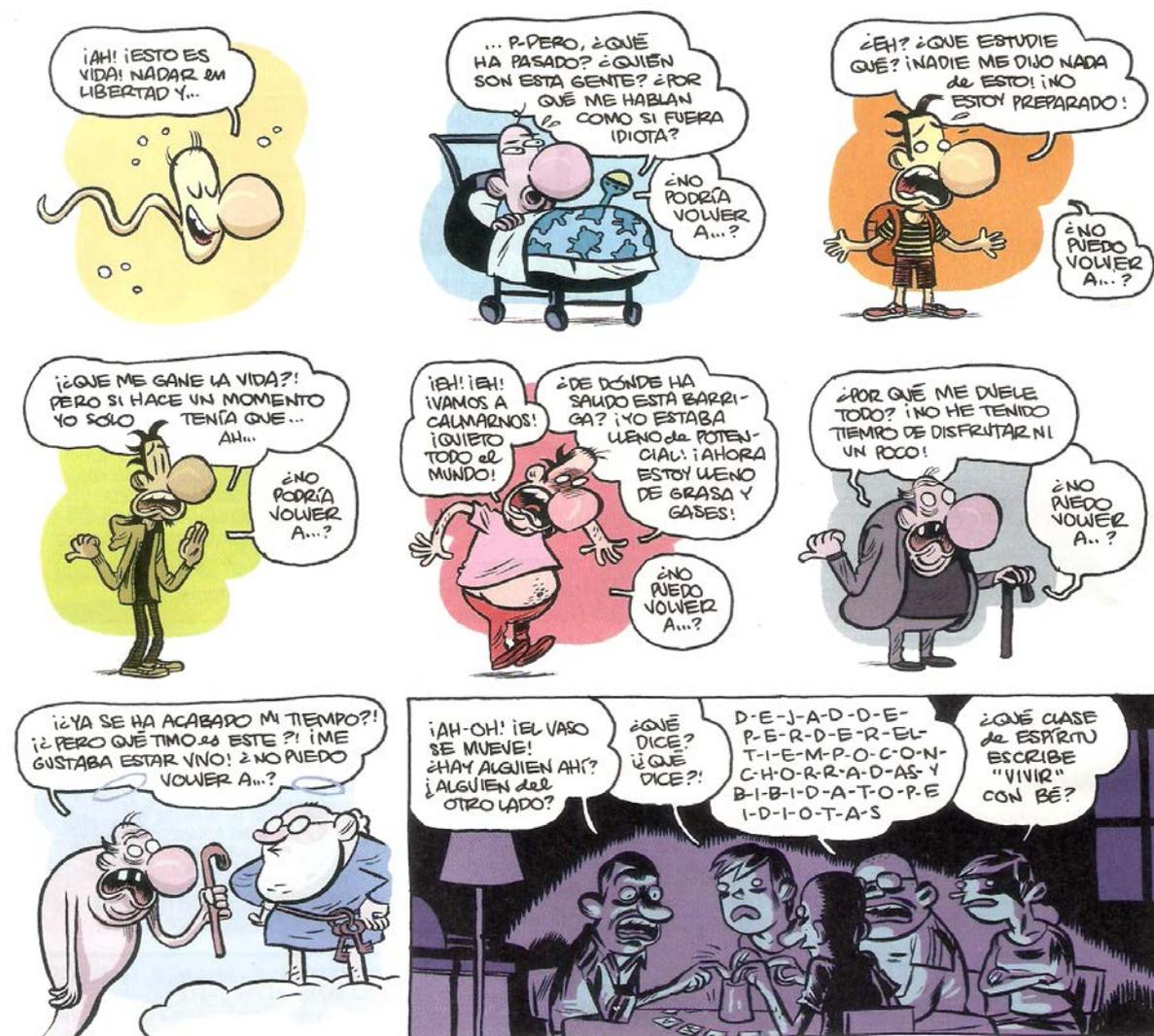
1. Cambios de memoria que dificultan la vida cotidiana.
2. Dificultad para planificar o resolver problemas.
3. Dificultad para desempeñar tareas habituales en la casa, en el trabajo o en su tiempo libre.
4. Desorientación de tiempo o lugar.
5. Dificultad para comprender imágenes visuales y cómo objetos se relacionan uno al otro en el ambiente.
6. Nuevos problemas con el uso de palabras en el habla o lo escrito.
7. Colocación de objetos fuera de lugar y la falta de habilidad para retrazar sus pasos.
8. Disminución o falta del buen juicio.
9. Pérdida de iniciativa para tomar parte en el trabajo o en las actividades sociales.
10. Cambios en el humor o la personalidad.

(Fuente: http://www.alz.org/espanol/signs_and_symptoms/las_10_senales.asp)

6. **[Grupo]** ¿Conocéis a alguna persona con esta enfermedad? ¿Cómo es su vida? ¿Se parece a la del protagonista?

7. **[Parejas]** Esta enfermedad suele aparecer en la vejez. Leed este cómic, ¿cuál

os parece la mejor etapa de la vida?

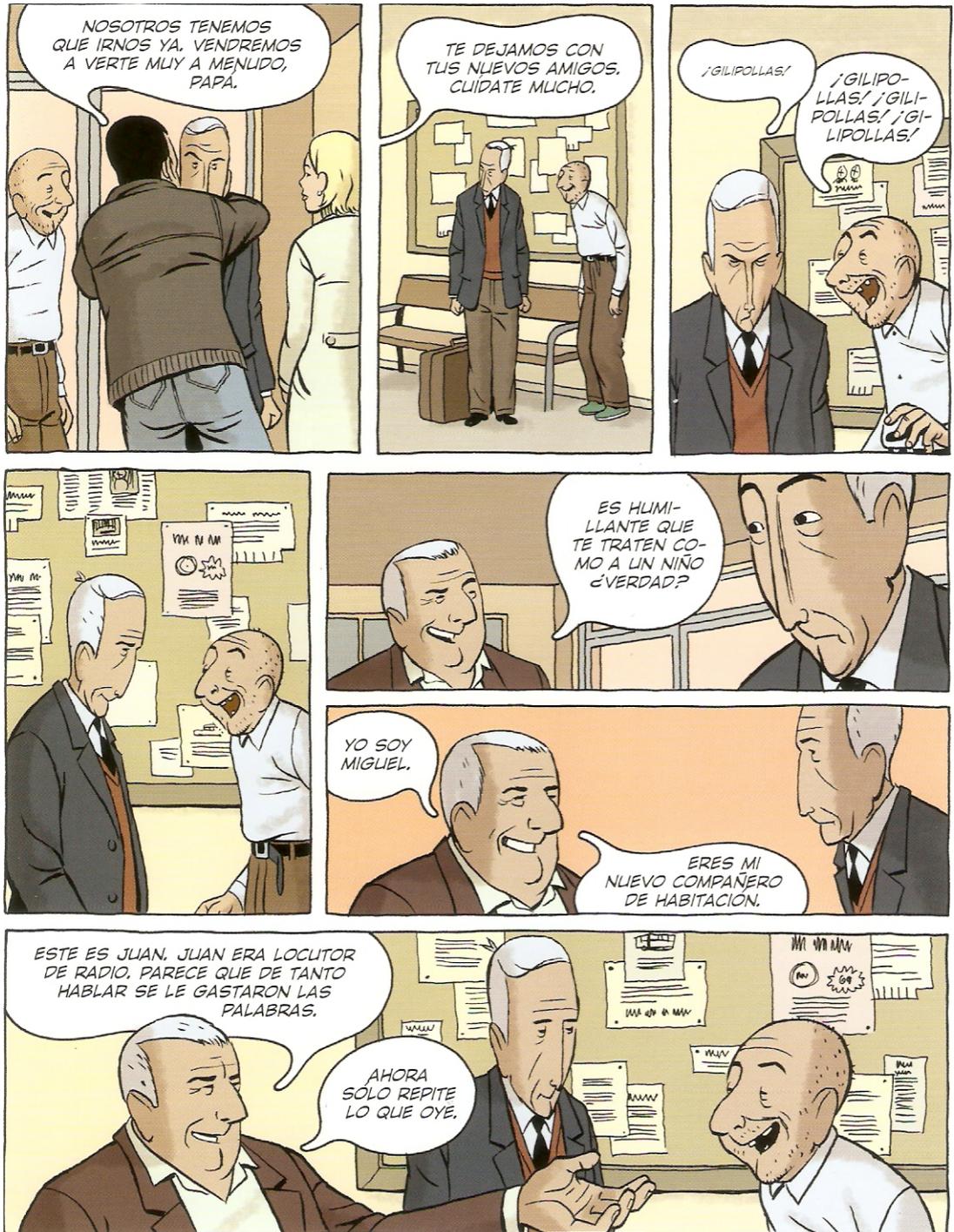


Revista *El jueves* N° 1895 (del 18 al 24 de septiembre 2013)

8. [Parejas] Pensad en las ventajas y en las desventajas de cada etapa vital.

VENTAJAS	INCONVENIENTES

Versión original del cómic Arrugas:



Actividad 3: Mortadelo y Filemón

Idioma: Español.
Nivel: B1.
Destinatarios: Esta actividad se enmarca en un hipotético curso de español como lengua extranjera de estudiantes universitarios que se encuentran en inmersión durante un cuatrimestre.
Tiempo: 1 sesión de una hora.
Destrezas: -Expresión oral. -Comprensión escrita.
Descripción: Esta propuesta consta de 3 actividades: la primera (grupal) propone la visualización de cinco personajes del cómic <i>Mortadelo y Filemón</i> . Los alumnos deberán describirlos y decir cómo creen que son (expresión oral). Después, en la segunda actividad (grupal) se presentan 5 definiciones que deberán asociar a los personajes (comprensión escrita). Para concluir, la última actividad (comprensión escrita) consiste en viñetas desordenadas de un cómic del tipo antes mencionado, el alumnado deberá fijarse en el texto y en las imágenes para ordenarlas correctamente. A continuación el profesor mostrará la versión original.
Objetivos: -Conocer los cómics de <i>Mortadelo y Filemón</i> . -Introducir este medio narrativo como recurso de lectura fuera del aula. -Desarrollar la creatividad y la imaginación.
Metodología: La propuesta didáctica se realizará en gran grupo en la primera actividad: descripción de personajes del cómic <i>Mortadelo y Filemón</i> , tras ello se proponen definiciones que deben asociar a los personajes de manera grupal. Después, se agruparán en parejas y ordenarán las viñetas a través del texto y las imágenes. El docente actuará como facilitador y guía de la propuesta, pudiendo acudir a él en caso de dudas en cualquier momento.
Evaluación: Se evaluará al alumno en clase durante el proceso a través de la observación, la participación, el interés y su trabajo final.
Valoración: Aún no se ha llevado al aula, por lo tanto, no se puede hacer una valoración sobre ella.

Mortadelo y Filemón

1. **[Grupo]** ¿Conocéis los cómics de *Mortadelo y Filemón*? Son muy famosos en España. ¡Hoy vas a conocer a sus protagonistas! ¿Podrías describir cómo crees que son?



2. **[Grupo]** Aquí tenéis algunas descripciones sobre ellos. ¿Podrías relacionarlas? ¿Cómo se llama cada personaje?

«Es el jefe de Mortadelo y Filemón. Hace llamar a los agentes de las maneras más ingeniosas para encargarles todo tipo de misiones. Cuando se enfada tiene muy mala uva y suele reservar las misiones más difíciles y arriesgadas para Mortadelo y Filemón.»

«Es el alma de esta pareja de agentes secretos. Tiene una innata capacidad para disfrazarse y también para meterse en líos. Siempre está peleándose con su jefe o gastándole bromas. Sin embargo, la mayoría de las veces es él quien termina ideando alguna estrategia disparatada para resolver los casos que les encarga el “Súper”.»

«Es la secretaria del “Súper”. Se trata de una rubia algo gordita y un poco antipática. Siempre se enfada con Mortadelo y Filemón porque les gusta gastar bromas. A pesar de todo, ella es muy coqueta y muy presumida.»

«Es el científico loco de la “T.I.A.”. Se pasa el tiempo inventando y haciendo experimentos para que los agentes puedan resolver más fácilmente sus misiones. Sin embargo siempre comete algún “pequeño” pero fatídico error. Mortadelo y Filemón, que suelen ser los encargados de probar sus nuevos inventos, ya no lo pueden ni ver.»

El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera

Isabel García Martínez

«Teóricamente es el cerebro de la pareja. Es el jefe y el compañero de Mortadelo. Casi todo lo hacen juntos y están muy compenetrados. La mayoría de las veces tiene que cargar con las culpas por las meteduras de pata de Mortadelo y es entonces cuando se enfada mucho, a pesar de todo son dos amigos inseparables.»

(Descripciones extraídas de <http://www.mortadeloyfilemon.com/index2.asp>)

3. **[Parejas]** Aquí tenéis algunas viñetas de Mortadelo y Filemón desordenadas. Ordena el cómic para que la historia tenga sentido. ¿Alguna historia coincide con la original?



El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera
Isabel García Martínez



Actividad 4: Premio Nacional de Cómic

Idioma: Español.
Nivel: C1.
Destinatarios: Esta actividad se enmarca en un hipotético curso de español como lengua extranjera de estudiantes universitarios que se encuentran en inmersión durante un cuatrimestre.
Tiempo: 30 minutos (explicación y proporcionar materiales) + Lectura del cómic fuera del aula + 30 minutos para comparar y comentar reseñas.
Destrezas: <ul style="list-style-type: none">-Expresión oral.-Comprensión escrita.-Expresión escrita.
Descripción: Esta propuesta consta de 2 actividades: la primera (grupal) propone el Premio Nacional de Cómic para trabajar la expresión oral y establecer un debate sobre las creencias de los alumnos y la comparación con sus países de origen. Tras ello se procede a una presentación de los cómics galardonados, en esta fase el docente deberá esforzarse para que los cómics tengan una buena acogida entre los estudiantes. Después, se explicará la segunda actividad: qué cómic elegir y cómo se elabora una reseña. El siguiente paso consiste en la lectura del cómic (comprensión escrita) fuera del aula por parte del alumnado, así como la elaboración de la reseña (expresión escrita) siguiendo las pautas acordadas. Para finalizar la propuesta se llevarán a clase los trabajos, se mostrarán y se comentarán entre todos.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">-Adquirir conocimientos sobre el cómic en España.-Introducir este medio narrativo como recurso de lectura fuera del aula.-Fomentar la lectura.-Elaborar una reseña.
Metodología: La propuesta didáctica se realizará en gran grupo en la actividad de calentamiento, de esta manera se activarán los conocimientos previos sobre el tema y se llevará a cabo un intercambio de ideas sobre el cómic en cada país o cultura. Después, individualmente elegirán un cómic, lo leerán fuera del aula y elaborarán una reseña, siguiendo las pautas proporcionadas por el docente y finalmente se compararán en clase. Convendría hacerla después de la actividad 2: <i>Arrugas</i> .
Evaluación: Se evaluará al alumno en clase durante el proceso a través de la observación y a través de su trabajo final.
Valoración: Aún no se ha llevado al aula, por lo tanto, no se puede hacer una valoración sobre ella.

