



A BANDA DESEÑADA NA AULA: DO ICÓNICO Ó INTERDISCIPLINAR

José Ramón Fernández Vázquez

Entre os materiais didácticos máis asequibles e polivalentes cos que se pode traballar nun contexto de ensino formalizado atópase, sen lugar a dúbidas, a banda deseñada. De grande tradición entre os lectores do espectro infantil e xuvenil, con evidentes connotacións lúdicas e cunha articulación claramente desestructurada, os cómics poden ser un soporte no que se cimenten aportacións fundamentais na liña das estratexias didácticas innovadoras e participativas.

Este material didáctico presenta, ademais, a ventaxe de ser un medio esencialmente definido por unha característica que se revela como referente estrutural das súas prestacións: a súa particular iconicidade. En efecto no caso da banda deseñada, ademais do papel de saliencia que presenta a propia imaxe, teñen unha grande relevancia as aportacións dos elementos que trascenden á mera iconicidade: os recursos sintáctico-lingüísticos, a ideoloxía e os valores implícitos, a tipoloxía argumental, etc. Tanto pola facilidade de acceso que presenta como pola súa variedade de prestacións dentro da aula ou mesmo polas características icónicas específicas, o cómic pode ser catalogado como un recurso de suma relevancia dentro do marco dos materiais didácticos habituais e debe de potenciarse o seu manexo por parte dos alumnos no contexto de cada espacio curricular.

As propostas que aquí presentamos para incorpora-la banda deseñada á práctica educativa funden as súas raíces nunha serie de enriquecedoras experiencias previas que se desenvolveron en distintos centros educativos de Ensino Primario e de Ensino Secundario Obrigatorio da Comunidade Galega ó longo dos últimos cursos académicos cunha sistematización especial a partires do ano 1991.

As características socioculturais dos centros e dos entornos nos que se desenvolveu cada secuencia desta experiencia encádranse nun abano de realidades diversas dado que aquela se levou a cabo tanto en zonas de marcado carácter rural (concellos do Val do Ulla ou da Terra de Tabeirós) como en ámbitos especificamente urbanos (área de Santiago de

Compostela, sobre todo) producíndose un sinalado polimorfismo nos elementos do sustrato socio-cultural e económico.

I.- O COMIC NA AULA: SISTEMAS DE APOIO

A introducción do cómic dentro do espacio curricular debe de plantexarse mediante o apoio en soportes materiais mínimos. En primeiro lugar pártese da constatación da importancia de que funcione no centro educativo un obradoiro de cómic que permita a elaboración dun material abundante e polivalente para as diferentes áreas, ademais de potenciar, de xeito indirecto, a resolución de problemas estruturais (horarios, dotación, etc.) A posta en funcionamento deste taller dentro do referente de cada centro escolar acostuma a presentar dificultades coxunturais que poden merma-la súa eficacia (o apoio de profesores e alumnos como condición necesaria e imprescindible, a necesidade de locais dispoñibles que sexan axeitados a este fin, a escasez presupuestaria...)

No obradoiro, ademais de adquirir unha elemental “cultura do cómic”, trabállase no dominio técnico do mesmo: confección de guións, técnica de enmarcado, procedemento de debuxado e acabado etc. Dentro deste obradoiro os alumnos operan dun xeito combinado tanto en grupos como de forma individual, dependendo das tarefas a desenvolver e dos propios desexos dos alumnos (Mante-lo carácter lúdico, percibido polo alumno, é esencial de cara a acadar efectividade e alcance, así como para estabiliza-la dinamización dun grupo relativamente consistente).

Ademais da posta en marcha destes obradoiros débese canaliza-la experiencia mediante a activación nos distintos contextos educativos de diferentes accións de apoio baseadas na opcionalidade de participación nras mesmas e no seu carácter desestructurado: creación de bibliotecas escolares de cómics, celebración dunha “semana do cómic”, realización de exposicións, montaxes audiovisuais, creación de cómic-fóruns...

II.- ACTUACIONES INTERDISCIPLINARES

A acción interdisciplinar prantéxase partindo non soio dos materiais elaborados nos obradoiros de cada centro educativo, a menudo intercambiados entre centros distintos, senon tamén considerando o material bibliográfico, de produción editorial, existente no mercado e accesible para o intervalo de idades ó que se refire esta experiencia.

