Historieta digital

La integración de las TIC en el aula

Leticia Albisu Viacava | Maestra. Especializada en Dificultades de Aprendizaje y Psicopedagogía Clínica.

Presentación

El presente trabajo es el resumen del proyecto "Creando historietas en la XO", llevado adelante en un tercer grado, en una escuela de Montevideo. En el salón de clase se acondicionó un espacio donde niños, maestros y padres compartieron historietas en diferentes portadores textuales: libros, revistas, diarios y también accedieron a historietas en formato digital, para lo cual se usó la "Biblioteca Ceibal" de la XO. De este modo crearon una "comicteca" analógica y una "comicteca" digital.

Luego de varias aproximaciones al formato textual de la historieta y al análisis de sus aspectos característicos, los niños crearon una a partir del cuento *Las medias de los flamencos*, de Horacio Quiroga. Trabajaron con el "audiocuento" y el cuento en versión digital, ambos de la "Biblioteca Ceibal". Para los niños fue muy grato escuchar los cuentos bajo formato mp3 y se entusiasmaron en la creación de la historieta. El proyecto finalizó con la puesta en escena de "Las medias de los flamencos".

Objetivos

Apuntamos a que los niños se adueñaran de los códigos formales y narrativos propios de la historieta, que fueran capaces de utilizarlos y se convirtieran en autores de sus propios cómics.

Buscamos también que escribieran y elaboraran un producto audiovisual en el entorno digital.

En síntesis, nos propusimos aproximar a los niños a los elementos básicos que definen el lenguaje de los cómics, y que así pudieran elaborar sus propias historietas con formato multimodal, en el entorno digital.

Justificación del proyecto

Se eligió trabajar con historieta, porque es un medio gráfico que sirve para contar historias. Lo que la diferencia de otros medios narrativos es que tiene características propias, emplea un lenguaje y códigos específicos. Fernández (2002) destaca dos aspectos que definen el lenguaje del cómic:

- *«Su carácter verboicónico»*, se cuenta una historia mediante el uso de elementos icónicos –dibujos e imágenes– y verbales –palabras–, y se produce una síntesis entre ellos en el espacio de la viñeta.

- *«La secuenciación basada en la elipsis narrativa»*, la historia avanza mediante la secuenciación de las viñetas que se leen de izquierda a derecha, y así *«entre viñeta y viñeta se produce una elipsis narrativa»*.

El cómic es un arte que articula el lenguaje visual con el verbal; *«...la historieta ofrece una excelente oportunidad para leer y disfrutar, así como trabajar sobre la relación del dibujo con el texto, los contenidos, el formato discursivo y la organización espacial»* (Waidler, 2010).

Por otro lado se plantea elaborar un producto audiovisual, en el entorno digital; en la actualidad:

> *«Ser alfabeto es construirse una identidad digital como ciudadano autónomo, culto y con valores democráticos.*
> *[...]*
> La alfabetización digital implica *«...formar a los sujetos tanto para el consumo crítico de los productos audiovisuales, así como para su producción, publicación y difusión a través de los entornos digitales.»* (Area y Pessoa, 2012)

> *«Leer y escribir son construcciones sociales. Cada época y cada circunstancia histórica dan nuevos sentidos a esos verbos.»* (Ferreiro, 2001:13)

Para poder comunicarse efectivamente a través de las TIC se necesita un conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes de variado tipo –tecnológico, cognitivo, social–. Al respecto, Cassany (2002) hace referencia a la **competencia comunicativa multimodal**, refiriéndose a la competencia para comunicarse en entornos digitales. En este sentido, Pérez Tornero (2002) plantea que el concepto de competencia comunicativa debe ampliarse atendiendo a los cambios sustanciales de nuestra época, a la revolución. Se consolida una nueva situación de comunicación con la aparición de los hipermedios, muy diferente a la propiciada por el texto escrito en papel. La hipermedia permite no uno, sino muchos recorridos, con una estructura laberíntica y probabilística. Texto e hipermedia serían dos estadios de una evolución y señalan dos tipos de competencias diferentes: la competencia textual y la competencia hipermedia.

Estamos ante una revolución informática que implica cambios en los modos de producción de los textos y de circulación de los mismos, en la materialidad de los objetos portadores de las marcas escritas.