Premio Nacional de Cómic

1. **[Grupo]** ¿Qué es el Premio Nacional de Cómic? ¿Lo habías escuchado alguna vez? ¿Conoces a algún autor al que hayan otorgado este premio? Comenta con tus compañeros.

«El Premio Nacional del Cómic tiene por objeto distinguir la obra de autores españoles, escrita en cualquiera de las lenguas españolas y publicada en el año anterior a la convocatoria del premio, que, según el juicio de especialistas de probada competencia, haya resultado sobresaliente dentro de la creación del Cómic»

- ¿Hay algún tipo de premio similar en tu país?

Estos son algunos de los cómics galardonados con este premio:



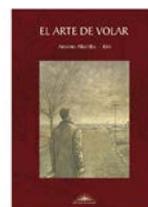
2007 – *Hechos, dichos, ocurrencias y andanzas de Bardín el Superrealista* de Francesc Capdevilla.



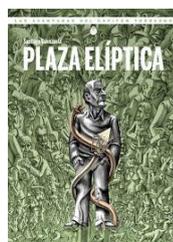
2008 – *Arrugas* de Paco Roca.



2009 – *Las serpientes ciegas* de Felipe Hernández Caya y Bartolomé Seguí.



2010 – *El arte de volar* de Antonio Altarriba y Kim.



2011 – *Plaza Elíptica* de Santiago Valenzuela.



2012 – *Dublinés* de Alfonso Zapico.

2. [Individual] Elige uno de los cómics anteriores y léelo. Después elabora una reseña para el resto de la clase.

a) Lee esta reseña original:

María y yo

Título: *María y yo*
Autor: Miguel Gallardo
Año: 2007
Editorial: Astiberri

«María tiene doce años, una sonrisa contagiosa, un sentido del humor especial y tiene autismo». Así empieza *María y yo*, uno de los mejores tebeos de 2007. En sus páginas, el dibujante Miguel Gallardo (Lérida, 1955) recrea unas vacaciones con su hija en la isla de Gran Canaria. Según su propio testimonio, dibujó la primera versión de esta obra en el transcurso de esas mismas vacaciones, sin un plan preconcebido y registrando los acontecimientos a medida que se iban sucediendo. El libro no se resiente de ello, ya que la espontaneidad se equilibra con la mínima estructura necesaria para que el relato resulte coherente. Conseguir esa armonía exigía grandes dosis de destreza y habilidad narrativas, pero Gallardo era, desde hacía décadas, un historietista consumado.

María y yo se compone de episodios deshilvanados y sin una cronología precisa a los que sólo unifica la presencia del narrador, testigo y partícipe de los hechos que describe. En verdad, la elección del punto de vista es todo un acierto en esta obra. Gallardo cuenta la historia en primera persona y la tiñe de una subjetividad desbordante, aunque amable y cordial. Poco importa que los sucesos descritos hayan ocurrido realmente, ahora aparecen transfigurados y embellecidos por la personalidad del autor, y ataviados con la capacidad de sugestión que poseen las buenas ficciones. Esta metamorfosis es especialmente visible en el personaje de María, que se manifiesta como una criatura delicada que habita un mundo privado, poético y maravilloso que sólo comparte con otros seres de excepcional sensibilidad. Ese halo de fascinación presta un encanto añadido a la obra, una sensación de gracia o ligereza que el trazo del rotulador y el exquisito bitono rojo destacan sin caer en el sentimentalismo.

María y yo es, por tanto, un tebeo sencillo y conmovedor que encoge el alma por la ternura y delicadeza con que está contado. Su lectura transmite emociones encontradas al lector: alegría y tristeza, bienestar y desazón. No es poco mérito. Cuando un autor consigue que su obra nos rompa el corazón y lo remiende acto seguido, ha triunfado en toda línea y sólo queda felicitarlo. Por eso, con toda humildad, pido un aplauso para Miguel Gallardo.

(Jorge García, extraído de http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/maria_y_yo_de_gallardo.html)

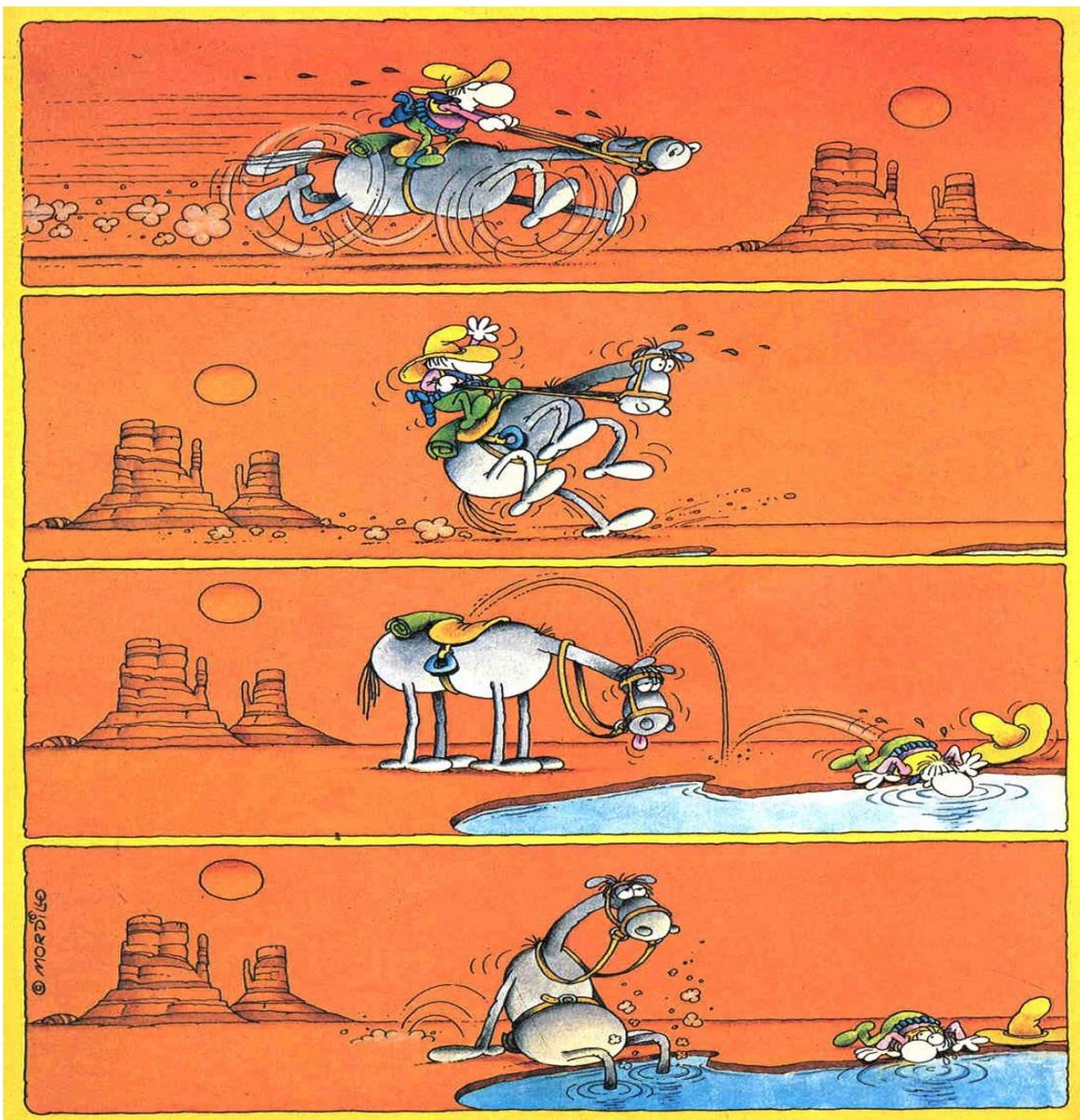
b) Sigue estos consejos para elaborar tu reseña e incluye los siguientes apartados:

- Ficha bibliográfica del libro.
- Argumento: no des demasiados detalles, no cuentes en ningún caso el final e intenta crear suspense. Puedes hablar de la estructura de la obra, del estilo o del autor también.
- Personajes: describe brevemente a sus protagonistas.
- Valoración personal de la historia y de los personajes: qué te ha transmitido el libro, qué ha significado para ti.
- Recomendaciones.

Actividad 5: Actividades de calentamiento

Idioma: Español.
Nivel: Desde B1 hasta C2.
Destinatarios: Esta actividad es posible utilizarla en cualquier curso de español como lengua extranjera con una amplia variedad de estudiantes: desde jóvenes hasta ancianos.
Tiempo: 15 minutos.
Destrezas: -Expresión oral o expresión escrita.
Descripción: Esta propuesta consta de 2 actividades de calentamiento que el docente puede utilizar adaptándose al alumnado, asimismo se pueden llevar al aula de dos maneras. El profesor presenta una viñeta y les pide a los alumnos que la describan y que hagan hipótesis sobre lo que aparecerá en la siguiente viñeta. Esta dinámica se puede realizar de manera oral o también que vayan creando una historia escrita a medida que se les presentan las viñetas. En este caso se han escogido tiras de Liniers (<i>Macanudo</i>) y Mordillo.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">-Desarrollar la creatividad y la imaginación.-Activar los conocimientos previos.-Comenzar la dinámica de la clase.-Trabajar las destrezas antes mencionadas.-Introducir temas para trabajar posteriormente.
Metodología: La propuesta didáctica se realizará en gran grupo. De esta manera, se obtendrá una variedad más amplia de respuestas para dar lugar a un mayor enriquecimiento. El docente será el guía del aprendizaje proponiendo las viñetas, también temporalizar la actividad para presentar las viñetas según el ritmo de la clase.
Evaluación: Se evaluará al alumno en clase durante el proceso a través de la observación y su participación en las actividades.
Valoración: Aún no se ha llevado al aula, por lo tanto, no se puede hacer una valoración sobre ella.

Actividades de calentamiento



Actividad 6: Actividades de calentamiento 2

Idioma: Español.
Nivel: Desde B1 hasta C2.
Destinatarios: Esta actividad es posible utilizarla en cualquier curso de español como lengua extranjera con una amplia variedad de estudiantes: desde jóvenes hasta ancianos.
Tiempo: 15 minutos.
Destrezas: -Expresión oral.
Descripción: Esta propuesta consta de 2 actividades de calentamiento que el docente puede utilizar adaptándose al alumnado y a sus necesidades. El profesor presenta el cómic y tras ello propone una serie de preguntas que los alumnos deberán contestar según sus propias creencias, experiencias o preferencias. En este caso se han escogido cómics de <i>Gaturro</i> (Nik).
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">-Desarrollar la creatividad y la imaginación.-Activar los conocimientos previos.-Comenzar la dinámica de la clase.-Trabajar la expresión oral.-Introducir temas para trabajar posteriormente.
Metodología: La propuesta didáctica se realizará en gran grupo. De esta manera, se obtendrá una variedad más amplia de respuestas para dar lugar a un mayor enriquecimiento. El docente será el guía del aprendizaje proponiendo las preguntas adecuadas según el ritmo de la clase y sus respuestas.
Evaluación: Se evaluará al alumno en clase durante el proceso a través de la observación y su participación en las actividades.
Valoración: Aún no se ha llevado al aula, por lo tanto, no se puede hacer una valoración sobre ella.

Actividades de calentamiento 2



- ¿Qué día es hoy?
- ¿Cómo te encuentras? ¿Coincides con Gaturro?
- ¿Cuál es tu día de la semana preferido? Destaca los aspectos positivos y negativos de cada día de la semana.



- ¿Cuál es tu estación del año preferida? ¿Por qué? Enumera las razones como Gaturro. ¿Coincides con él?
- Destaca los aspectos positivos y negativos de cada estación del año.

5. CONCLUSIONES

Este trabajo intenta modestamente resolver un vacío de información que se enmarca dentro del ámbito del uso del cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera. A lo largo de este trabajo se puede constatar que el objetivo fundamental que se exponía en la introducción se ha cumplido. Tras elaborar un marco teórico, se ha realizado una investigación de paradigma cuantitativo para recoger los datos y constatar que los docentes, en su mayoría con una ratio de más de 20 alumnos por clase, creen que el uso de este recurso aumenta la motivación en su alumnado, pero su uso aún no se ha introducido de manera general en este tipo de aula.

Asimismo se ha realizado un análisis de manuales de español como lengua extranjera de nivel B1 y C1. Tras elaborar y seguir un guión común, se puede decir que en ambos niveles se alternan materiales creados para este fin y materiales reales. En la mayoría de los casos se utilizan para trabajar contenidos léxico-semánticos y funcionales o comunicativos. También se han constatado muchas diferencias entre ellos: desde métodos que ignoran el cómic completamente, hasta otros que hacen un uso sistemático y muy exhaustivo, tanto de cómics originales como de cómics elaborados para este fin didáctico. En general, se han observado tres carencias importantes en los análisis de manuales: se abusa del material creado para este fin didáctico en lugar de material original y auténtico, no se utilizan álbumes completos y no existen actividades de creación de cómics.

Por su parte, en el cuarto capítulo del trabajo se han tratado de resolver las mencionadas carencias mediante una propuesta didáctica compuesta por seis actividades (dos de nivel B1, dos de nivel C1 y dos tipos de actividades de calentamiento para un amplio espectro de niveles) en las que se utiliza material real, álbumes completos y se introduce la creación de cómics por parte del alumnado.

Este trabajo no posee un carácter concluyente, sino que en el futuro puede ser ampliado a través de la puesta en práctica de las actividades en el aula de español como lengua extranjera y de un análisis de los niveles C2, B2 e inferiores al B1.

