

Contado en cuadritos: arte secuencial aplicado a las prácticas de enseñanza

NIVEL DE EDUCACIÓN SUPERIOR / Formación docente
de Educación Primaria

LENGUAJE ARTÍSTICO EXPRESIVO · EDUCACIÓN
ARTÍSTICO EXPRESIVA

Palabras clave: formación docente / historieta / planos / lenguaje
específico / arte secuencial



Contado en cuadritos: arte secuencial aplicado a las prácticas de enseñanza



Fuente: [Pexels](#)

EDUCACIÓN SUPERIOR

FORMACIÓN DOCENTE DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Cursos: 2.º y 3.º año

Lenguaje Artístico Expresivo (en articulación con Práctica Docente II)

Educación Artístico Expresiva (en articulación con Práctica Docente III)

Presentación

Hace ya un buen tiempo que la historieta se ha transformado en una potente herramienta de trabajo en las escuelas. Este cambio podría estar relacionado con la revalorización que se viene haciendo de este género, considerado como el noveno arte, y con dejar atrás la antigua idea de que el cómic es un mero divertimento para niños.

Estos cambios han permitido un gran número de publicaciones académicas, análisis y crítica de obras así como secuencias didácticas y materiales destinados a la docencia, con el fin de incorporar historietas al desarrollo curricular tanto en Primaria como en Secundaria.

En este sentido, ¿qué podemos aportar a un tema que ya posee un caudal de textos tan amplio? Desde aquí pensamos en el uso de la historieta, del lenguaje de la historieta, con potencialidad didáctica para abordar temáticas y contenidos desde un enfoque gráfico, que intente ser interesante y atrayente, tanto para los estudiantes productores como para los espectadores.

Para profundizar sobre la potencia comunicacional de la imagen y sus particulares modos de construir sentidos, compartimos dos notas de la revista *Scholé*: [“Enseñar a leer imágenes en la escuela: la historieta”](#), de Nadia Marconi y Valeria Daveloza; y [“Enseñar a leer imágenes en la escuela: el libro álbum”](#), de Nadia Marconi.

Desde una perspectiva de la educación artística, podríamos abordar esta secuencia a partir de los aspectos técnicos y no movernos de allí. Explicar, con ejemplos de un cómic americano, las relaciones entre objetos/sujetos en un plano, ángulos de visión, luces y sombras. Tal vez, aplicar teoría del color sobre los disfraces de superhéroes, o ahondar en el uso del blanco y el negro, tramas y puntos para la construcción de volúmenes en una obra bidimensional. Podemos usar la historieta como una mera ventana para asomarnos a otros contenidos.

Sin embargo, un objetivo central de esta producción es pensar la historieta como un objeto cultural artístico y como una herramienta comunicativa fundamentalmente gráfica para la presentación de los contenidos elaborados por nuestros y nuestras estudiantes. Nos interesa la apropiación de este particular lenguaje para explorar y explotar su potencialidad didáctica y entender la historieta y el cómic desde un punto de vista abarcativo, donde pueden confluir múltiples espacios curriculares, no solo Artes Visuales y Lengua y Literatura.

Al final del documento, encontrarán una ficha técnica que presenta la inscripción de estos contenidos en las propuestas curriculares del nivel Secundario.



Esquema de la propuesta

Clase 1. Análisis sintáctico y morfológico de una historieta

Reconocimiento de los diferentes elementos gráficos que componen una página de historieta.

Análisis en grupo de los elementos en una página de historieta.

Clase 2. Transmitir información

Observación de las diferentes formas de secuenciar imágenes para transmitir ideas en una historieta.

Clase 3. Aportes del noveno arte a la clase

Resignificación de lo aprendido sobre el lenguaje de historietas pensado como herramientas para el desarrollo y puesta en evidencia de contenidos y aprendizajes.

Clase 4. Crear una historieta como recurso didáctico

Recuperación de los contenidos vistos en clases anteriores.

Creación de una propuesta de trabajo para el aula donde pueda aplicarse el lenguaje de historietas para la exposición de saberes.



Clase 1. Análisis sintáctico y morfológico de una historieta

Este primer encuentro permitirá a los y las estudiantes identificar los principales aspectos de las obras de arte secuencial. El título de la clase hace alusión a los análisis morfológicos y sintácticos de Lengua y Literatura, donde se identifican las funciones de las partes de las oraciones y las formas de las palabras. Del mismo modo podemos desmenuzar y trabajar el lenguaje de la historieta.