O deseño dunha actuación interdisciplinar implica un esforzo evidente do profesorado de cada centro no que respecta á coordinación e á comunicación. Isto é así tanto dende un punto de vista estrictamente personal como dende a operatividade dos propios departamentos docentes no interior de cada un dos centros afectados.

Espacios curriculares de intervención.

Os eidos de aplicación das posibilidades instrumentais da banda deseñada poden ser explicitados de xeito multidisciplinar e proxectados sobre o desenvolvemento didáctico da totalidade dos espacios curriculares anque pola propia estrutura dalgunhas áreas préstase de xeito preferencial para desenvovler:

a. Xeografía e historia.

Por razóns de propia definición da banda deseñada o seu emprego didáctico está moito máis potenciado no tratamento das realidades históricas que na análise de conceptos enclavados no ámbito da xeografía, se ben isto non implica ineficacia ou grande dificultade para o desenvolvemento destes últimos espazos.

a.1. Motivación: o emprego de cómics demostra posibilidades notorias para o proceso de motivación de determinadas nocións de carácter diacrónico e para a introducción de sucesos históricos contextualizados. O feito de que os cómics argumentais presentan historias situadas nunha época concreta e de que a oferta de argumentos de temática histórica a lectores xuvenís sexa moi ampla avalan estas posibilidades.

Nesta liña resulta fácil percibir, por exemplo, a correlación entre as aventuras de Asterix e a introducción a certos aspectos da cultura latina e da romanización como tamén é evidente a adecuación das historietas de Giménez (serie “Paracuellos”) para unha aproximación motivada ó feito da posguerra española.

a.2. Apoio innovador: en moitos casos o cómic permite a superposición sobre o material usual, en especial libros de texto, co que se consegue abrir novos horizontes na práctica diaria ó mesmo tempo que se gaña en capacidade de motivación hacia os contidos impartidos nestas áreas.

a.3. Causas e consecuencias: Con este material didáctico, debido á súa iconicidade estática e doada de manexar, faise máis factible unha análise detallada das relacións causa-efecto nos sucesos históricos. Entre as actividades que poden ser deseñadas e executadas nesta dirección propoñemos:

- Secuenciar unha historia concreta.
- Seleccionar viñetas indicando a súa influencia en viñetas posteriores.
- Rematar unha historia pola técnica do “libre final”.

a.4. Sucesión temporal: Coa banda deseñada pódense desenvolver aspectos de tipo madurativo na dimensión cronolóxica dos alumnos, que aínda adoita presentar relevantes deficiencias madurativas nos derradeiros niveis do ensino primario, mediante actividades tales como:

- Clasificación e ordenación de historietas según a súa época de contextualización
- Ordenación de viñetas temáticas
- Confección grupal de bandas deseñadas referidas a diferentes épocas, etc.

a.5. Creatividade: neste aspecto é onde se mostra unha meirande eficacia do cómic como instrumento didáctico dentro do espazo curricular das ciencias sociais. Entre as actividades que se poden suxerir neste senso figuran:

- Tratamento icónico de textos históricos narrativos.
- Recheo de globos sobre plantillas de alto poder de implicación para o alumno.
- Comparación entre distintos xeitos e enfoques de contar unha historia concreta.
- Fichas de iniciar, completar ou rematar unha historia.

— Comparación dos tratamentos formais (viñetas, globos, planos, textos...)

a.6. Retroacción: o uso do cómic facilita estratexias de repaso de contidos curriculares xa traballados. Obsérvase que aqueles aspectos xeográficos ou históricos implementados mediante imaxes, ademais de se fixaren dun xeito máis satisfactorio, son máis asequibles ó proceso de retroacción.

b. Lingua e literatura.