En definitiva, se pretende fomentar y reivindicar la lectura de cómics, así como su uso como una herramienta didáctica complementaria en el aula de español como lengua extranjera, sin ser este medio un fin en sí mismo. Además, queremos resaltar que es un recurso más con el que cuenta el profesorado, quien debe saber combinarlo con muchos otros para conseguir así una satisfactoria motivación de los alumnos. El alumnado debe ser el que desempeñe el papel decisivo en el uso de los recursos, pues es imprescindible que el docente se adapte a las necesidades de los discentes para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje exitoso, fomentando las actitudes de asertividad, reflexión, flexibilidad, dinamismo, compromiso, empatía y comprensión. En el caso del alumnado adolescente, solo un profesor que conozca y comprenda su compleja realidad será capaz de formar íntegramente al alumnado.

6. BIBLIOGRAFÍA

ANDERSON L. W. & KRATHWOHL D. R. (eds.) (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York. Longman.

ARIZMENDI, M. (1975). *El cómic*. Barcelona. Editorial Planeta.

ARTABE ZAMANILLO, L. M. (2002). *El villano en la cultura popular occidental: el cómic de superhéroes norteamericano*. Santander. Trabajo de investigación de tercer ciclo inédito.

BARBIERI, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

BARRERO, M. (2002). «Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula» en Jornadas sobre Narrativa Gráfica, conferencia impartida en Jerez de la Frontera (Cádiz), el día 23 de febrero de 2002. (<http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>)

Consulta: 14 de junio de 2013.

BAUR, ELISABETH K. (1978). *La historieta como experiencia didáctica*. México D.F.. Editorial Nueva Imagen, S.A.

BREEN, M. P. & CANDLIN, C. N. (1980). «The essentials of a communicative curriculum for language teaching» en *Applied Linguistics 1*.

BRINES GANDÍA, J. (2012). «La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE», en *Revista Foro de Profesores de E/LE Volumen 8*, (<http://www.foroele.es/revista/index.php/foroele/article/view/13>) Consulta: 7 de junio de 2013.

CATALÁ CARRASCO, J. (2007). «El cómic en la enseñanza del español como lengua extranjera», en *Revista Foro de Profesores de E/LE Volumen 3* (<http://foroele.es/revista/index.php/foroele/article/view/50>). Consulta: 5 de junio de 2013.

EISNER, W. (1996). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona. Norma editorial.

FERNÁNDEZ LÓPEZ, M. C. (2004). «Principios y criterios para el análisis de materiales didácticos», en VV.AA. *Vademécum para la formación de profesores*. Madrid. SGEL, 715-734.

FERNÁNDEZ, M. y DÍAZ, O. (1990). *El cómic en el aula*. Madrid. Alhambra Longman.

GONZÁLEZ LÓPEZ, J. A. (1996). *Uso de los cómics en clase: 10 recetas básicas*. CEP Santander. Ponencia.

GONZÁLEZ LÓPEZ, J. A. (2007). “La evaluación de competencias y el uso de portafolios en la enseñanza y aprendizaje de idiomas”, en GONZÁLEZ FERNÁNDEZ, N. (Coord.). *Desarrollo y evaluación de competencias a través del portafolio del estudiante*. Santander. Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa Universidad de Cantabria.

GUBERN, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona. Ediciones Península.

INSTITUTO CERVANTES (2006). *Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC)*. Madrid. Biblioteca Nueva.

KRASHEN, S. (1981). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. University of Southern California. Pergamon Press Inc.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2001). *Diccionario de la Lengua Española* (<http://www.rae.es>). Consulta: 3 de marzo de 2013.

El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera

Isabel García Martínez

ROLLÁN MÉNDEZ, M. Y SASTRE ZARZUELA, E. (1986). *El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas*. Valladolid. Universidad de Valladolid.

VÁZQUEZ, G. (2000). *La destreza oral*. Madrid. Edelsa.

VILLARRUBIA ZÚÑIGA, M. (2009). «Crear un cómic en el aula de ELE» en *Actas de las II Jornadas Didácticas del Instituto Cervantes de Manchester* (http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/manchester_2009/12_villarrubia.pdf) Consulta: 12 de junio de 2013.

VV.AA. (2010). *Bibliografía del cómic español e hispanoamericano* (http://www.cervantes.es/imagenes/File/biblioteca/bibliografias/comic_bibliografia.pdf) Consulta: 4 de septiembre de 2013.

VV.AA. (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid. MECD y Anaya.

MANUALES:

Nivel B1

BOROBIO, V. y PALENCIA, R. (2009). *Nuevo ELE Intermedio*. Madrid. Editorial SM.

EQUIPO PRISMA (2007). *Prisma Progresiva (B1)*. Madrid. Editorial Edinumen.

MARTÍN PERIS, E. y SANS BAULENAS, N. (2004). *Gente 2 Nueva Edición*. Barcelona. Editorial Difusión.

PINILLA, R. y SAN MATEO, A. (2008). *ELExprés*. Madrid. SGEL.

VV.AA. (2010). *Nuevo Avance 3*. Madrid. SGEL.

Nivel C1

BLANCO CANALES, A., FERNÁNDEZ LÓPEZ, M. C. y TORRENS ÁLVAREZ, M. J. (2006). *Sueña 4*. Madrid. Anaya.

CORONADO GONZÁLEZ, M. L., GARCÍA GONZÁLEZ, J. y ZARZALEJOS ALONSO, A. (2004). *A Fondo 2*. Madrid. SGEL.

EQUIPO PRISMA (2011). *Nuevo Prisma, nivel C1*. Madrid. Editorial Edinumen.

MILLARES, S. (2010). *Método de español para extranjeros*. Madrid. Editorial Edinumen.

SÁNCHEZ LOBATO, J. y GARCÍA FERNÁNDEZ, N. (2007). *Nuevo Español 2000*. Madrid. SGEL.

CÓMICS UTILIZADOS EN LAS PROPUESTAS DIDÁCTICAS:

Propuestas de español como lengua extranjera, nivel B1

BAUDOIN, EDMOND (2012). *Dalí*. Bilbao. Astiberri Ediciones.

Definiciones de los personajes de Mortadelo y Filemón extraídas de la página oficial del cómic: <http://www.mortadeloyfilemon.com/index2.asp>. Consulta: 19 de septiembre de 2013).

IBÁÑEZ, FRANCISCO (1991). «¡No tiene importancia!» en *Super Humor volumen 1*. Barcelona. Ediciones B Grupo Zeta.

MONKEYS, ALBERT (2013). Página 16 de la revista *El Jueves* nº 1895.

Propuesta de español como lengua extranjera, nivel C1

GARCÍA, JORGE (2008). *María y yo, de Gallardo*.
(http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/maria_y_yo_de_gallardo.html)
Consulta: 23 de septiembre de 2013.

ROCA, PACO (2007). *Arrugas*. Bilbao. Astiberri.

Propuesta de actividades de calentamiento

DZWONIK, CRISTIAN. Tiras de Gaturro extraídas de:
<http://comosehabla.blogspot.com.es/2013/02/tiras-gaturro.html> y
<http://www.taringa.net/posts/animaciones/4729041/Chistes-de-Gaturro.html> Consulta:
19 de septiembre de 2013.

LINIERS (2010). Tira de Macanudo extraída de: <http://macanudo.com.ar/fecha=2010-11-19> Consulta: 20 de septiembre de 2013.

MORDILLO, GUILLERMO (2006).
(<http://chiquiritipis.blogspot.com.es/2010/06/entrevista-mordillo-2006.html>) Consulta:
19 de septiembre de 2013.

7. ANEXOS

Anexo 1

El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera Cuestionario para profesores

Experiencia: *

- Menos de 1 año
- Entre 1 y 5 años
- Más de 5 años

Ratio de estudiantes *

- Menos de 10 estudiantes
- Entre 10 y 20 estudiantes
- Más de 20 estudiantes

Nivel de enseñanza *

- Universitaria
- Secundaria
- Primaria
- No reglada

Tipo de institución *

- Pública
- Privada
- Concertada

¿Qué tipo de materiales prefieres utilizar en tus clases? *

- Libro de texto
- Blogs
- Cómic
- Material de elaboración propia
- Películas
- Canciones
- Otro:

¿Qué nivel de motivación crees que consigues en tu alumnado? *

- Muy satisfactorio
- Satisfactorio
- Medio
- Insuficiente
- Muy insuficiente

¿Crees que el cómic ayuda al estudiante en la adquisición de la lengua? *

- Mucho
- Normal
- Poco
- Nada

¿Cuáles crees que son las ventajas del uso del cómic como recurso didáctico? *

- Fomenta la lectura
- Aumenta la motivación del alumnado
- Facilita la comprensión lectora
- Ayuda al desarrollo de la creatividad e imaginación
- Facilita la adquisición del componente cultural
- Su carácter lúdico y ameno
- No tiene ventajas
- Otro:

¿Con qué frecuencia utilizas el cómic en tus clases? *

- Una vez a la semana
- Cada dos semanas
- Una vez al mes
- Nunca
- Trimestralmente
- Otro:

Si utilizas el cómic, ¿qué tipo utilizas?

- Publicación real
- Creación propia
- Extraídos de libros de textos

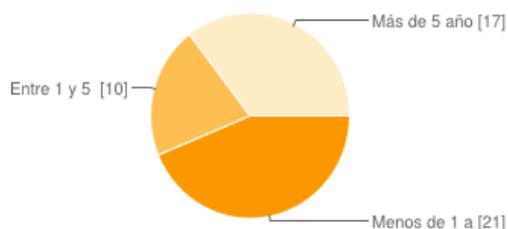
Si no utilizas el cómic, ¿por qué?

- Me parece un recurso inútil
- No tengo tiempo para preparar material
- A mi alumnado no le gusta
- Nunca lo había pensado
- Otro:

Anexo 2

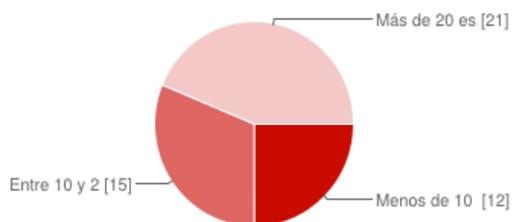
Resultados del cuestionario

Experiencia:



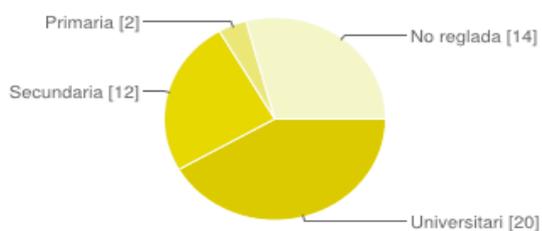
Menos de 1 año	21	44%
Entre 1 y 5 años	10	21%
Más de 5 años	17	35%

Ratio de estudiantes



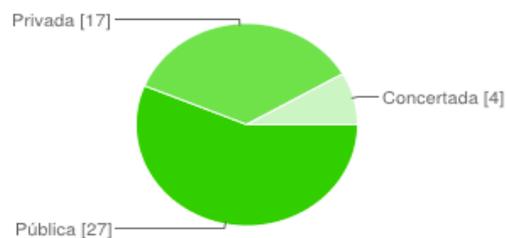
Menos de 10 estudiantes	12	25%
Entre 10 y 20 estudiantes	15	31%
Más de 20 estudiantes	21	44%

Nivel de enseñanza



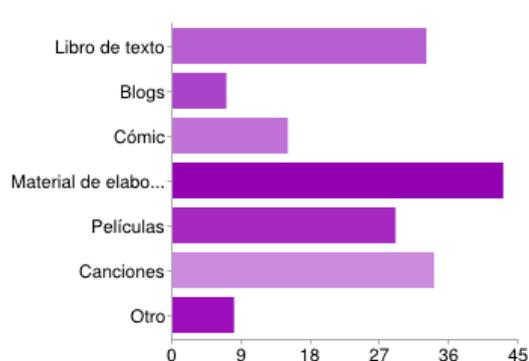
Universitaria	20	42%
Secundaria	12	25%
Primaria	2	4%
No reglada	14	29%

Tipo de institución



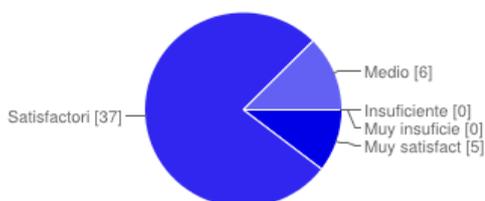
Pública	27	56%
Privada	17	35%
Concertada	4	8%

¿Qué tipo de materiales prefieres utilizar en tus clases?



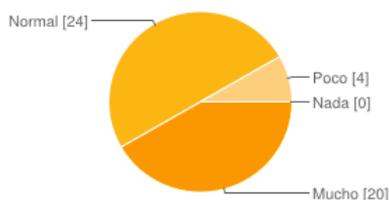
Libro de texto	33	20%
Blogs	7	4%
Cómic	15	9%
Material de elaboración propia	43	25%
Películas	29	17%
Canciones	34	20%
Otro	8	5%

¿Qué nivel de motivación crees que consigues en tu alumnado?



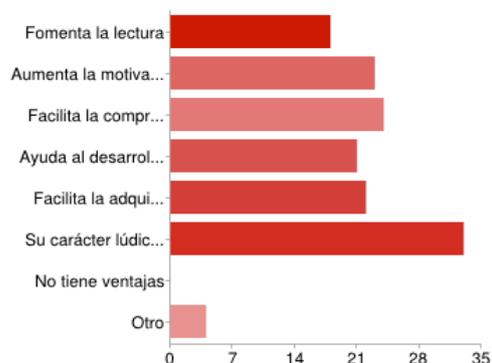
Muy satisfactorio	5	10%
Satisfactorio	37	77%
Medio	6	13%
Insuficiente	0	0%
Muy insuficiente	0	0%

¿Crees que el cómic ayuda al estudiante en la adquisición de la lengua?



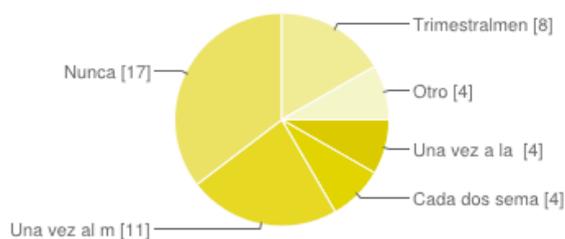
Mucho	20	42%
Normal	24	50%
Poco	4	8%
Nada	0	0%

¿Cuáles crees que son las ventajas del uso del cómic como recurso didáctico?