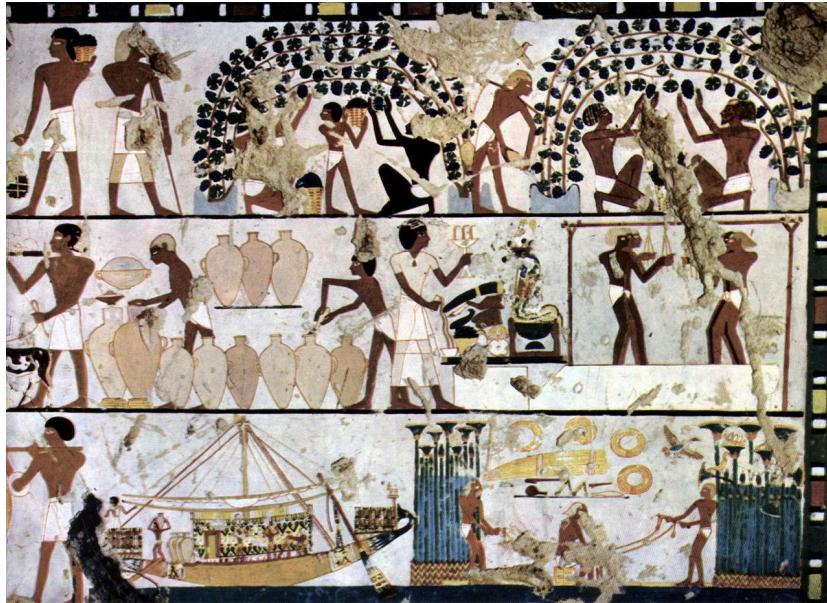
En este sentido, esta primera clase va a servir de repaso para analizar la sintaxis de una página de historieta, los elementos básicos de su lenguaje y su uso. No intenta ser un catálogo detallado, sino presentar algunos elementos que sirvan de sostén para entender su estructura. La bibliografía de apoyo será presentada para aquellos estudiantes que deseen ahondar en los elementos inherentes al arte secuencial.

Cuando hablamos de historieta o cómic, hablamos de una narración secuenciada. En esa narración, “dialogan” las imágenes y los textos. En esta propuesta, nos centraremos exclusivamente en el lenguaje visual, sin desconocer la importancia de la escritura en la articulación de lenguajes semióticos que la historieta propone. Desde esta clase, se usarán los términos “historieta” y “cómic” como sinónimos y de manera intercambiable. Scott McCloud, en *Cómo Se Hace Un Cómic* (1995), parte de la definición de cómic empleada por el historietista Will Eisner, que la define como “arte secuencial” y la amplía hasta “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y una respuesta estética del lector” (McCloud, 1995, p. 20). Si bien el autor aún considera esa definición como demasiado escueta e inacabada, la usaremos para iniciar en el conocimiento de la historieta. Cada uno de ustedes, en la medida en que las clases avancen, encontrarán nuevos aspectos que les permitirán expandir y complejizar esta definición.

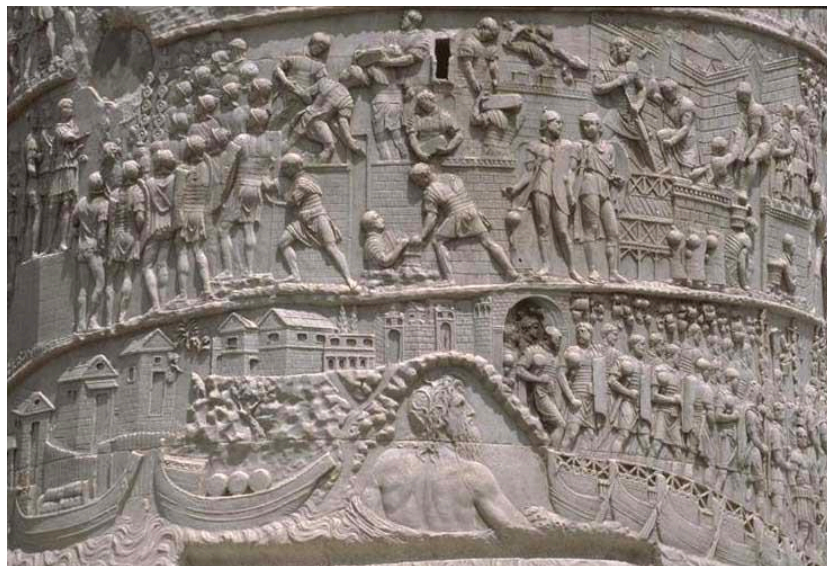
Nuestra primera parada estará puesta en recuperar los conocimientos previos que tenemos sobre el cómic, bien por ser lectores de libros y revistas de historietas o por participar en una clase que tuviera como eje el género.