Cassany expresa que la escritura digital empieza a ser ya tan importante como la analógica, la alfabetización tendría que dar prioridad a lo digital respecto a lo analógico. Marca la importancia de encontrar un equilibrio entre lo analógico y lo digital en el aula. *«Enseñar a escribir hoy de ninguna manera puede ser igual a como era hace tan solo treinta años, cuando no existían computadoras personales, ni internet, ni e-mails.»* (Cassany, 2000)

Desarrollo del proyecto

Cuando en el aula se comenzó a hablar de la historieta y el cómic para indagar los conocimientos que los niños manejan sobre este género literario, expresaron que “es como un cuento”, “es de chistes”, “hay dibujos y globos”, “es de revistas”.

Secuencia de actividades

Lectura de historietas

Se comenzó la secuencia de actividades con la **lectura de historietas**, para que contaran con modelos del género textual. Hubo instancias de lectura individual, de lectura en subgrupos, de lectura por parte del docente y de padres. Se leyó por placer, por el gusto y el deleite de acceder al mundo de imágenes y palabras que conforman los cuentos y dan vida a las viñetas. Además se leyó para realizar un análisis formal de este género textual, apuntando a lo que ocurre en la narración a través de palabras y a los recursos gráficos usados, determinando la función que cumplen los diferentes elementos. Se analizó no solo el contenido, sino fundamentalmente la estructura del texto, en atención a las categorías de análisis detalladas posteriormente.

Se diferenciaron las historietas mudas de aquellas que incluyen texto. En el caso de las primeras se les dio la posibilidad a los niños de reflexionar acerca de qué podrían estar diciendo o pensando los personajes; y en el caso de las segundas, acerca de qué otra cosa podrían decir o pensar. El aprendizaje de los mecanismos expresivos y narrativos propios del cómic es imprescindible para luego producir historietas.

Se crearon una "comicteca" analógica y una "comicteca" digital. En la primera encontramos, por ejemplo: *El gran pescado azul*, *Baturro*, y en la segunda: *El sapo Ruperto* y *Mafalda*, entre otras.

Esta última se creó con libros digitales tomados de la "Biblioteca Ceibal", descargados de internet. La aparición de las bibliotecas virtuales ha generado el cuestionamiento acerca de la supervivencia del papel y del libro. Umberto Eco, en una nota que le hicieron en 2012 para el diario *El Espectador* bajo el título "Los reportes acerca de la muerte del libro han sido sumamente exagerados", opinó en torno al debate sobre la sustitución de los libros tradicionales por los digitales. Planteó que este debate data de hace más de treinta años con el uso generalizado del computador personal, pero la llegada del lector electrónico de libros renovó estas inquietudes. *«...tenemos una diarquía: leer en papel y leer en pantallas, lo cual (...) podría llevar a un incremento astronómico en el número de gente que aprenda a leer. Y eso, ciertamente, es progreso.»* (Eco, 2012)

La inclusión de la comicteca digital permite acceder a libros que no se tienen en formato papel, cuya obtención no tiene costo, es rápida, fácil y ubicua. De este modo buscamos encontrar la complementariedad entre los diferentes soportes y aprovechar las potencialidades de cada uno.

En este punto nos parece importante destacar la amplia gama de libros que tiene la "Biblioteca Ceibal". Esta es una biblioteca digital a la que niños y docentes podemos acceder a través de la XO u Olidata. Dichas bibliotecas digitales, en general, son un centro de recursos informáticos disponibles en formatos pdf, doc, jpg, mp3, entre otros, a las cuales se ingresa por medio del uso de servicios de internet, o por medio de redes *ad hoc*, como en el caso de las XO. Incluyen audio, enlaces a internet, gráficos e hipertextos. Se llega al concepto de biblioteca virtual cuando las colecciones y los servicios bibliotecarios comienzan a integrarse al espacio de la red.