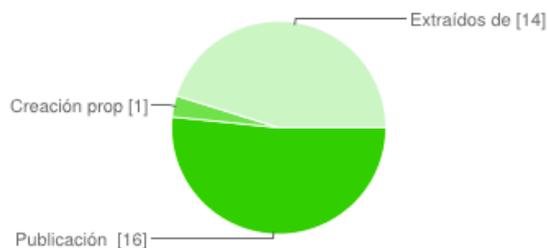
Fomenta la lectura	18	12%
Aumenta la motivación del alumnado	23	16%
Facilita la comprensión lectora	24	17%
Ayuda al desarrollo de la creatividad e imaginación	21	14%
Facilita la adquisición del componente cultural	22	15%
Su carácter lúdico y ameno	33	23%
No tiene ventajas	0	0%
Otro	4	3%

¿Con qué frecuencia utilizas el cómic en tus clases?



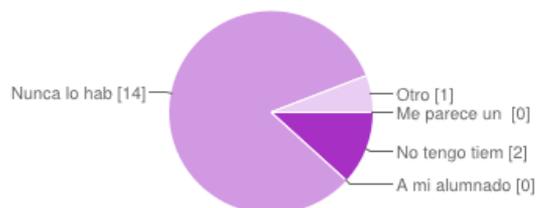
Una vez a la semana	4	8%
Cada dos semanas	4	8%
Una vez al mes	11	23%
Nunca	17	35%
Trimestralmente	8	17%
Otro	4	8%

Si utilizas el cómic, ¿qué tipo utilizas?



Publicación real	16	52%
Creación propia	1	3%
Extraídos de libros de textos	14	45%

Si no utilizas el cómic, ¿por qué?



Me parece un recurso inútil	0	0%
No tengo tiempo para preparar material	2	12%
A mi alumnado no le gusta	0	0%
Nunca lo había pensado	14	82%
Otro	1	6%

Anexo 3

Manuales de español nivel B1 - *Umbral*

Título: *Prisma Progres*²⁴

Autor/es: Equipo Prisma (Varios autores)

Editorial y año de publicación: Editorial Edinumen, 2003.

Número de páginas: 160.

Material complementario: Libro del alumno, libro del profesor, libro de ejercicios, CD de audiciones y material digital.

Destinatarios: Jóvenes y adultos.

Nivel: B1.

Objetivos: Dotar al estudiante de estrategias y conocimientos necesarios para desenvolverse en un ambiente hispano en el que convergen diferentes culturas a uno y otro lado del Atlántico.

Destrezas que se trabajan: Integración de destrezas.

Metodología: Enfoque ecléctico, aúna diferentes tendencias metodológicas desde una perspectiva comunicativa.

Orientación inductiva/deductiva: Presentación de los contenidos de modo inductivo y deductivo.

Organización del material: 12 unidades didácticas más dos de repaso. Cada una trabaja funciones comunicativas asociadas a contenidos gramaticales, léxicos y culturales.

Presencia de cómic: Sí, 5 actividades.

²⁴ Este material, avalado por el Instituto Cervantes, es el más usado en los diferentes cursos de español para extranjeros desarrollados dentro y fuera de España.

Página 42

-Destreza que se trabaja: Comprensión escrita.

-Papel que desempeña el cómic: Viñetas aisladas, sin interacción entre ellas.

Aparece como ilustración y presentación de fórmulas.

-Tipo de material: Creado para este fin.

-Contenidos que se trabajan: Léxico-semánticos.

1.1.   Fíjate en las expresiones que hay debajo; las usamos todas para desearle algo a otras personas. Son fórmulas, casi clichés, que aparecen normalmente en situaciones muy determinadas, como las que tienes en las viñetas. ¿Por qué no relacionas cada frase con el contexto correspondiente? Algunas son polivalentes.



- Ante un examen, una entrevista de trabajo o cualquier otro tipo de prueba.
- Ante un día difícil o un trabajo duro.
- A una persona enferma.
- En Nochevieja.
- A alguien que se casa.
- A alguien que cumple años.

CONTINÚA 

Página 47

-Destreza que se trabaja: Expresión oral.

-Papel que desempeña el cómic: Viñetas aisladas, sin interacción entre ellas.

Aparece como pretexto para trabajar la función comunicativa: *Expresar deseos*.

-Tipo de material: Creado para este fin.

-Contenidos que se trabajan: Funcionales y comunicativos.

2.6.  Reacciona, expresando un deseo, a lo que te cuentan estos amigos:



¿Sabes? Marta y yo vamos a casarnos.

Mañana tengo el examen de latín.

Adiós, que pierdo el avión.

Me voy a la cama, que estoy muy cansado.

¡Me voy de vacaciones a Río!

Voy al dentista; tengo un dolor de muelas horrible.

Página 111

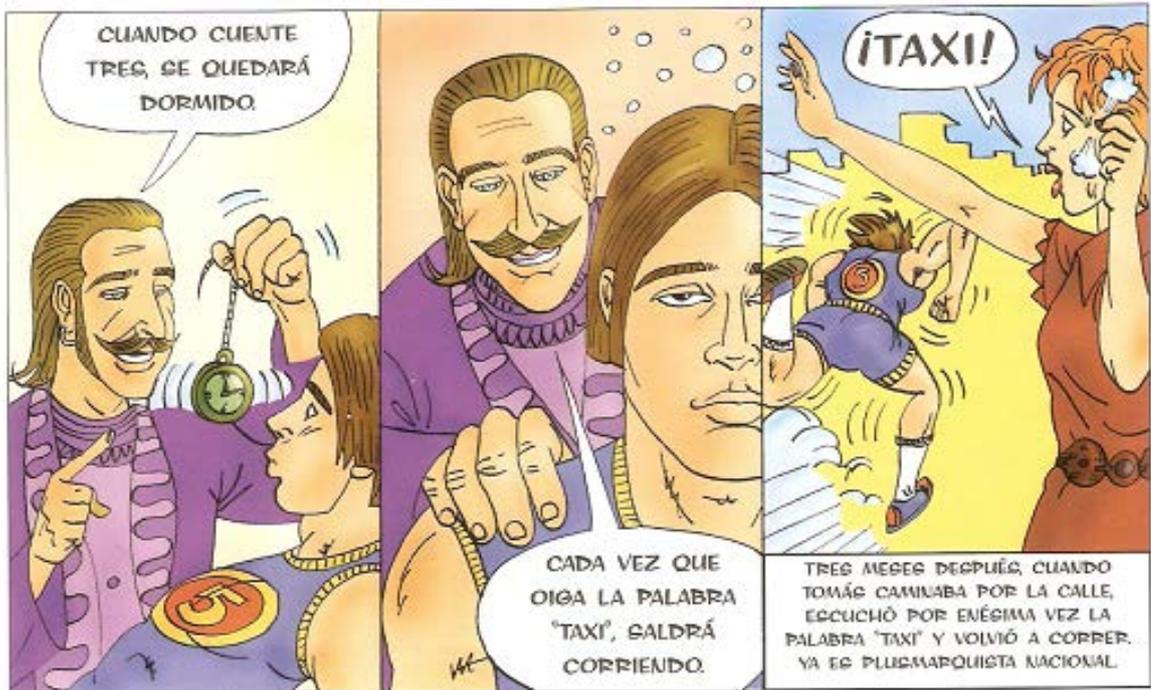
-**Destreza que se trabaja:** Comprensión escrita.

-**Papel que desempeña el cómic:** El cómic es el pretexto para trabajar posteriormente la expresión oral con la función comunicativa: *Relacionar dos momentos en el tiempo.*

-**Tipo de material:** Creado para este fin.

-**Contenidos que se trabajan:** Funcionales y comunicativos.

1.6.   Lee esta historia:

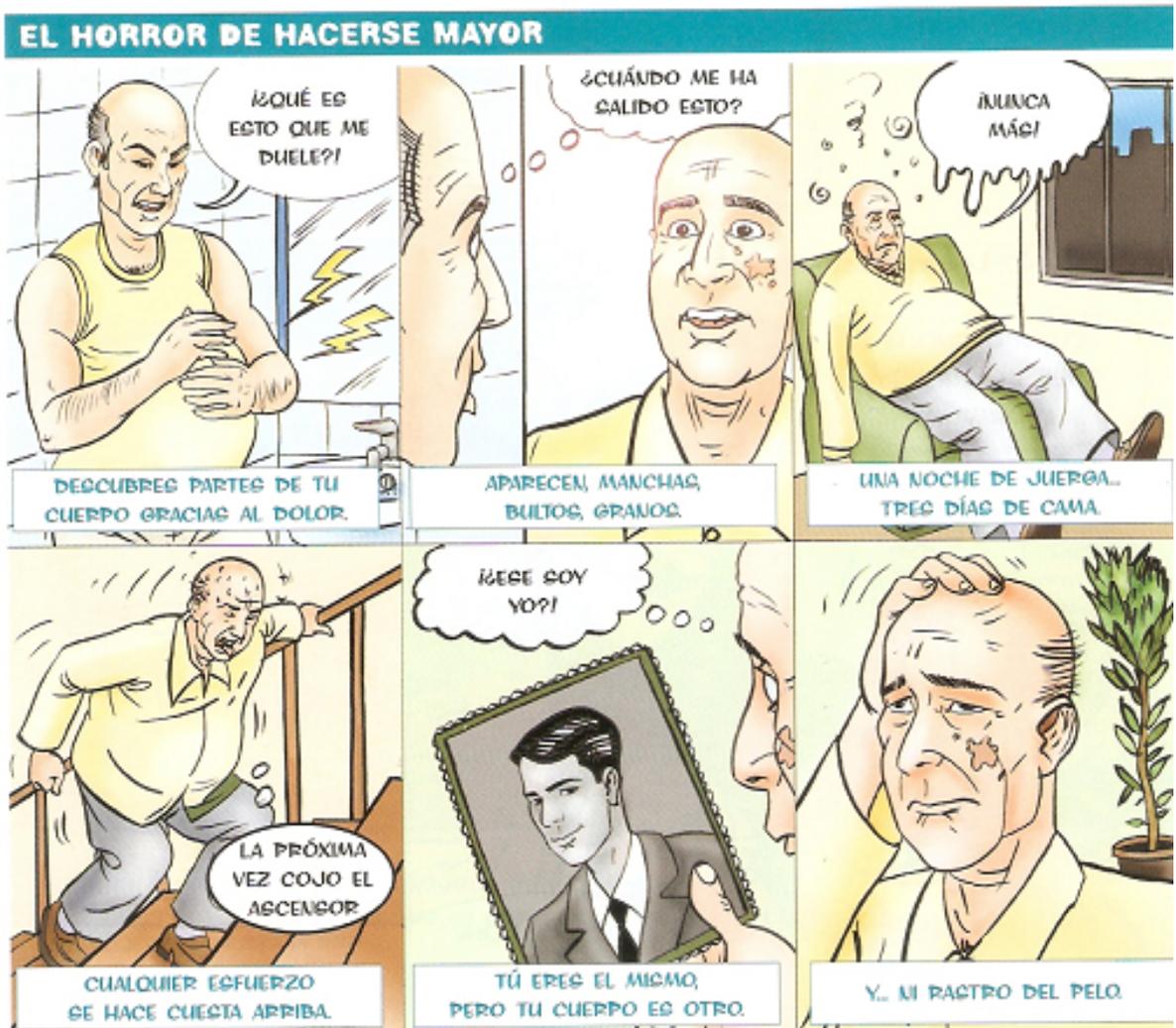


1.6.1.   Ahora, hipnotiza a tu compañero para que haga las siguientes cosas:

alumno a		alumno b	
CUANDO...	ENTONCES...	CUANDO...	ENTONCES...
Oír un golpe	→ Darse la vuelta	Decir "olé"	→ Escribir en la pizarra
Abrir la puerta	→ Saltar	Coger el libro	→ Gritar "no"
Aplaudir	→ Cantar una canción	Terminar la clase	→ Decir "adiós, gracias"

- Destreza que se trabaja: Comprensión escrita.
- Papel que desempeña el cómic: Se utiliza como pretexto para presentar léxico.
- Tipo de material: Creado para este fin.
- Contenidos que se trabajan: Léxico-semánticos.

1.7.1.   Ahora, lee el cómic:



1.7.2.   Busca en el texto expresiones sinónimas de:

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Envejecer | <input type="checkbox"/> Hacerse muy difícil o casi imposible |
| <input type="checkbox"/> Darse cuenta | <input type="checkbox"/> Cambiar |
| <input type="checkbox"/> Diversión | <input type="checkbox"/> No existe |

Página 144

- Destreza que se trabaja:** Comprensión escrita.
- Papel que desempeña el cómic:** El cómic es el pretexto para trabajar una expresión léxica.
- Tipo de material:** Creado para este fin.
- Contenidos que se trabajan:** Léxico-semánticos.

1.1.   En España se dice que la mejor compra es la que tiene las tres "bes". ¿Cómo explicas esta expresión? ¿Existe alguna parecida en tu lengua? María entra en una tienda en busca de algo con las tres "bes", pero... ¿qué le ocurre?



Título: *Nuevo Avance 3*

Autor/es: Concha Moreno, Piedad Zurita y Victoria Moreno.

Editorial y año de publicación: SGEL, 2010.

Número de páginas: 152.

Material complementario: Libro del alumno, cuaderno de ejercicios, CD y guía didáctica.

Destinatarios: Jóvenes y adultos.

Nivel: B1.1.

Objetivos: Se pretende que el estudiante deje de ser usuario dependiente y empiece a ser usuario independiente.

Destrezas que se trabajan: Integración de destrezas.

Metodología: Ecléctico, integra lo positivo de diferentes enfoques metodológicos y otorga mucha importancia a los materiales reales.

Orientación inductiva/deductiva: Principalmente inductivo.

Organización del material: Compuesto por 6 unidades, adaptadas al Plan Curricular del Instituto Cervantes, formadas por: pretexto, contenidos gramaticales y su práctica, contenidos léxicos y su práctica, y una integración de destrezas abundando los contenidos pragmáticos y socioculturales.

Presencia de cómic: Sí, 3 actividades.

Página 51

-**Destreza que se trabaja:** Expresión escrita.