Partimos de que el cómic es una secuencia deliberada de imágenes yuxtapuestas.

Históricamente existen ejemplos de obras pictóricas que hacen uso de la secuencia en un mismo espacio plástico (una estera, pared, tela, piedra o madera). McCloud presenta como ejemplos los murales egipcios. Podemos ver también algunas obras con secuencias, como los relieves en la columna de Trajano (113 d. C.), que cuenta la conquista de la Dacia por parte del emperador Trajano.



Fuente: [Educarchile](#)



Fuente: [Santander La Salle](#)

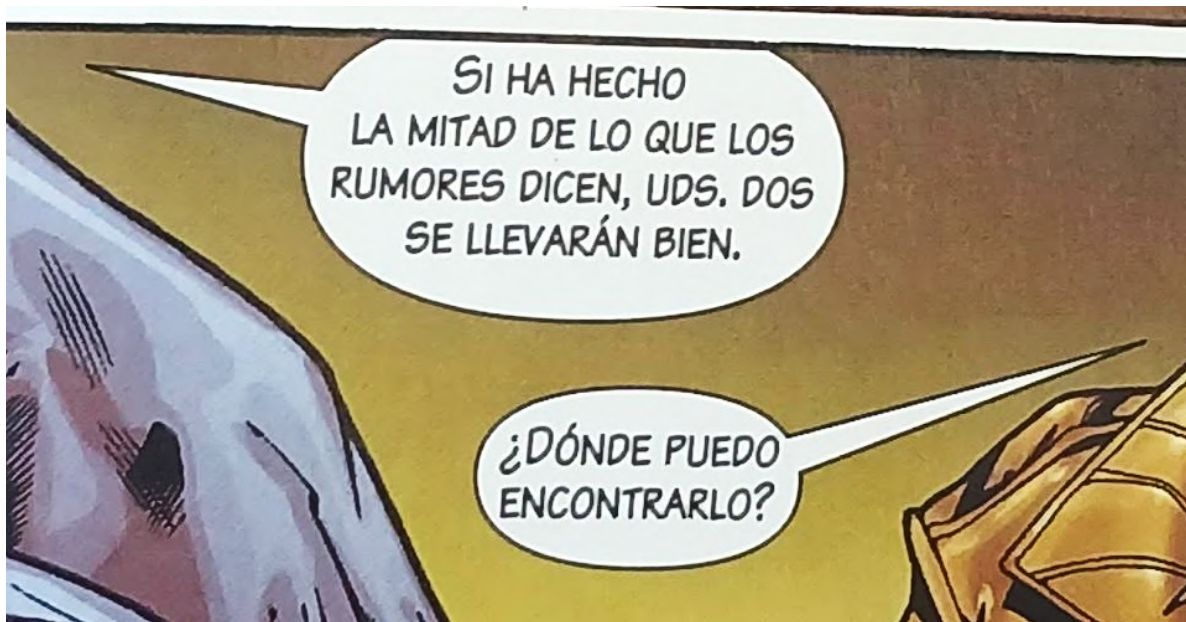
Cuando pensamos en una historieta, debemos concebir una obra que muestra en forma gráfica una secuencia de eventos y espacios, centrados en personajes que llevan a cabo acciones, que interactúan entre sí y, de la misma manera que en otras ficciones, mueven una trama hacia un desenlace.

Un cómic se compone de personajes con objetivos, protagonistas, antagonistas, problemas a resolver, etc., de la misma forma que otros géneros ficcionales. Pero, a diferencia de estos otros géneros literarios, la historieta requiere del uso de imágenes que sigan una progresión.

El aspecto deliberado de esta secuencia responde a ciertas decisiones de cómo estructurar las imágenes en el espacio, en forma de viñetas.

Cada viñeta es una unidad cerrada, delimitada del resto de la página por líneas. Tendrá un tamaño relacionado con la importancia que esa imagen tiene respecto del resto. A su vez, cada viñeta tiene pequeñas composiciones con ángulos, encuadre y planos, que marcan y acentúan las acciones de los personajes, los escenarios donde se mueven y los detalles que queremos mostrar.