Pódese empregar didacticamente a banda deseñada tanto no espazo da lingua castelá como no da lingua vernácula. Entre tódolos aspectos destacan, sobre todo pola mesma natureza deste instrumento didáctico, os relativos á literatura ben sexa en calquera das súas facetas (oral ou escrita). A aplicación a outros aspectos -norma ortográfica, estrutura gramatical, etc.- presenta xeralmente moitas máis limitacións dada a ausencia directa de elementos narrativos.

b.1. Aspectos diacrónicos: Ademais dunha clara funcionalidade motivadora no que atinxe a temas concretos (autores literarios, xéneros...) a banda deseñada aplícase facilmente ó tratamento curricular de aspectos tales coma a historia da lingua, as situacións disglósicas conflictivas, etc., cunha considerable efectividade en termos de satisfacción dos alumnos e do rendemento observado.

b.2. Lingua oral e escrita: entre as actividades levadas a cabo neste espazo pódense propoñe-las seguintes:

- Creación dun diccionario de onomatopeias recollidas de diversos cómics.
- Traducción verbal das metáforas visuais dos cómics.
- Análise dos textos de apoio e valoración da súa necesidade ou redundancia.
- Estudio dos rexistros lingüísticos dos cómics.
- Actividades con globos (recheo, substitución...)

b.3. Literatura: Neste eido prantéxanse diferentes liñas de accións sobre o soporte do cómic:

- Análise da elipse narrativa e dos recursos literarios empregados en cada banda deseñada.
- Traducción de textos, tanto de produción literaria como orixinais dos propios alumnos, a imaxes viñeteadas.
- Comparación entre textos traducidos iconicamente según o seu carácter narrativo ou non narrativo.
- Estudio do cómic como xénero literario (características, incidencia, etc.)

c. Educación artística.

Neste eido faise esencial o funcionamento do obradoiro creado en cada centro, ó que se fai referencia no apartado de “contextualización”. Así, ademais de construír cómics, trabállase tamén a análise das características formais dos mesmos.

c.1. Elementos formais: Os alumnos e alumnas analizan e comparan viñetas, globos, enmarcado e rematados de cómics publicados ou producidos por eles. Tamén se analiza a tipoloxía dos planos empregados (cenital, picado...) e dos encadres (primeiro plano, americano...)

c.2. Recusos icónico-expresivos: Análise de elementos tales como o debuxo, a cor, a tipoloxía das metáforas visuais, as marcas de movemento, a expresividade, etc.

d. Medios de comunicación.

O estudio dos mass media pode auxiliarse tamén no traballo coa banda deseñada. Entre outras posibilidades son factibles estas:

- Edición dunha publicación periódica baseada na produción escolar de cómics.
- Creación de cómics sobre noticias aparecidas en medios de comunicación.
- Traballos sobre viñetas de humor da prensa diaria.
- Emprego de técnicas mixtas (collage e similares) sobre prensa escrita.

e. Temas transversais.

Tal vez sexan os temas transversais os eidos curriculares que máis se prestan á utilización didáctica do cómic. A banda deseñada, dada a súa versatilidade, axústase perfectamente ó tratamento de temas de grande interese xeral e que presentan pluralidade de enfoques na práctica educativa.

As actividades que se poden deseñar abarcan un espectro moi amplo. Ademais é necesario asimilar tamén á experiencia a oferta editorial que realmente é significativa en termos de calidade (serie de Ikussager sobre “Dereitos humanos”, series de “Educación para a saúde”, etc).

f. Análise ideolóxico.

A análise ideolóxica dos cómics practícase tanto no contexto da aula coma no do cómic-forum. Maníftase ó longo da práctica como un dos elementos máis relevantes na formación dos alumnos así como un dos espazos de máis dificultade na súa execución.

Todo cómic conleva uns elementos ideolóxicos aparelados e faise necesario que os alumnos se atopen en condicións de discernilos e xuzgalos. Nesta liña propóñense actuacións como:

- Analiza-los argumentos en termos de credibilidade.
- Estudia-lo esquema de acción argumental (“normalidade-desequilibrio-nova normalidade”, ou calquer outro posible).
- Observa-los personaxes e súas características: ausencia de paso do tempo, roles fixos, relacións estáticas entre eles...

- Definir valores, positivos e negativos, transmitidos de xeito implícito ou explícito: violencia, hedonismo, machismo, maniqueísmo, frivolidade, etc.

III.- ACOTACIONES AVALIATIVAS

Nunha primeira aproximación á efectividade do emprego da banda deseñada como instrumento didáctico interdisciplinar podemos concluir que, en termos de eficacia instrumental e a tenor do afirmado polo profesorado participante nas experiencias desenvolvidas en diferentes lugares, ás que fixemos referencia no inicio deste traballo, os resultados son abondo positivos. Na mesma dirección se manifestaron os alumnos e alumnas participantes na experiencia.