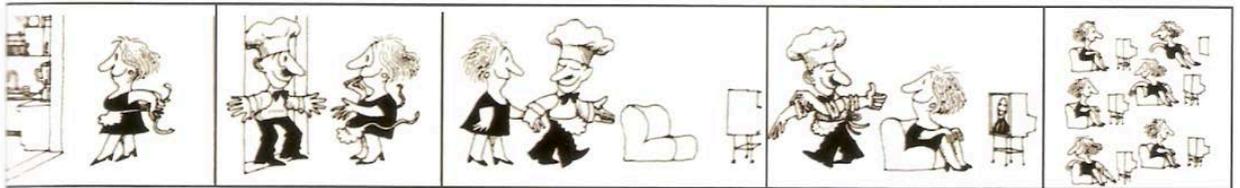
-**Papel que desempeña el cómic:** El cómic no es un cómic al uso, es una secuencia de imágenes sin texto que se usa para el que estudiante prediga la viñeta final y trabaje la función comunicativa: *contar historias*.

-**Tipo de material:** Material real, cuyo autor es Quino, autor de *Mafalda*.

-**Contenidos que se trabajan:** Funcionales y comunicativos.

5 Hemos suprimido la viñeta final de esta historieta.
En parejas completadla.

María aquel día iba a preparar la cena.



6 Lee y fíjate en los pronombres. Algunos están mal colocados.

Página 55

- Destreza que se trabaja: Comprensión escrita, expresión e interacción oral.
- Papel que desempeña el cómic: El cómic se usa como una actividad de comprensión lectora para concluir con un debate sobre la temática del mismo.
- Tipo de material: Material real, de Pérez Navarro y Sempere.
- Contenidos que se trabajan: Funcionales y comunicativos.

C En las historias siempre hay más de un punto de vista.

- 1 Lee la historieta. ¿La entiendes? Si no, pregunta a tu compañero/a o a tu profesor/a.
- 2 Con tu compañero/a representa a la madre y al hijo. Los dos están enfadados.
- 3 Otro compañero/a será el padre. ¡Qué papel tan difícil! ¿A quién va a dar la razón?
¡¡¡Suerte!!!



Página 56

-**Destreza que se trabaja:** Expresión oral.

-**Papel que desempeña el cómic:** Viñeta que se usa como pretexto para predecir una historia.

-**Tipo de material:** Material real, de Ricardo y Nacho.

-**Contenidos que se trabajan:** Funcionales y comunicativos.

2 Habla.



1 Mira esta viñeta e inventa tu versión de la historia. Debes explicar:

- a** Dónde ha estado Elma y por qué Gommer no ha ido con ella.
- b** Qué relación hay entre ellos.
- c** Qué problemas ha habido en ausencia de Elma.

2 Luego, comparad las diferentes versiones y comentadlas.

Título: *Nuevo ELE Intermedio*

Autor/es: Virgilio Borobio y Ramón Palencia.

Editorial y año de publicación: Editorial SM, 2009.

Número de páginas: 159.

Material complementario: Libro del alumno, CD de audio, cuaderno de ejercicios, guía didáctica y vídeo didáctico con cuadernillo de explotación.

Destinatarios: Adolescentes y adultos.

Nivel: B1.

Objetivos: Ayudar al alumno a consolidar y desarrollar su nivel de competencia lingüística y comunicativa. Es un manual centrado en el alumno; el profesor puede ser flexible y adaptarse a las necesidades de los estudiantes.

Destrezas que se trabajan: Integración de destrezas.

Metodología: Comunicativa. Se apoya en una metodología motivadora y variada, pretende que el alumno se implique en el uso creativo de la lengua a lo largo de su proceso de aprendizaje.

Orientación inductiva/deductiva: Inductivo.

Organización del material: El manual está compuesto por tres bloques, cada uno de ellos contiene 4 unidades más una de repaso. Cada unidad gira en torno a un tema y se trabajan contenidos léxicos, objetivos comunicativos, gramática, estrategias de aprendizaje y comunicación, y contenidos culturales (España y América Latina).

Presencia de cómic: Sí, 10 actividades.

Página 30

-Destreza que se trabaja: Comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita.

-Papel que desempeña el cómic: El cómic se utiliza como un texto para trabajar contenidos léxicos e hipótesis.

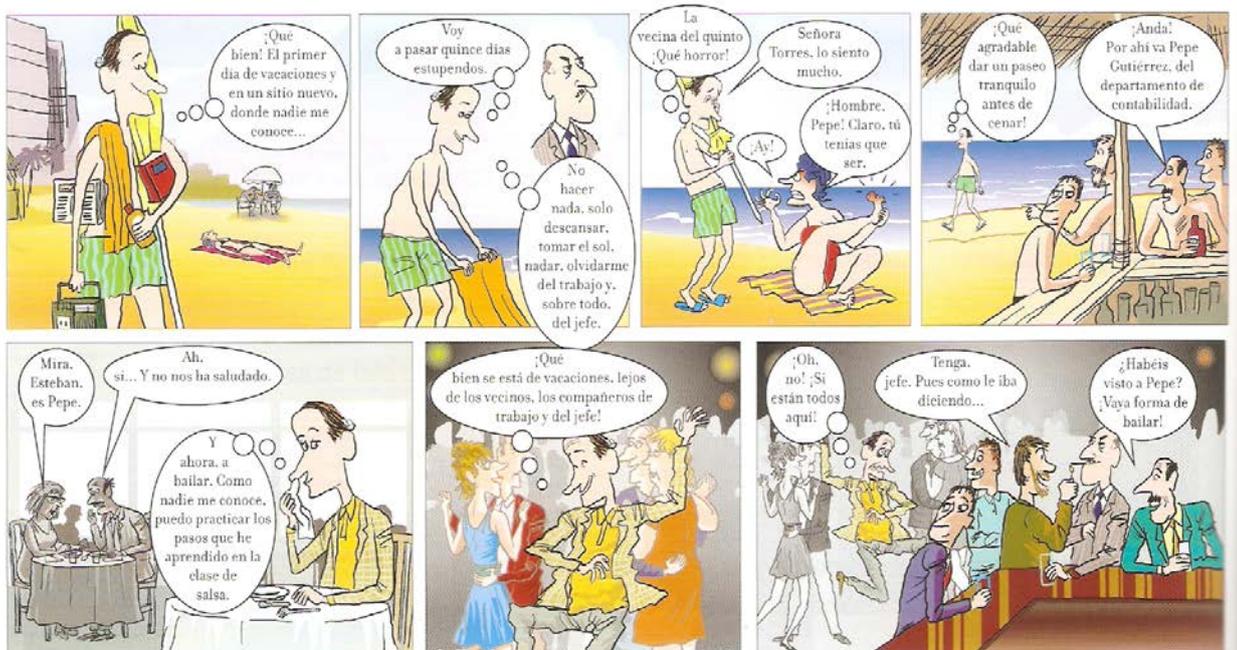
-Tipo de material: Creado para este fin.

-Contenidos que se trabajan: Léxico-semánticos.

VACACIONES

5 a) Lee este cómic (puedes consultar el diccionario). Luego responde a las preguntas.

- ¿Cómo se siente el protagonista al principio de la historieta?
- ¿Y cómo está al final? ¿Por qué?



b) En parejas. ¿Qué título le pondrías al cómic? ¿Coincide con el de alguna pareja?

c) ¿Qué cosas que podemos hacer en vacaciones se mencionan en el cómic? Anótalas.
Tomar el sol...

d) Y tú, ¿qué otras cosas haces cuando estás de vacaciones? Averigua cómo se dicen en español si no lo sabes. Díselo a la clase para saber si coincides con muchos compañeros.

Página 43

-Destreza que se trabaja: Comprensión escrita.

-Papel que desempeña el cómic: Se utiliza como ilustración de diálogos para trabajar contenido léxico y luego como contexto para inducir contenidos gramaticales.

-Tipo de material: Creado para este fin.

-Contenidos que se trabajan: Léxico-semánticos / lingüísticos o gramaticales.

10 Completa estos diálogos con frases de la actividad anterior.

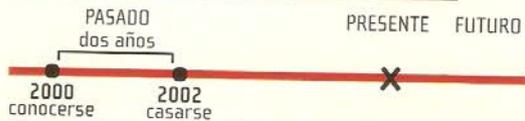
11 Responde a las preguntas.

- ¿Qué expresión utilizada en el cómic de 7a) significa "cuatro años después"?
¿Y "dos días más tarde"?
- ¿Cuál de ellas se ha usado para referirse al pasado?
¿Y para referirse al futuro?

FÍJATE

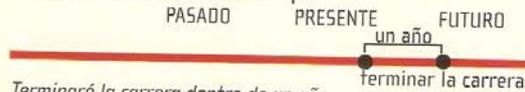
Para narrar hechos de nuestra vida:

los	+ cantidad de tiempo [+ de + infinitivo]
a las	
la	
al	



Nos conocimos en el año 2000 y nos casamos a los dos años.
Nos casamos a los dos años de conocernos.

• Dentro de + cantidad de tiempo



Terminaré la carrera dentro de un año.

Página 49

- Destreza que se trabaja: Comprensión escrita y expresión escrita.
- Papel que desempeña el cómic: Se utiliza como comprensión lectora y como contexto para trabajar la variedad de Argentina.
- Tipo de material: Material real, cuya autora es Maitena.
- Contenidos que se trabajan: Lingüísticos o gramaticales / léxico-semánticos.

5 a) Aquí tienes un cómic incompleto de una autora argentina: Maitena. Léelo y averigua el significado de las palabras que no entiendas.



b) Ahora escribe cada una de estas frases encima de la viñeta correspondiente.

20 AÑOS, CON TUS EX COMPAÑERITOS DE COLEGIO

30 AÑOS, CON TU ACTUAL COMPAÑERO DE TRABAJO

10 AÑOS, CON TUS COMPAÑERAS DE COLEGIO

c) Busca en el cómic las formas verbales en presente e imperativo que se usan con vos y anótalas. Escribe también sus infinitivos.

presente	infinitivo	imperativo	infinitivo
sabés	saber	mirá	mirar

Página 56

-Destreza que se trabaja: Comprensión escrita y expresión oral.

-Papel que desempeña el cómic: Se utiliza como texto para practicar la comprensión escrita y a través de él trabajar contenidos léxicos.

-Tipo de material: Creado para este fin.

-Contenidos que se trabajan: Léxico-semánticos.

6 a) Lee las viñetas y completa los diálogos con estas frases.

Esta niña es un poco egoísta.

Soy muy poco trabajador.

Este alumno es un vago



b) Lee las viñetas de nuevo con atención y responde a las preguntas.

- ¿El adjetivo que se ha utilizado con *un poco* tiene sentido positivo o negativo?
- ¿Y el que se ha empleado con *poco*?
- ¿Y el que se ha usado con *un*?

Página 58

- Destreza que se trabaja: Comprensión escrita y expresión escrita.
- Papel que desempeña el cómic: Se utiliza como un texto para trabajar contenidos léxicos.
- Tipo de material: Creado para este fin.
- Contenidos que se trabajan: Léxico-semánticos.

SENTIMIENTOS Y CAMBIOS DE ESTADOS DE ÁNIMO

15 a) ¿Sabes qué significa *insomnio*? En caso negativo, lee el cómic y trata de deducirlo.

b) Lee de nuevo y anota las palabras y expresiones nuevas que has encontrado en el cómic.
no pegar ojo

c) En grupos de tres. Si tus compañeros conocen el significado de algunas de ellas, pídeles que te lo expliquen. Luego intentad deducir entre los tres el significado de las demás.

d) Comprobad con el profesor si vuestras deducciones son acertadas.

16 Completa este texto sobre el cómic.

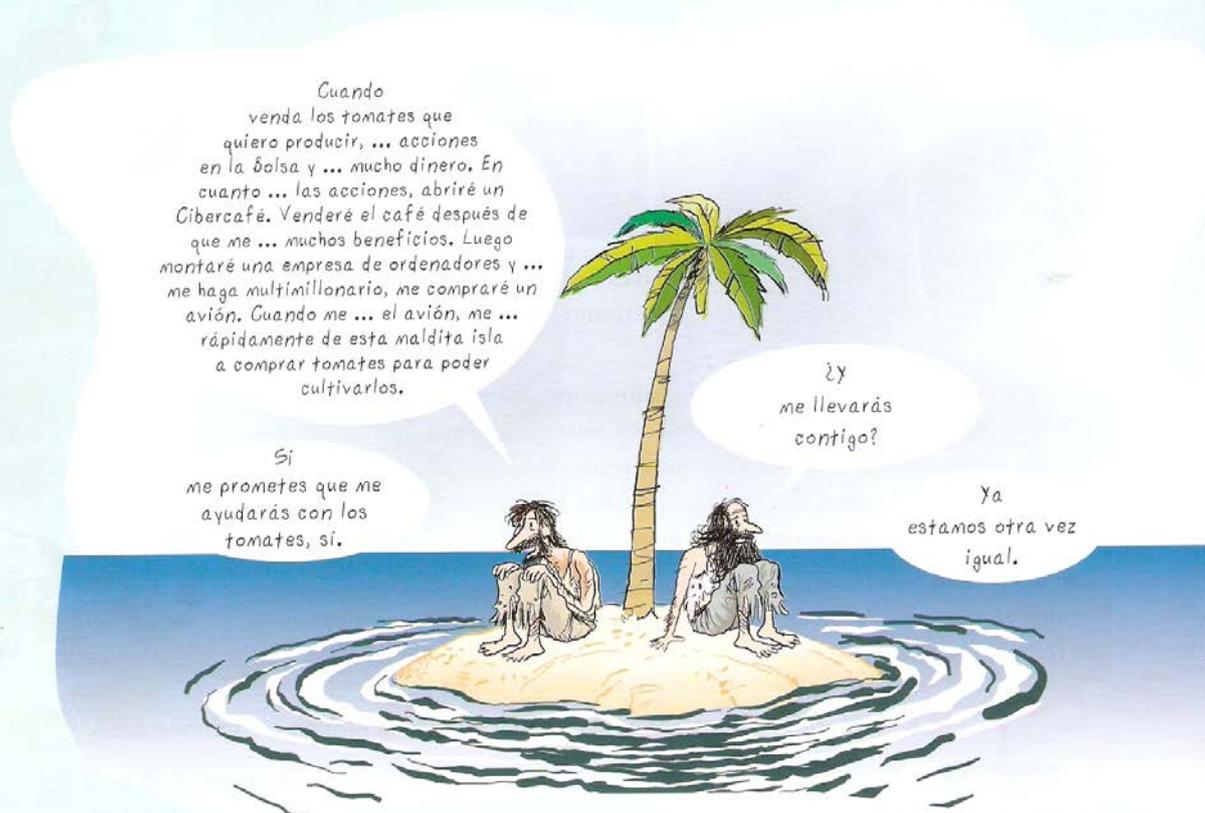
Pepe Gutiérrez pasa muy malas noches; no se duerme, se nervioso y, al final, enfada. Se levanta cansado y muy triste. La verdad es que no puede dormirse por la noche porque mucho durante el día. Sus compañeros de trabajo han dado varias sugerencias, pero no le han servido de nada. Sin embargo, ha descubierto que hay una música que le relaja y ayuda a dormirse. El problema es que cuando la pone en la oficina también duerme.