Los diálogos van en burbujas o globos. Las narraciones, monólogos internos, textos que informan, lugares, espacios, momentos suelen usar cajas de texto. Cada globo de diálogo suele tener una cola que apunta hacia la boca del personaje que está hablando.



Fuente: Lieberman, Al Barrionuevo y Portella (2004)

Las **cajas de texto** pueden ser usadas para plantear la voz de un narrador o personaje que narra aspectos de la historia desde su mente o que hace retrospectivas (narra algo del pasado). Las cajas también sirven para establecer tiempo, espacio o lugar. Esto suele llamarse “voz en *off*”.



Fuente: Morrison, Truog y Hazlewood (1990)

También existe la **onomatopeya**, la representación de un sonido en forma de texto. En los cómics, funcionan tanto en un nivel textual como gráfico. Suele ocupar un espacio prominente en la viñeta dado que las onomatopeyas representan fonéticamente ruidos, muchas veces de varios decibeles (explosiones, golpes, cosas que se rompen, etc).

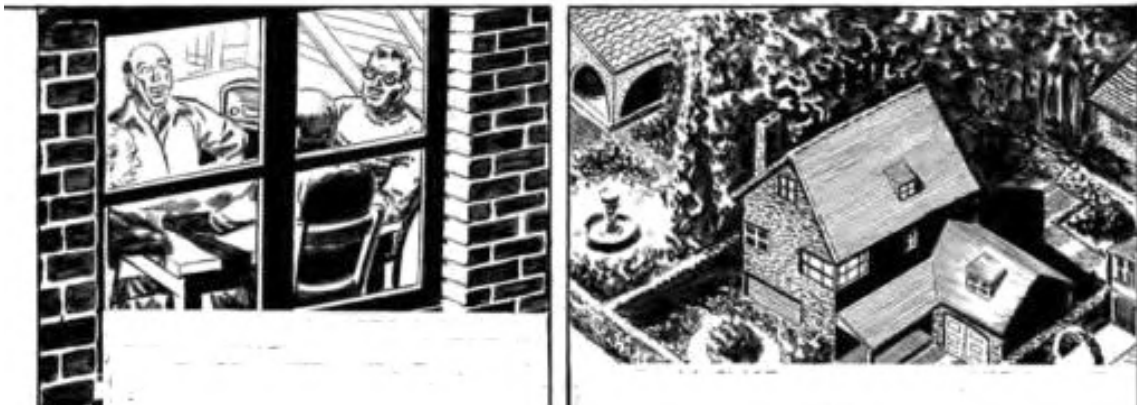


Fuente: Morrison y Williams (2005)

Dentro de una viñeta es donde las imágenes se desarrollan, y allí se trabaja con **encuadres, ángulos y planos**.

Los **planos**, al igual que en la fotografía y el cine, suelen clasificarse de la siguiente forma:

Plano general. Es el plano más alejado y abarcativo, se suele usar para establecer espacios o lugares donde están nuestros personajes, permite establecer escalas de tamaño y conocer rápidamente el contexto donde sucede la acción. Si necesitamos dispensar mucha información, pero no entrar en detalle, este plano es útil.



Fuente: Oesterheld y Solano López (1957-1959)

Plano entero. Muestra un personaje en toda su extensión y de pie. Es un plano que permite mostrar a los personajes de manera clara y completa para que el lector conozca y recuerde cómo se ve y pueda retener esa información a lo largo de la obra. Le otorga importancia y presencia.



Fuente: Oesterheld y Solano López
(1957-1959)



Plano americano. Este plano “corta” la figura alrededor de la rodilla. Cumple una función similar al plano entero y permite al dibujante agregar más detalles por ser un plano más corto. Es un plano que enfatiza aún más al personaje, permite “imponernos” al personaje. Este plano se usa solo con personajes humanoides.

Fuente: Millar y Bachalo (2002)

Plano Medio. Plano que corta desde la cintura y se usa para establecer acciones que lleva a cabo un personaje. Es un plano que nos pone a una distancia media con el personaje y la acción; es más bien transicional ya que habilita ir hacia adelante o hacia atrás en la próxima viñeta.