En atención a las **categorías de análisis** propuestas por Fernández Paz (2002) se trabajaron los siguientes aspectos:

- Referidos a la articulación de la narración
  - Distribución de viñetas
  - Síntesis verboicónica
  - Secuenciación, atendiendo a la elipsis narrativa
  - Montaje de las viñetas

- Referidos a las imágenes
  - Importancia del encuadre
  - Definición de los personajes: la gestualidad
  - Recursos cinéticos

- Referidos a los textos
  - Globos y sus funciones
  - Onomatopeyas
  - Textos de apoyo

A partir de este análisis **se elaboró un "papelógrafo"** donde se registraron los recursos gráficos y los signos convencionales que caracterizan a la historieta: viñetas, recursos cinéticos, los diferentes tipos de globos y sus funciones, y las onomatopeyas. Se registraron los siguientes signos convencionales que caracterizan el cómic:

- Forma de nube: palabras pensadas por el personaje.
- Trazo tembloroso: significa temor, debilidad. Voz temblorosa.
- Forma de dientes de serrucho: grito, irritación, teléfono.
- Línea discontinua: los personajes hablan en voz baja, en secreto.
- Globo con varios rabillos: varios personajes expresan el mismo texto.
- Encontraron las siguientes onomatopeyas y también las registraron:
  - GLUP: tragar.
  - SNIFF: olfatear.
  - CRACK: quebrar.
  - PUN, RNG, SPLASH.

Elaboración de historietas

Luego de leer varias historietas, en libros, revistas, diarios, tanto en formato papel como en formato digital, culminamos con la elaboración de cómics en la actividad "FotoToon" de la XO, basados en el cuento leído y escuchado: *Las medias de los flamencos*. Partir de un cuento conocido por ellos, que fue escuchado como audiocuento de la "Biblioteca Ceibal" y fue leído en versión digital, les permitió tener definido de antemano el argumento de la historia, por lo que no tuvieron que preocuparse por la invención de una, porque ya la tenían y se abocaron a los aspectos formales de la elaboración de una historieta: cantidad de viñetas a usar, elaboración del guion, los diálogos y los sucesivos pasos de la realización gráfica. Escribir a partir del recuerdo facilita un aspecto del proceso de escritura, ya que recurren a la memoria a corto o largo plazo para recuperar información. Con esta propuesta se buscó que elaboraran la historieta sin la presión de tener que inventar personajes o situaciones originales, y atendieran más a la estructura que a la invención. De este modo, *«la consigna le permitirá a los escritores (...) largarse a escribir con un aspecto resuelto: el contenido»* (Di Marzo, 2013:30).

La actividad "FotoToon" de la XO dio la posibilidad de incorporar título, crear la cantidad de viñetas que se quisiera, agregar globos de diálogo, de pensamiento, de susurro, de exclamación y líneas de movimiento. Las imágenes a usar podían ser obtenidas de la web o tomadas con la actividad "Grabar" a modo de fotos. Podemos decir entonces que la escritura es multimodal, ya que se adicionan imágenes, fotos, dibujos.

De la escucha del audiocuento y de la lectura del libro digital, se tomaron los momentos más representativos. Las conversaciones entre los personajes fueron llevadas a las diferentes viñetas. Luego pensaron la forma de los bocadillos que usarían y escribieron el texto.

En esta etapa de elaboración trabajaron en la XO a través de las redes *ad hoc*, compartiendo la actividad; cada uno desde su máquina fue realizando aportes, incluyendo nuevos elementos, y cada niño fue observando lo elaborado por el otro. Una **red *ad hoc*** es una red inalámbrica centralizada; su propósito es proporcionar flexibilidad y autonomía. En el vecindario, los niños eligieron una red a la cual se conectaron no más de ocho compañeros, y de este modo compartieron actividades y trabajaron en equipo; todos pudieron, al mismo tiempo, visualizar lo elaborado, trabajando colaborativamente. A través de señales de radio se comunica un computador con el otro, en un rango de transmisión cercano.

Trabajar con la XO para leer y escribir usando las características multimodales de la Web 2.0 permite apuntar al trabajo colaborativo y cooperativo, que está enmarcado en la Política Educativa Nacional. La "Ley General de Educación Nº 18.427", en el artículo 13, inciso G, dice: *«Estimular la creatividad y la innovación artística, científica y tecnológica»*. En el artículo 18 agrega: *«El Estado asegurará a los educandos que cursen la enseñanza pública obligatoria, el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación. Promoverá su máximo aprovechamiento para la educación, su uso con sentido y su apropiación por parte de los educandos»*.