- 17 a)** Subraya las palabras y expresiones utilizadas en el cómic para expresar sentimientos y estados de ánimo o físicos.
- b)** Fíjate en las expresiones formadas con los verbos *poner(se)* y *dar*. ¿Cuál de ellos va seguido de un sustantivo? ¿Y de un adjetivo?
- c)** Cada una de estas palabras puede usarse con uno de los verbos anteriores para formar expresiones fijas. Relaciona cada una con el verbo correspondiente.
- miedo • triste • risa • vergüenza • rojo • contento • lástima • de buen/mal humor

Página 70

- Destreza que se trabaja: Comprensión escrita y expresión escrita.
- Papel que desempeña el cómic: Se utiliza como pretexto para trabajar una función comunicativa: *expresar planes*.
- Tipo de material: Creado para este fin.
- Contenidos que se trabajan: Funcionales y comunicativos.

14 a) Lee este chiste incompleto de un antiguo estudiante de Económicas que naufragó en una isla desierta con un amigo.



b) Completa el diálogo con estas palabras:

compre

iré

dé

venda

compraré

en cuanto

ganaré

15 ¿Tienes buena memoria?

a) Escribe el mayor número posible de frases expresando los planes del estudiante de la actividad anterior.

Quando venda los tomates, compraré acciones en la bolsa.
En cuanto...

b) Intercambia tus frases con las de un compañero y corrige las suyas. Luego coméntale los posibles errores. ¿Quién ha escrito más frases correctas?

Página 74

-Destreza que se trabaja: Comprensión escrita.

-Papel que desempeña el cómic: Se utiliza como pretexto para trabajar contenidos léxicos y, posteriormente, contenidos comunicativos: *dar consejos*.

-Tipo de material: Material real, de Forges y El Perich.

-Contenidos que se trabajan: Léxico-semánticos.

1 a) Lee estos chistes incompletos de Forges y El Perich y averigua qué significan las palabras que no comprendas.



b) Complétalos con estas frases.

A. Bueno; pero solo dos a la semana.

B. Te estoy diciendo que fumar es malísimo

C. Creo que he conseguido la enfermedad perfecta:

D. ¡Sí, un cero en gimnasia!

c) ¿En cuál de esos chistes una persona...

- ... está contenta porque se ha lesionado?
- ... se alegra porque el médico le permite hacer algo?
- ... no le presta atención a otra?
- ... piensa que la otra persona no está en condiciones de criticarla?

2 a) Lee estos consejos y pregúntale al profesor qué significan las palabras que no entiendas. ¿Con cuáles de ellos relacionas los chistes de la actividad 1?

CONSEJOS PARA VIVIR MUCHOS AÑOS

1. Aliméntese bien. Consuma una dieta sana y asegúrese de que los alimentos que toma no contienen sustancias perjudiciales para la salud.
2. No abuse del alcohol ni de las medicinas. Evite el tabaco.
3. Duerma las horas que necesite.
4. Haga ejercicio físico regularmente.
5. Controle su peso.
6. Hágase revisiones médicas de forma periódica.
7. Descanse y relájese lo suficiente. Reserve un rato cada día para descansar y relajarse.
8. Evite las tensiones y el estrés.
9. Aproveche su tiempo libre para hacer cosas que realmente le gustan.
10. Cuide sus relaciones personales. Relaciónese con sus amigos y con la gente que le crea bien.

Fuente: El Tiempo de Bogotá

El chiste número 1 lo relaciono con el consejo número...

Página 76

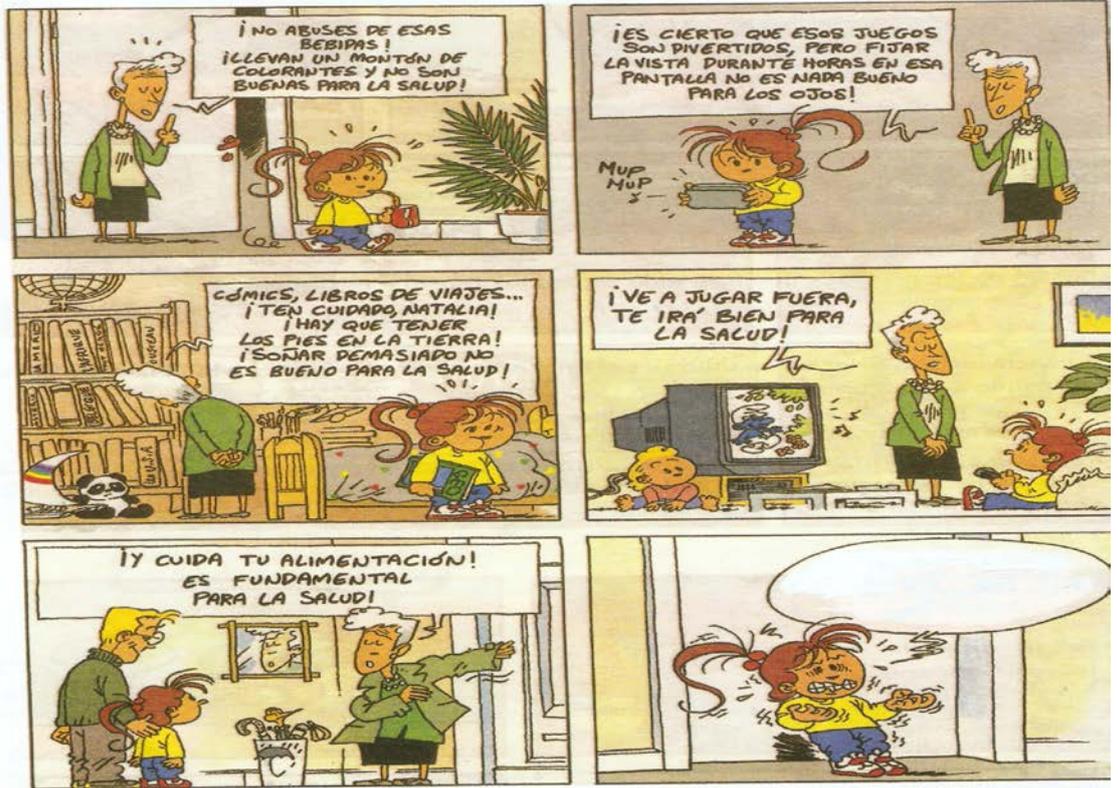
-Destreza que se trabaja: Comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita.

-Papel que desempeña el cómic: Se utiliza para trabajar contenido léxico.

-Tipo de material: Material real, cuyo autor es Sergio Salma.

-Contenidos que se trabajan: Léxico-semánticos.

6 a) Lee este cómic incompleto y anota las palabras nuevas que encuentres.



b) Averigua si tu compañero conoce alguna de las palabras que has anotado y pídele que explique. Luego fijaos en el contexto para tratar de deducir el significado de las demás palabras. Comprobado con el profesor.

c) ¿Con qué adjetivos puedes describir el carácter de la abuela?

d) En parejas. Decidid cuál puede ser el final del cómic y escribid el texto de la última vi. Luego comprobad si se parece al original (os lo dará el profesor).

7 a) ¿Qué cosas malas para la salud se mencionan en el cómic? ¿Y buenas? Anótalas en la columna correspondiente.

cosas malas	cosas buenas
los colorantes	

b) Anota también otras ideas que aparecen en los chistes de la actividad 1. ¿Puedes añadir otras?

c) Relaciona algunas de las cosas que has anotado con las palabras del recuadro y explica por qué son malas o buenas para la salud.

cáncer
colesterol
relajar(se)
mantener(se) en forma

Fumar es malo para la salud porque produce cáncer.

Página 138

-Destreza que se trabaja: Comprensión escrita y expresión oral.

-Papel que desempeña el cómic: Se utiliza como comprensión lectora para trabajar contenidos culturales: *Mafalda*.

-Tipo de material: Material real, cuyo autor es Quino.

-Contenidos que se trabajan: Culturales.

MAFALDA

1 ¿Conoces a Mafalda? ¿Has leído alguna vez tiras cómicas en las que aparece?
¿Sabes algo de ella? Díselo a tus compañeros.

2 a) Lee esta tira de Mafalda. ¿La entiendes? ¿Te ha gustado?



b) Como vimos en la lección 11, a veces, cuando hablamos, utilizamos algunas palabras o expresiones que nos permiten darnos tiempo para preparar lo que queremos decir. ¿Cuáles ha utilizado la mamá de Mafalda?

3 a) Ahora vas a participar tú en la elaboración de otra tira. Aquí tienes las viñetas desordenadas. ¿Puedes ordenarlas?



A



B



C



D

b) Compara con tu compañero. ¿Estáis de acuerdo?

c) ¿Ya te vas haciendo una idea sobre esta niña? ¿Qué adjetivos utilizarías para describir su carácter?

Título: *ELExprés*

Autor/es: Raquel Prinilla y Alicia San Mateo.

Editorial y año de publicación: SGEL, 2008.

Número de páginas: 192.

Material complementario: Libro de alumno, CD, cuaderno de ejercicios y guía didáctica.

Destinatarios: Adultos.

Nivel: A1-A2-B1²⁵.

Objetivos: Este curso intensivo de español pretende que el alumno avance de manera gradual y ordenada y se sienta cada vez más seguro en el uso y dominio de esta lengua.

Destrezas que se trabajan: Integración de destrezas.

Metodología: Tareas basadas en un aprendizaje centrado en la acción.

Orientación inductiva/deductiva: Presentación de los contenidos de modo inductivo y deductivo.

Organización del material: Consta de 27 unidades distribuidas del siguiente modo: 15 primeras unidades pertenecen a A1 y A2, mientras que las restantes pertenecen a B1. Se trabajan funciones asociadas a contenido gramatical, léxico y cultural.

Presencia de cómic: Sí, 1 actividad²⁶.

25 El análisis de este manual se ha centrado únicamente en las últimas doce unidades, pertenecientes al nivel B1 del MCER.

26 A lo largo de este manual se utiliza el recurso del cómic para ilustrar puntos gramaticales, probablemente los autores, diseñadores o pedagogos han elegido esta herramienta porque atrae visualmente al estudiante.

Página 105

-**Destreza que se trabaja:** Comprensión escrita y expresión e interacción oral.

-**Papel que desempeña el cómic:** Pretexto para trabajar la función comunicativa: *Referirse a acciones pasadas anteriores a otras acciones pasadas o presentes.*

-**Tipo de material:** Material real, cuya autora es Maitena, dibujante argentina.

-**Contenidos que se trabajan:** Funcionales y comunicativos.

4 ¿Cómo fueron tus últimas vacaciones? Lee esta historia de Maitena y coméntala con tu compañero. ¿Te recuerda algo?



El País Semanal, n° 1400, 27-07-03

Si quieres leer y ver más historias de Maitena, puedes consultar su página web: www.maitena.com.ar

El cómic a modo de ilustración de contenidos gramaticales

Para hablar del desarrollo de una acción son muy útiles estas estructuras verbales:
Una misma acción desde diferentes puntos de vista:



INICIO		TRANSCURSO		FINAL		REPETICIÓN	
<i>Ir a</i>	+ leer el periódico	<i>Estar</i>	+ leyendo el periódico	<i>Dejar de</i>	+ leer el periódico	<i>Soler</i>	+ leer el periódico
<i>Ponerse a</i>		<i>Seguir</i>		<i>Parar de</i>		<i>Volver a</i>	
<i>Empezar a</i>		<i>Continuar</i>		<i>Terminar de</i>			
<i>Comenzar a</i>		<i>Llevar</i>		<i>Acabar de</i>			
<i>Estar a punto de</i>	+ abrir						

OBLIGACIÓN	
<i>Tener que</i> <i>Deber</i> <i>Haber* que</i>	+ leer el periódico

Estos grupos de verbos se llaman PERÍFRASIS VERBALES

* Sólo en la tercera persona de singular:
Hay / había / hubo que leer el periódico



Anexo 4

Manuales de español nivel C1 – Dominio operativo eficaz

Título: *Sueña 4*

Autor/es: Ana Blanco Canales, M^a Carmen Fernández López y M^a Jesús Torrens Álvarez.

Editorial y año de publicación: Anaya, 2006.

Número de páginas: 222.

Material complementario: Libro del alumno, cuaderno de ejercicios, libro del profesor y audiciones del libro del alumno.

Destinatarios: Jóvenes y adultos.

Nivel: C1.

Objetivos: Pretende que el alumno adquiera la finura interpretativa de un nativo y que aprenda a distinguir matices en las construcciones lingüísticas. En definitiva, desarrollar la competencia comunicativa que le permita diferenciar usos lingüísticos y seleccionar en cada momento el más indicado, de acuerdo con los siguientes factores: la intención del hablante, el contexto lingüístico y extralingüístico o las características de los interlocutores.

Destrezas que se trabajan: Integración de destrezas.

Metodología: Comunicativa.

Orientación inductiva/deductiva: Inductiva y deductiva.

Organización del material: El manual consta de 10 unidades, divididas en apartados: *Normas y reglas* (gramática), *Toma nota* (escritura), *Palabras, palabras* (léxico), *Bla, bla, bla* (conversación y contenidos nocio-funcionales), *Suena bien* (fonética) y *A nuestra manera* (cultura).

Presencia de cómic: Sí, 5 actividades.

Página 22

-Destreza que se trabaja: Comprensión/Expresión escrita.

-Papel que desempeña el cómic: Se utiliza para ilustrar diálogos y trabajar contenido léxico.