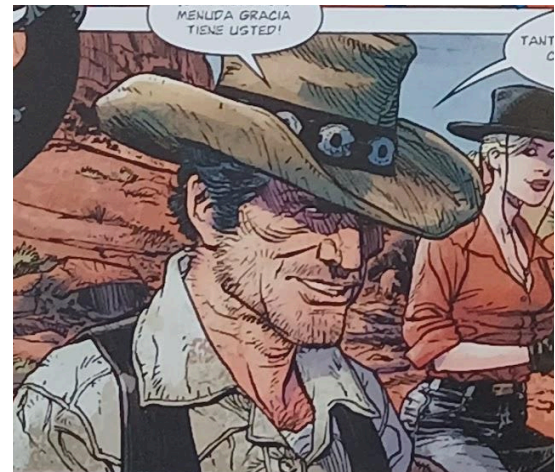
Fuente: Morrison y Williams (2005)

Plano medio corto. Un plano más cercano, sin llegar a ser un primer plano, nos permite ver la cabeza, el rostro, los brazos y las manos.



Fuente: Casey y Churchill (2001)

Primer plano. Plano de “retrato”. Su función es mostrar la cara de un personaje, permite establecer quién específicamente está hablando en una viñeta y nos deja visualizar la cabeza completa y parte de los hombros.



Fuente: Morrison y Williams (2005)

Primerísimo primer plano y plano detalle. El último plano es el plano detalle y, si es sobre un rostro, será un primerísimo primer plano. Este plano es el que más se acerca a los personajes u objetos, tiene como objetivo mostrarnos algo importante para la trama o algo significativo. Cuando es sobre un rostro, es un plano que se usa para enfatizar aspectos dramáticos. El rostro queda parcialmente cubierto y no se ve completo.



Fuente: Moore, Veitch, Alcalá (1987)

Los planos se mueven de lo general a lo particular, nos hacen movernos desde lo lejano a lo cercano y eso tiene usos estéticos, pero también cargados de significados.

Los **ángulos** funcionan para establecer relaciones entre personajes, con fines dramáticos o para establecer contextos espaciales (por ejemplo, cuando mostramos el paisaje de una ciudad). Es otro punto de vista que el lector tiene, ya no de acercamiento o lejanía, sino de movimientos en altura.

Ángulo picado. Este ángulo nos sitúa por encima de los personajes, como si estuviéramos parados más arriba que ellos. Suele usarse para mostrar a los personajes en una situación vulnerable, generar empatía o establecer un objeto o situación que está elevada en relación a los personajes.



Fuente: Jenkins y Ramos (2003)

Ángulo contrapicado. En oposición al ángulo picado, vemos al personaje como si este estuviera por encima nuestro. Sirve para hacer que los personajes se sientan más grandes, más amenazantes o generar climas más opresivos.



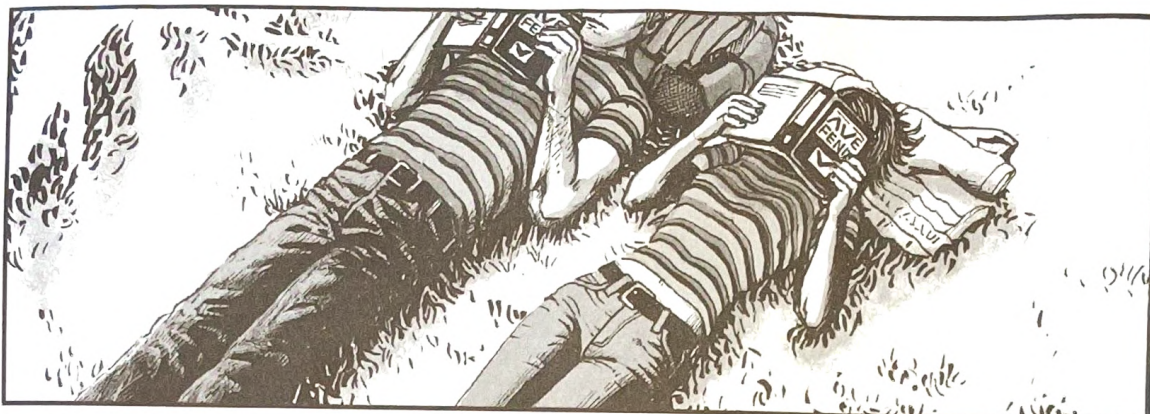
Fuente: Morrison, Truog, Hazlewood (1990)

Ángulo convencional o normal. Nos sitúa a la misma altura y nivel que los personajes, “como si estuviéramos ahí”. Es un ángulo 0, paralelo al piso y el que más intenta simular la mirada de una persona, por lo que puede ser tomado por un ángulo simple y neutro cuando tiene carga de significados sutiles pero potentes, el ya mencionado “estar ahí” al que se le suma una carga de cercanía con los personaje u objetos en cuadro.