Cabe indicar sobre todo o alto índice de motivación que conleva o uso do cómic. A práctica totalidade dos profesores que participan na experiencia así o afirman. Os alumnos e alumnas valoran sobre todo a utilización dun recurso que eles perciben como non “escolar” -sensu estricto- e que presenta un alto nivel de desestructuración xunto con características lúdicas.

Por outro lado a banda deseñada é un material curricular que permite unha grandísima aportación en termos de actividades posibles. Compróbase que a súa versatilidade é moi elevada neste sentido. Deste xeito o profesor, en calquera área que traballe, ten nas súas mans un instrumento polivalente á hora de deseñar e executa-la súa práctica educativa.

O feito de ser o mundo do cómic un espazo cultural con entidade propia implica que o alumno se faga, dun xeito indirecto pero eficaz, cunha bagaxe significativa de coñecementos culturais específicos referidos a este entorno. Isto ven dado, en grande medida, polo feito de empregar en todo o proceso unha base bibliográfica procedente de editoriais que potencia a posibilidade de que o alumno acade estes coñecementos.

Nos aspectos formativos, eixo artellador de todo proceso educativo, non cabe dúbida de que o uso didáctico do cómic permite traballar de xeito moi diverso en pos dunha maduración de determinados aspectos relevantes da personalidade. Nesta liña é de salientalo papel desempeñado polas actividades de análise ideolóxica comentadas con anterioridade, o desenvolvemento dos espazos curriculares de carácter transversal, ou as actividades tamén citadas para desenvolve-la creatividade.

De tódolos xeitos habitualmente tamén existen aspectos que poden resultar limitados:

En primeiro lugar en cáseque tódolos centros de ensino onde se atopan carencias infraestructurais de carácter espacial ou de horario (inexistencia de espazo axeitado para montalo obradoiro, carencia de tempo dentro do horario lectivo para destinalo a estos fins, dificultades organizativas, etc.)

En segundo lugar o profesorado que debe de se implicar necesariamente e traballar de xeito coordinado non sempre presenta unha actitude positiva hacia este tipo de innovacións didácticas por diversas motivacións -razóns inerciais, inseguridade, deficiencia no dominio de estratexias de control da aula, etc.- polo que os resultados non sempre son todo o relevantes que se podería desexar. Hai que engadir, ademais, a mobilidade á que, a menudo, se ve sometido o profesorado nos seus primeiros anos de práctica educativa. En todo caso a

posibilidade de extrapolación das experiencias sofre con estas acotacións.

En terceiro lugar cabe salienta-las dificultades nacidas do propio alumnado: descoñecemento técnico, actitude negativa cara a un instrumento desestructurado, heteroxeneidade nos ritmos de produción intragrupal, descoordinación, lentitude... Son problemas que en boa medida asexan ó emprego, en condicións óptimas de funcionalidade, da banda deseñada como soporte didáctico.

Como conclusión cabe indicar que unha redución da saliencia de todos estes factores, dentro do referente da normalidade controlable, pasa por toma-lo cómic como o que en realidade é: un instrumento de apoio á práctica e non un eixo vertebrador definitivo dela. Deste xeito, e contando cunhas estratexias mínimas de entrenamento, o profesor disporá dunha fonte de recursos didácticos na liña dos principios que se postulan dende unha concepción educativa innovadora, válida e actual.

BIBLIOGRAFIA

- Alibes, M.D.(1990): Com es fa un cómic, Barcelona, Onda.
- Eco, U.(1968): Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas, Barcelona, Lumen.
- Fernández Paz, A.(1989): Para lermos cómics, Santiago, Consellería de Cultura.
- Fernández Paz, A.(1992): Os cómics nas aulas, Vigo, Xerais.
- Martín, A.(1988): Historia del cómic español (1875-1939), Barcelona, Ed. Gustavo Gili.
- Renard, J.B.(1981): A banda desenhada, Lisboa, PresenÇa.
- Rodríguez Diéguez, J.L.(1991): El cómic y su utilización didáctica, Barcelona, Gustavo Gili.
- Rolland, M. e Sastre, E.(1986): El cómic en la escuela, Aplicaciones didácticas, Valladolid, ICE.
- V.V.A.A. (1988): Cómics clásicos y modernos, Madrid, El País.