> *«El hecho de distribuir el contenido de una narración a través de varios medios: a) incrementa la motivación de los alumnos; b) facilita su participación e implicación personal en el desarrollo de la historia; c) fomenta el uso de varios medios (vídeo, libro, red social), y d) conecta el entorno formal de la escuela con los entornos personales del ocio.»* (Cassany, 2012:241)

Muestra de la historieta. Cierre del proyecto

Tras haber culminado la historieta "Las medias de los flamencos" y a modo de cierre del proyecto, los niños realizaron una muestra para la comunidad educativa y las familias. A su vez, esta muestra de la historieta se acompañó con una teatralización; se representaron las escenas incluidas en las viñetas. Los niños decidieron

hacerlo por medio de títeres que confeccionaron con tubos de papel higiénico, lanas, telas y marcadores. Es importante mencionar que todos los niños participaron en la puesta en escena, se presentó la pequeña obra en varias instancias a los diferentes grupos de la escuela, a padres y funcionarios de la institución; esto permitió que en cada repetición se rotaran los niños que manejaban los títeres y los que hablaban, de modo que todos ocuparon el rol de actor, en algunas ocasiones detrás del escenario y en otras como espectadores. Q

Bibliografía

AREA, Manuel; PESSOA, Teresa (2012): "De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0" en *Comunicar, Revista Científica de Comunicación y Educación*. En línea (Edición Preprint): http://www.revistacomunicar.com/pdf/preprint/38/01-PRE-12378.pdf

CASSANY, Daniel (2000): "De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición" en *Lectura y vida. Revista Latinoamericana de Lectura*, Año 21, Nº 2. Buenos Aires: Asociación Internacional de Lectura. En línea: http://www.cerlalc.org/redplanes/secciones/biblioteca/cassany_analogica.pdf

CASSANY, Daniel (2002): "La alfabetización digital". Ponencia plenaria presentada en el *XIII Congreso Internacional de la Asociación de Lingüística y Filología de América Latina (ALFAL)*, Ciudad Universitaria Rodrigo Facio, Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica, 18-23 de febrero de 2002, con el título 'La escritura y la enseñanza en el entorno digital'. En línea: http://www.academia.edu/2976089/La_alfabetizacion_digital

CASSANY, Daniel (2012): *En_ línea. Leer y escribir en la red*. Barcelona: Anagrama. Colección Argumentos.

DI MARZO, Laura (2013): Leer y e*scribir ficción en la escuela. Recorridos para escritores en formación*. Buenos Aires: Ed. Paidós.

ECO, Umberto (2012): "Los reportes acerca de la muerte del libro han sido sumamente exagerados" en *El Espectador* (8 abril 2012). En línea: http://www.elespectador.com/impreso/opinion/columna-336701-los-reportes-acerca-de-muerte-del-libro-han-sido-sumamente-exage

FERNÁNDEZ PAZ, Agustín (2002): "¿Es un libro? ¿Es una película? ¡Es un cómic!" en C. Lomas (comp.): *El aprendizaje de la comunicación en las aulas*, pp. 249-261. Barcelona: Ed. Paidós. Papeles de Pedagogía.

FERREIRO, Emilia (2001): *Pasado y presente de los verbos leer y escribir*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

PÉREZ TORNERO, José Manuel (2002): "De la escritura al hipermedia" en C. Lomas (comp.): *El aprendizaje de la comunicación en las aulas*, pp. 227-238. Barcelona: Ed. Paidós. Papeles de Pedagogía.

PODER LEGISLATIVO. República Oriental del Uruguay (2008): "Ley Nº 18.437. Ley General de Educación". Montevideo, 12 de diciembre de 2008. En línea: http://www.parlamento.gub.uy/leyes/AccesoTextoLey.asp?Ley=18437&Anchor=

REYZÁBAL, Mª Victoria (1993): *La comunicación oral y su didáctica*. Madrid: Editorial La Muralla S. A.

WAIDLER, Liliana (2010): "La historieta: un lenguaje visual y verbal" (Cap. 8) en AA. VV.: *Proyectos con literatura. Recorridos con fantasía*. Buenos Aires. Ed. Novedades Educativas. Colección 0 a 5, La educación en los primeros años.