Fuente: Oesterheld y Solano López (1957-1959)

Ángulo cenital. Vista de 90° que sirve para establecer relaciones personaje-espacio y su contexto, pero también empequeñece a los personajes y nos aleja de ellos, puede usarse para hacerlos ver insignificantes. Este ángulo se conoce también como “vista de pájaro”.



Fuente: Sanz (2009)

Ángulo nadir. Ángulo opuesto al cenital; nos ubica para observar de abajo hacia arriba. Ambos ángulos son expresiones extremas de los ángulos picado y contrapicado, respectivamente, y evocan sentimientos de opresión y angustia o falta de poder.



Fuente: Lieberman, Barrionuevo, Portella (2004)

Ángulo aberrante. Este ángulo se “tuerce” en relación con la línea horizontal, dando sensación de inestabilidad, urgencia o dinamismo, movimientos rápidos y súbitos. Algunas veces, se usa con el fin de mostrar estados psicológicos alterados en un personaje, como el pánico o la locura, y nos lo hace sentir dado que la línea de horizonte se vuelve oblicua forzando nuestra relación con la composición.



Fuente: Jenkins y Ramos (2003)

Los planos representan diferentes distancias de interés o foco, nos sirven para mostrar cosas más generales o más detalladas. **Los ángulos** representan desde donde nos posicionamos frente a un objeto o personaje. Estos elementos poseen dos niveles de lectura: uno directo, denotativo, relacionado con lo que se desarrolla en la historia, y otro más sutil, connotativo, ligado a la relación entre autor-obra-lector.

Los y las estudiantes deben reconocer estos elementos y entender sus características para poder avanzar. Así como para escribir nos tenemos que entrenar en el conocimiento de los elementos que componen nuestra lengua y sus reglas de combinación, en este caso, estudiar la sintaxis y morfología de la historieta será necesario para entenderla y producirla. Sin embargo, al igual que en la escritura, este único conocimiento no garantiza la formación de historietistas y escritores expertos; hace falta ejercitarse en la lectura y producción de cómics para explotar la potencialidad de su lenguaje.

Actividad. Observamos viñetas

Una sugerencia para esta actividad es pedir con anticipación a los y las estudiantes que traigan material desde sus propias bibliotecas, ya sean revistas o libros de historieta.

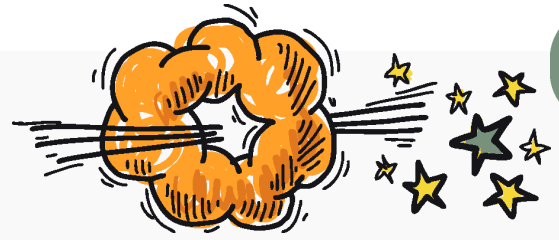
Esta actividad puede ser realizada individualmente o en pequeños grupos de no más de tres integrantes. Los objetivos para este ejercicio son que puedan familiarizarse con los elementos que componen la viñeta, nombrarlos y reconocer las relaciones entre ellos.

- Elijan 3 viñetas diferentes de una o más revistas de historietas (En el recuadro de enlaces de interés más abajo, encontrarán algunos cómics para seleccionar).
- Anoten en un cuadro qué elementos encontraron en esas viñetas: ¿Qué **plano** y **ángulo** ven en cada viñeta? ¿Hay **globos** de diálogo, **cajas** y **onomatopeyas**?
- Ensayen posibles interpretaciones sobre qué les transmite esa viñeta, sensaciones, atmósferas, ideas, etc.

Presenten ante la clase una de esas viñetas, la que más les llamó la atención. Pueden tomar una fotografía de la viñeta y subirla a un Google Drive compartido para que todos puedan acceder a ella. Otra opción es usar un proyector para mostrar las imágenes seleccionadas. En caso de que no se cuenten con los recursos para digitalizar las viñetas o proyectarlas, bien pueden generar una ronda donde hacer rotar la revista o libro elegido para que todos los compañeros y compañeras puedan ver la viñeta en cuestión.

Enlaces de interés

- [Logicomix](#)
- [Historietas por la Identidad](#)
- [El Eternauta](#)
- [Filosofía en Viñetas](#)



Clase 2. Transmitir información

Actividad. Los caminos de la información

En la clase anterior se mencionó que la historieta transmite información. Desde un aspecto intrínseco a la historia que se desarrolla en las páginas del cómic hasta el contexto y temática que se tratan.