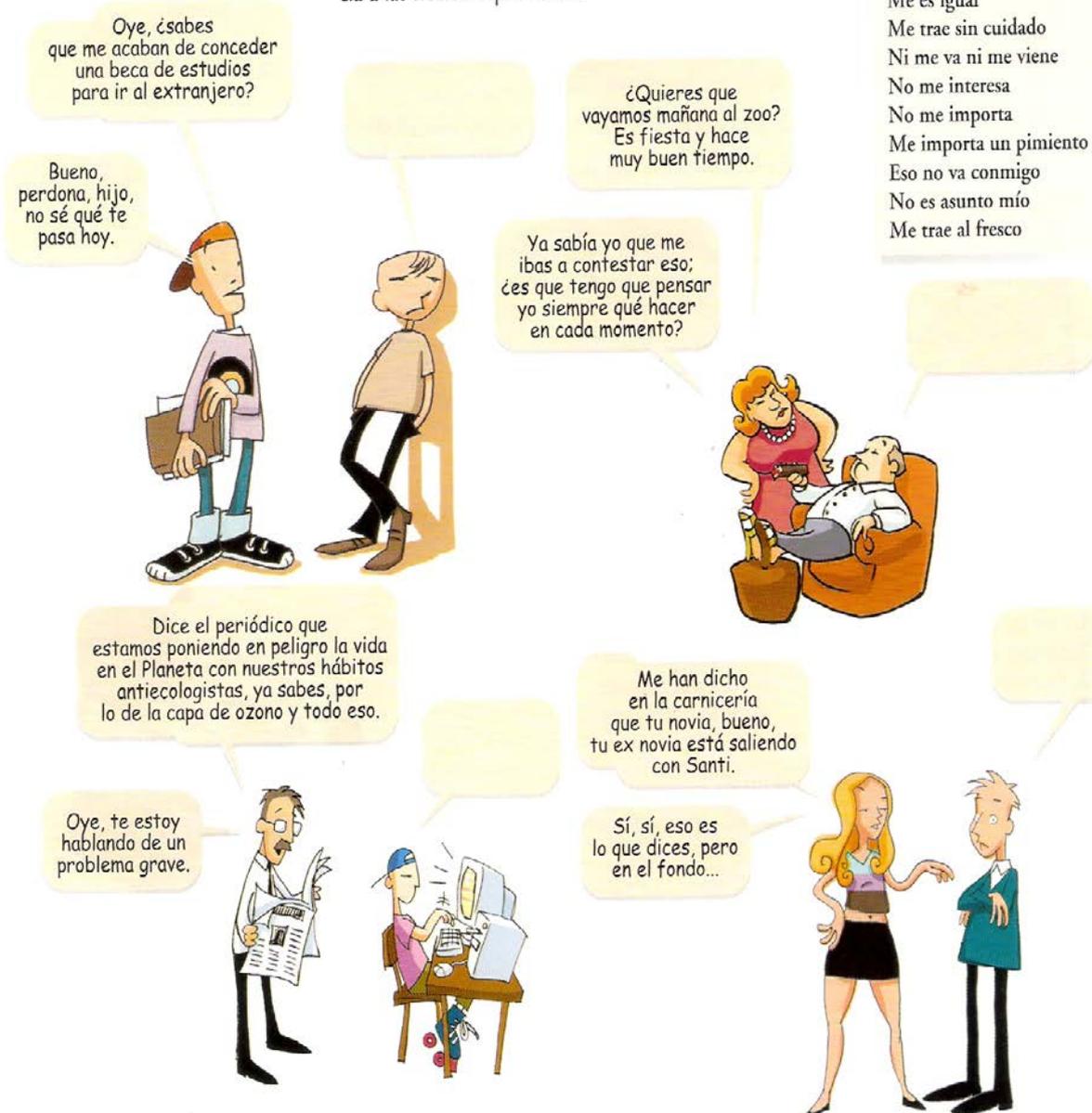
-Tipo de material: Creado para este fin.

-Contenidos que se trabajan: Léxico-semánticos.

28 POR MÍ...

1. Todas estas expresiones informales sirven para demostrar indiferencia ante lo que nos cuenta nuestro interlocutor. Utilízalas en estos diálogos para responder con indiferencia a las noticias que te dan.

¡Ah!
A mí...
Por mí...
Me da (exactamente) igual
Me da lo mismo
Me es igual
Me trae sin cuidado
Ni me va ni me viene
No me interesa
No me importa
Me importa un pimiento
Eso no va conmigo
No es asunto mío
Me trae al fresco



Página 29

- Destreza que se trabaja: Comprensión/Expresión escrita.
- Papel que desempeña el cómic: Se utiliza para ilustrar diálogos y servir de introducción de contenidos gramaticales.
- Tipo de material: Creado para este fin.
- Contenidos que se trabajan: Lingüísticos o gramaticales.

INDEFINIDO Y PRETÉRITO PERFECTO SIN MARCADORES TEMPORALES

5 Elige la respuesta que te parezca más adecuada para cada contexto; si todas son posibles, indícalo.

1

Estoy muy disgustado. ¿Sabes? Me pusieron una multa.

Estoy muy disgustado. ¿Sabes? Me han puesto una multa.

-Ah, ¿sí? ¿Cuándo?
-Ah, ¿sí? ¿Por qué?

2

Me compré un bocadillo de calamares.

Me he comprado un bocadillo de calamares.

-Yo me iré a casa a comer.
-¿Qué? ¿De qué hablas?

3

¿Recuerdas lo que estuvimos hablando?

¿Recuerdas lo que hemos estado hablando?

-Sí, claro. ¿Al final qué vas a hacer?
-Sí, claro. ¿Al final qué has hecho?
-Sí, claro. ¿Al final qué hiciste?

Página 88-89

-Destreza que se trabaja: Comprensión escrita y expresión escrita.

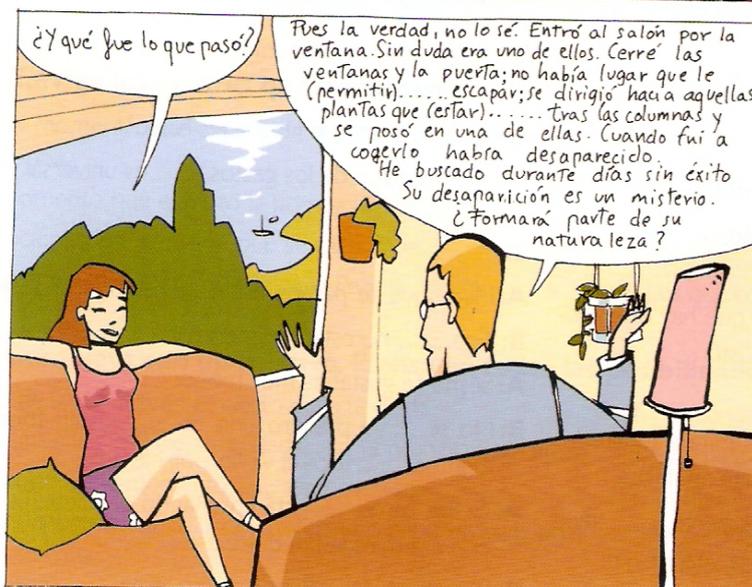
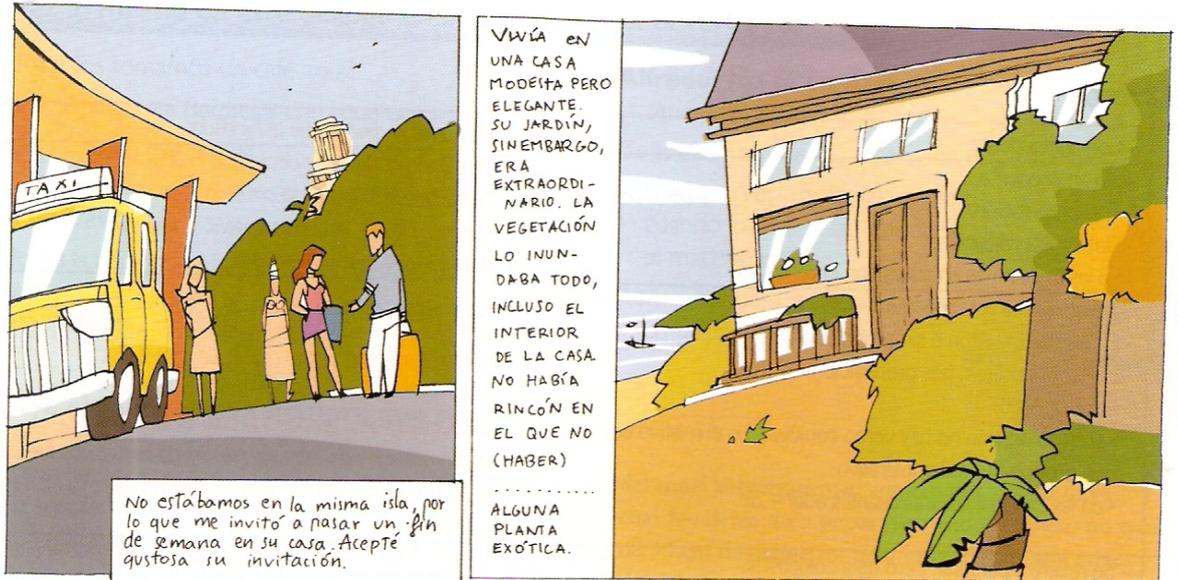
-Papel que desempeña el cómic: Se utiliza como texto para trabajar la comprensión escrita a la vez que se utiliza para practicar contenidos gramaticales.

-Tipo de material: Creado para este fin.

-Contenidos que se trabajan: Lingüísticos o gramaticales.

CE 5.6 **7** Completa los diálogos con el verbo adecuado y descubre el enigma.





Y tú, ¿ya has descubierto el enigma?

Página 163

-Destreza que se trabaja: Comprensión escrita.

-Papel que desempeña el cómic: Son viñetas aisladas, sin relación entre ellas, que se utilizan para ilustrar diálogos y trabajar contenidos gramaticales.

-Tipo de material: Creado para este fin.

-Contenidos que se trabajan: Lingüísticos o gramaticales.

(107) las estrechas en las noches claras.
de Ana.

4. Estuvimos en un pequeño pueblo leonés donde (preparar) un cocido estupendo, pero la sopa (servir) al final.

CE **12** A veces se utiliza la construcción con **se** con un valor de modestia o cortesía. Identifica estos valores en los siguientes casos e indica quién es el agente.

1. *Te he traído unos libros que te pueden ser muy útiles.*

2. *¡Eres una idiota! ¡Imbécil!*

3. *¡Niño, eso no se dice!*

4. *¡Uf! Pues va a haber que repetirlo todo.*

Como se ha dicho antes, el análisis de los datos demuestra que, lejos de lo que se creía hasta el momento, un alto porcentaje de las personas sometidas a este tipo de tratamiento...

Página 190

-Destreza que se trabaja: Comprensión escrita y expresión oral.

-Papel que desempeña el cómic: Se utiliza como un texto de comprensión escrita, proponiendo actividades para trabajar contenidos léxicos y servir de modelo para que los estudiantes puedan construir un diálogo semejante.

-Tipo de material: Creado para este fin.

-Contenidos que se trabajan: Léxico-semánticos / Funcionales y comunicativos.

25 DE RISA



El compositor... gundo y la cantante Omara Portuondo, entre otros, protagonizan este documental al ritmo de la mejor música cubana.

1. ¿Qué diferentes significados tiene la palabra notas en la viñeta?
2. ¿Cuál es la intención con la que los dos niños provocan este "diálogo de besugos"?
3. En grupos. Cread un diálogo semejante con palabras que puedan tener diferentes significados. Utilizad el diccionario si es necesario.

Título: *Nuevo Prisma C1*

Autor/es: Equipo nuevo Prisma.

Editorial y año de publicación: Edinumen, 2011.

Número de páginas: 191.

Material complementario: Libro del alumno, libro de ejercicios, CD de audio, CD-ROM, libro del profesor y GMD (guía maestra digital).

Destinatarios: Jóvenes y adultos.

Nivel: C1.

Objetivos: Pretende fomentar el aprendizaje de la lengua para la comunicación en español dentro y fuera del aula, la reflexión del alumno sobre su proceso de aprendizaje, y facilitar la reflexión intercultural y el acercamiento a la diversidad cultural del mundo hispano.

Destrezas que se trabajan: Integración de destrezas.

Metodología: Enfoque comunicativo, orientado a la acción y centrado en el alumno. Se considera al estudiante como un agente social que deberá realizar tareas o acciones en diversos contextos socioculturales movilizándolo sus recursos cognitivos y afectivos. También concede importancia a las estrategias de aprendizaje y comunicación, al trabajo cooperativo, a la reflexión intercultural y a la cultura del mundo hispano.

Orientación inductiva/deductiva: Presentación de los contenidos de modo inductivo y deductivo.

Organización del material: El manual se organiza en 12 unidades en las que se trabajan contenidos funcionales, contenidos gramaticales, textos y léxico, el componente estratégico y contenidos culturales. Además, en las últimas páginas cuenta con un modelo de examen DELE C1.

Presencia de cómic: Sí, 2 actividades²⁷.

²⁷ Este manual destaca la importancia del cómic como referente cultural en sí mismo, pues en la unidad 1 se trabaja «El humor en el mundo hispano: el chiste, el tebeo, el cómic, la caricatura» como contenido cultural, siguiendo el inventario de referentes culturales del *Plan Curricular del Instituto Cervantes*.

Página 11

-Destreza que se trabaja: Expresión oral y comprensión escrita.

-Papel que desempeña el cómic: Se trabaja el cómic como un componente cultural en sí mismo, así se introduce al alumnado en la denominación «tebeos», a la vez que sirve para hacer una comparativa con su cultura de origen.

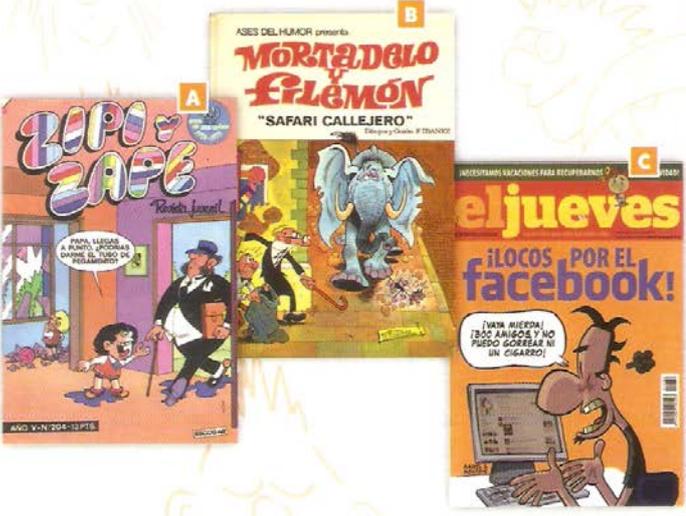
-Tipo de material: Material real.