Esta pequeña actividad permite recuperar lo visto en la clase pasada para enlazarlo a los contenidos de esta. Traemos a la clase el recuerdo de que los planos y ángulos hacen al punto de vista, que nos habilitan a acercarnos y alejarnos, establecer relaciones y sugerir estados de ánimo o atmósferas que se intentan representar.

¿Cómo presenta la información el cómic?

Ya vimos que el cómic sigue una secuencia lógica creada con imágenes. En el ejemplo próximo se ven tres páginas con la particularidad de que no poseen textos escritos en forma de cajas o globos de diálogo. Aun así podemos entender qué está sucediendo y podemos inferir una trama. Los planos y ángulos permiten situar nuestra mirada viñeta a viñeta y dotan de sentido a las imágenes.



Fuente: Jurgens (2001)

Observen estas páginas

- ¿Qué está contando el autor en esta obra?
- Narren de manera escrita lo que ven en las páginas.



Cada viñeta nos da un poco más de información. Los planos y encuadres nos dicen algo sobre el personaje. Dependiendo de cuán cerca o lejos estemos de él, podemos ver aspectos como su postura o su expresión, pero también qué objetos son de interés para él y también para nosotros. Una viñeta no es un espacio para rellenar con imágenes, sino un espacio donde se debe contar la historia y dar un panorama fragmentado (viñetas) que responde a un todo (página).

A diferencia de un texto tradicional, el cómic posee más de un medio para contar y transmitir información. Aspectos que en un texto requerirán descripciones y diálogos, en una historieta será una imagen con un texto que acompaña.

Esto abre posibilidades enormes para el desarrollo de estrategias didácticas tanto para leer como para desarrollar y presentar conclusiones.

Pasemos a otro ejemplo.



Fuente: Oesterheld y López (1957-1959)

Analicemos esta página de *El Eternauta*.

- ¿Qué diferencia encuentran con el ejemplo anterior?
- Escriban una pequeña narración sobre lo que está sucediendo en la página.
- Expongan al resto de los compañeros y las compañeras su narración.

Se ha tomado la decisión de que para este ejercicio se vea la página sin sus textos o diálogos. Se sugiere presentar esta versión alternativa primero, permite a los y las docentes en formación y estudiantes reconocer que "algo" falta y que el texto escrito es importante en una obra de cómic. A su vez, permitirá abrir el juego al siguiente contenido de la clase, que son los tipos de transiciones. Una vez finalizada la actividad, mostramos la página del Eternauta con todos sus textos y diálogos, como se ve más adelante.

Oesterheld utiliza mucho más el texto para dar contexto al momento, expresar los diálogos de los personajes e indagar en los pensamientos del personaje principal, Juan Salvo. Aquí, a diferencia del ejemplo anterior, es necesario el texto escrito, ya que permite completar el sentido de progresión de la página.



Fuente: Oesterheld y López (1957-1959)

Tal vez, de no existir nada que informe al lector que la mujer y la niña que aparecen en la viñeta son la esposa e hija del protagonista, se produzca alguna confusión.



Fuente: Oesterheld y López (1957-1959)

Oesterheld usa también las viñetas y los dibujos de Solano López para darnos a entender dónde se desarrolla la historia y los ánimos de los diversos personajes. Los autores nos muestran primero planos medios de los personajes que están jugando a las cartas con una radio encendida para luego mostrarnos dónde están físicamente: una casa suburbana de dos pisos, con jardín. Estas imágenes nos cuentan cosas de los personajes. Cuando leamos toda la página, uniremos la información que tenemos para dar un sentido acabado.



Fuente: Oesterheld y López (1957-1959)

Si el o la docente considera, para ejemplificar estos conceptos, puede usar otras obras que considere más potentes y acordes para los y las estudiantes, puede cambiarlas o agregarlas a las que se presentan en esta secuencia.

En *Cómo se hace un cómic*, Scott McCloud nos cuenta respecto a las viñetas y su poder para la secuenciación.