-Contenidos que se trabajan: Culturales.

Cultura

1 En algunos círculos se ha dado en llamar a los cómics *el noveno arte*. ¿Se trata de un arte para vosotros?

1.1. En español, a ciertos cómics se les llaman "tebeos". Buscad ambos términos en el diccionario y estableced la diferencia. Luego, relacionad las reseñas de los siguientes tebeos con sus portadas correspondientes.



1 Narra las aventuras de una pareja de detectives privados que buscan resolver de la manera más disparatada los casos que llegan a sus manos. El autor de este cómic es Francisco Ibáñez.

2 Revista de publicación semanal que sale los miércoles, de ideología de izquierdas con gran crítica sociopolítica y humor negro.

3 Cuenta las peripecias y travesuras de dos gemelos, uno rubio y otro moreno, paradigma de niños traviesos.

1.2. Piensa en algún cómic famoso de tu país. Explica cómo es, qué tipo de personajes aparecen y a qué público va dirigido.

Página 12

-**Destreza que se trabaja:** Comprensión escrita, expresión oral y comprensión oral.

-**Papel que desempeña el cómic:** Aparece como ilustración de un contenido cultural: la presentación de una dibujante argentina, Maitena. A su vez se proponen preguntas sobre este material y el alumnado debe hacer hipótesis sobre su obra para finalmente escuchar la versión original.

-**Tipo de material:** Creado para este fin, es una adaptación de una tira cómica de Maitena.

-**Contenidos que se trabajan:** Culturales.

| 1.3. |  Lee esta tira cómica.



Esta tira cómica es una adaptación de una similar de la humorista argentina, Maitena. Maitena Burundarena nació en Buenos Aires, en 1962. Su primera tira cómica, *Flo*, se publicaba en el diario *Tiempo Argentino*, de Buenos Aires. En 1993, la revista femenina líder de Argentina, *Para ti*, le propuso hacer una página de humor semanal. Así nace *Mujeres alteradas*, la conocida serie de viñetas que actualmente aparece publicada en medios de comunicación de todo el mundo. En 1999, *Mujeres alteradas*, comenzó a aparecer en *El País semanal*, la revista dominical del diario *El País*. Estas tiras se han recopilado en libros traducidos a varios idiomas. ■

[Adaptado de *http://www.clubcultura.com/clubhumor/maitena/*](http://www.clubcultura.com/clubhumor/maitena/)

| 1.4. |  Después de leer la tira cómica y el texto informativo, contestad las siguientes preguntas.

- 1 ¿Qué tipo de mujer refleja Maitena en sus tiras cómicas? (Edad, ocupación, situación familiar, estado civil...).
- 2 ¿Qué problemas trata en sus tiras? Haced una relación de los mismos.
- 3 ¿Qué creéis que es una “mujer alterada”?
- 4 ¿Sus tiras van dirigidas a un público exclusivamente femenino?
- 5 ¿Os parece que reflejan un humor universal o solo hispano?

| 1.5. |  Escucha y comprueba las hipótesis que has hecho con tu compañero.

Título: *A fondo 2*

Autor/es: María Luisa Coronado González, Javier García González y Alejandro R. Zarzalejos Alonso.

Editorial y año de publicación: SGEL, 2004.

Número de páginas: 254.

Material complementario: Libro del alumno, libro del profesor y CD con audiciones.

Destinatarios: Jóvenes y adultos.

Nivel: C1.

Objetivos: Ayudar a los estudiantes a conseguir comunicarse de una manera más matizada, rica y versátil.

Destrezas que se trabajan: Integración de destrezas.

Metodología: Comunicativa.

Orientación inductiva/deductiva: Inductiva.

Organización del material: El manual se distribuye en 9 unidades estructuradas en torno a temas (artes, historia y vida cotidiana). En cada una de ellas se trabajan contenidos gramaticales, léxicos, funciones y sus exponentes, comprensión de lectura y auditiva, interacción y expresión orales, expresión e interacción escritas. Asimismo, de manera transversal se trabajan aspectos socioculturales, pragmáticos y sociolingüísticos.

Presencia de cómic: Sí, 4 actividades.

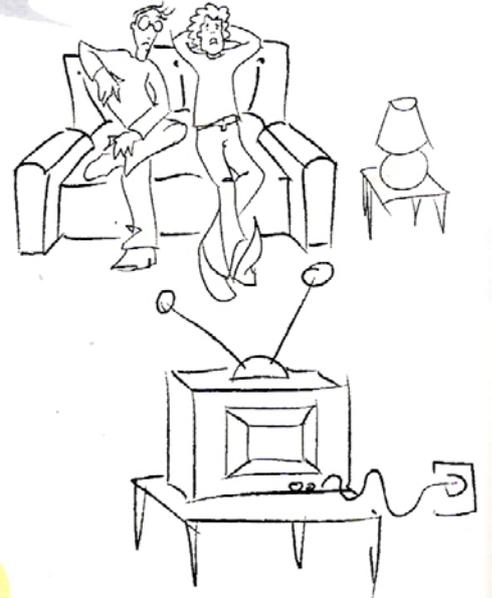
Perdone, ¿sabe si hay un estanco por aquí cerca?

¿Cómo dice?



Ni idea. Yo me perdí hace un buen rato. Esta película no hay quien la entienda.

¿Quién es ese? Me he quedado dormido y he perdido el hilo.



- ... y luego das a la tecla ALT. ¿Me sigues?

Sí, sí, te sigo, te sigo.

Bueno, pues luego reinicias y entonces ya tendrás el programa listo para usar. ¿Está claro?

¿Y a qué te refieres con "reiniciar"?



La columelia amoraza en los pétalos de la crisolita cuando...

¡A mí hábleme en cristiano, por favor! Seguro que todas esas cosas tienen otros nombres más conocidos.

No entiendo ni papa.

No entiendo ni jota.

No entiendo ni palabra.

No me estoy enterando de nada.

A mí todo esto me suena a chino. Será porque nunca he estudiado biología.



Las expresiones "hablar en cristiano", "no entender ni jota / papa" y "sonar a chino" son informales

Página 141-142

-Destreza que se trabaja: Comprensión escrita.

-Papel que desempeña el cómic: Se trata de viñetas independientes, sin relación entre sí, que ilustran a través de los bocadillos unos textos.

-Tipo de material: Creado para este fin.

-Contenidos que se trabajan: Léxico-semánticos.

1 Durante los viajes siempre se producen sucesos agradables y desagradables. En esta página y en la siguiente tienes algunos fragmentos de cartas que varios lectores enviaron a un periódico para denunciar el mal servicio recibido en sus viajes, organizados por agencias. También tienes diálogos imaginarios que podrían haber sido reales en las situaciones narradas.

¿Te has encontrado en alguna situación parecida? ¿Fue tu reacción similar a las de estos clientes?

“Pagué por dos habitaciones y me dieron una de ellas sin inodoro, y además no tenía comunicación interna con la otra”.

Lo siento, pero ahora mismo no tenemos otra habitación disponible.

— ¿Cómo que no tiene otra habitación? ¿Me toma usted por tonto? ¡Ahora mismo me busca usted otra o llamo a la policía!



Señores, escuchen un momento, por favor. Tengo que avisarles de que mañana no podremos ir a Versalles, porque nos acaban de decir que el palacio está cerrado.

¡Pero esto es el colmo! ¡Este viaje es una tomadura de pelo desde el principio hasta el final! ¡Estoy hasta la coronilla de usted, del chófer, de la agencia, y hasta del autobús, que es un cacharro!



“Durante el trayecto desde la frontera hasta París, el chófer condujo durante 12 horas seguidas, salvo un descanso de 45 minutos. Era la primera vez que él visitaba París, y el guía no estaba desde hacía años, por lo que nos perdimos. La visita del palacio de Versalles no se pudo realizar, porque los lunes está cerrado”.

“Durante el viaje de vuelta no pudimos comer en ninguna de las dos paradas porque el guía nos dio entre 15 y 30 minutos, y luego todos tuvimos que esperarle a él y al chófer al pie del autobús cerrado, pues estaban comiendo”.

Pero bueno, ¡esto es el acabose! ¡Esto no hay quien lo aguante! O sea, que nos tienen ustedes sin comer, y ahora nosotros tenemos que estar esperando porque los señores están comiendo, ¿no? ¡Estoy hasta las narices de este viaje!



“El hotel no respondía al calificativo de céntrico que se le atribuía en el programa. Para desplazarnos al centro debíamos tomar un tranvía y el metro”.

Tienen ustedes que coger primero el tranvía número 8 y después el metro.

Oiga, ¿nos están ustedes tomando el pelo o qué? En el folleto ponía “hotel céntrico”.

Y es céntrico. Lo que pasa es que no está bien comunicado



Mire, no tengo ganas de discutir, pero no se crea que esto va a quedar así. Pienso ir a la agencia a poner una reclamación. El folleto es como un contrato, y hay que cumplirlo

(Fragmentos del artículo “Esto no es España”, por M. Á. Sánchez)

2 ■ Busca en los diálogos anteriores:



- a) *Dos expresiones que significan lo mismo que “estar harto”:*
- b) *Una manera de comenzar la frase, repitiendo lo que nos acaban de decir, para rechazarlo o expresar sorpresa:*
- c) *Dos expresiones que significan “burlarse”:*
- d) *Una expresión que significa “esto es insoportable”:*
- e) *Dos expresiones que significan “ser el grado máximo al que se puede llegar en algo, ser intolerable [hablando de una acción o situación]”:*
- f) *Una expresión que significa “burla”:*
- g) *Una frase que significa “no voy a conformarme con la situación tal como está, pienso hacer algo (protestar, quejarme, reclamar, luchar contra ello, etc.)”:*

Página 175

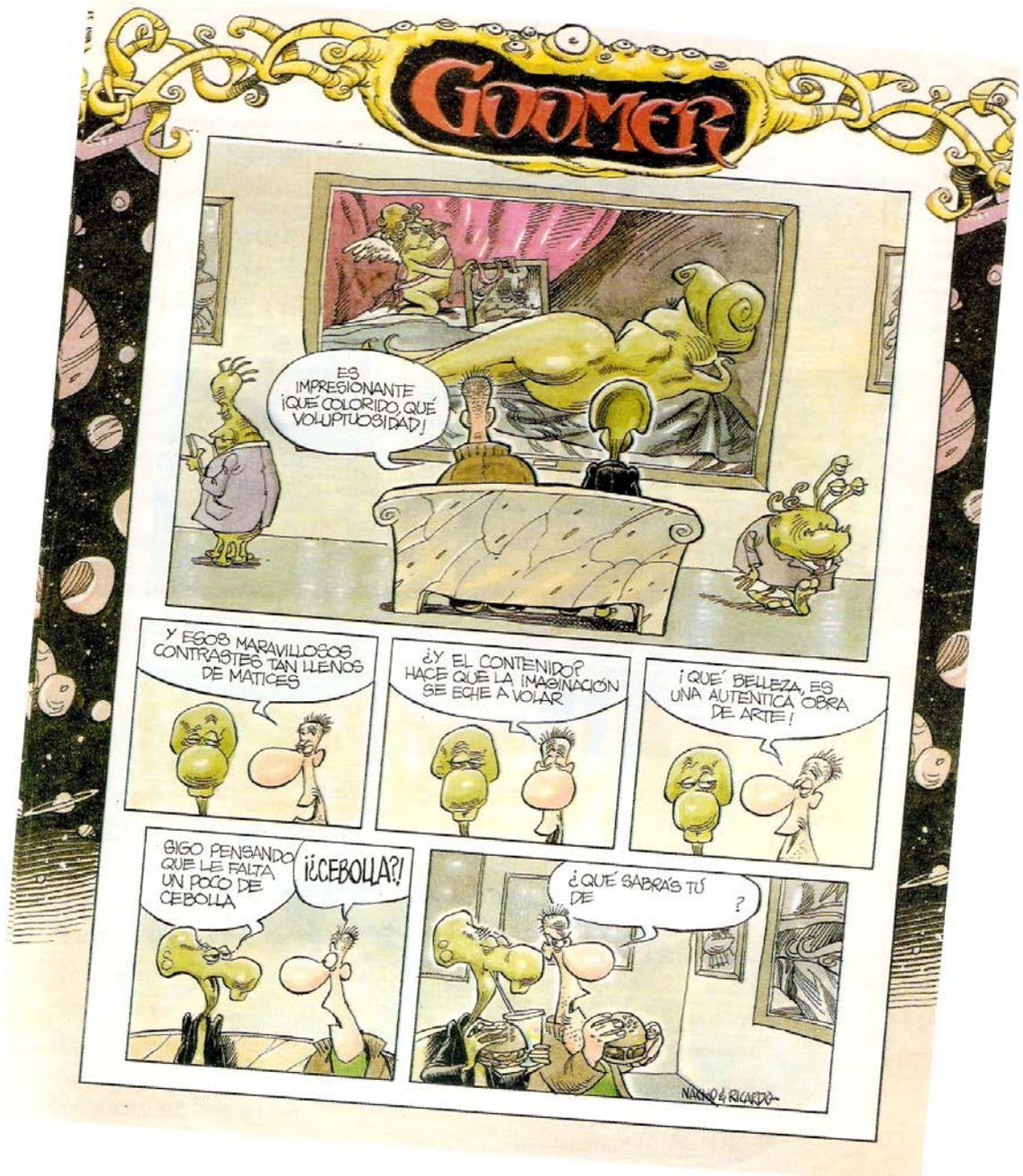
-Destreza que se trabaja: Comprensión escrita.

-Papel que desempeña el cómic: Es un cómic en el que se ha hecho un vaciado en un bocadillo, el estudiante deberá completarlo, así como una clasificación de su léxico.

-Tipo de material: Material real, de Ricardo y Nacho.

-Contenidos que se trabajan: Léxico-semánticos.

1 ■ ¿Qué palabra falta en la última viñeta?



- 2 ■ Cuando hablamos de pintura, usamos algunas palabras "objetivas" para describir y otras "subjetivas" para valorar las obras de arte. Escribe en este cuadro las expresiones que utiliza Goomer en la columna que te parezca apropiada:

HABLAR DE OBRAS DE ARTE	
LÉXICO DESCRIPTIVO	LÉXICO VALORATIVO
	<ul style="list-style-type: none">• Esos maravillosos contrastes tan llenos de matices• Es una (auténtica) obra de arte