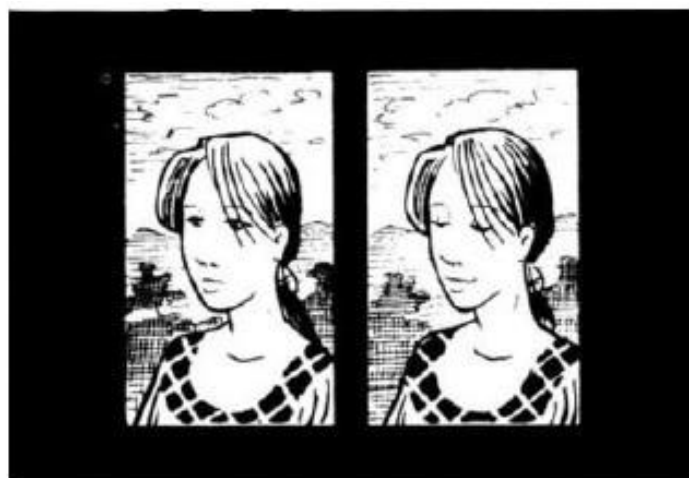
El fenómeno de ver las partes pero percibir el todo, tiene un nombre. se llama cerrado. En nuestra vida día a día, realizamos el cerrado completando mentalmente lo que está incompleto, basándonos en la experiencia. Hay formas de cerrado que son puras invenciones de los narradores para producir suspense o mantener en vilo al público. Otros cerrados se hacen automáticamente, sin gran esfuerzo... Son parte del pan nuestro de cada día.

(1995, p. 63. Las negritas son del original)

McCloud abre con esto una explicación sobre los tipos de transición entre viñetas, las cuales el autor cataloga como transiciones de momento-a-momento, acción-a-acción, tema-a-tema, escena-a-escena, aspecto-a-aspecto y *non-sequitur*.

1. MOMENTO-A-MOMENTO

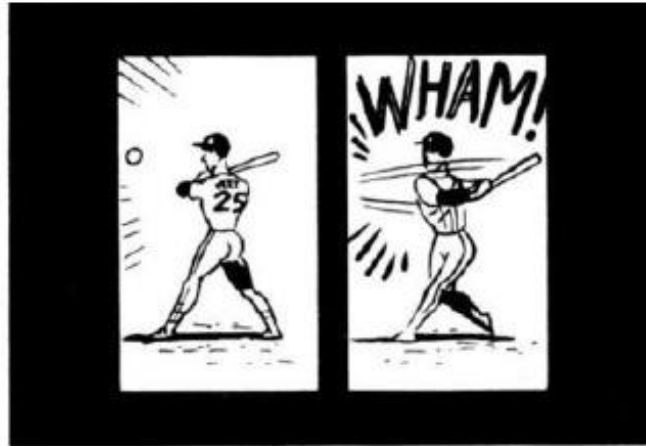
Marca el paso de un momento breve a otro. Un cerrar de ojos, un acercamiento a un objeto o paisaje, etc.



Fuente: McCloud (1995, p. 70)

2. ACCIÓN-A-ACCIÓN

Permite establecer relaciones de causa y efecto, llevado a cabo por un personaje o sobre un personaje. Es un solo elemento el que progresa.



Fuente: McCloud (1995, p. 70)

3. TEMA-A-TEMA

Requieren la participación de quien lee para completar el sentido, ya que la secuencia se da siguiendo una idea. En este caso, la imagen del ejemplo pone una viñeta de un teléfono sonando, mientras dos personajes se sienten aliviados de que otro personaje no los llamó aún.



Fuente: McCloud (1995, p. 71)

4. ESCENA-A-ESCENA

Establece relaciones entre personajes, acciones y objetos en diferentes tiempos y lugares. Al igual que en la transición anterior, es el lector quien debe dar sentido a la transición infiriendo a través de la información que le suministran los autores.



Fuente: McCloud (1995, p. 71)

5. ASPECTO-A-ASPECTO

Las transcripciones de aspecto-a-aspecto trabajan sobre los detalles de un lugar, estado de ánimo o idea. Por ejemplo, mostrar decoración navideña y regalos y un detalle de un Papá Noel.



Fuente: McCloud (1995, p. 72)

6. NON-SEQUITUR

Esta transición no tiene relación lógica entre las viñetas. Hay una desconexión temática entre ellas.



Fuente: McCloud (1995, p. 72)

Otro punto a tener en cuenta es que una historieta requiere de personajes, las acciones son llevadas a cabo por ellos. Aspectos específicos sobre escritura de ficción pueden ser desarrollados y trabajados desde Lengua y Literatura, por lo que no nos detendremos en ellos, pero pondremos a disposición de los y las docentes algunos documentos en la sección de enlaces de interés que pueden servir para profundizar y acompañar esta secuencia. Pondremos en consideración que el medio del cómic es un medio donde la narración tiene un andamiaje en el personaje para poder moverse. Aunque encontraremos viñetas donde se establecen espacio y lugares geográficos, es el personaje quien desarrolla en general la historia. Aún si pensamos en una historieta como vehículo para el desarrollo o presentación de un contenido, es más significativo el recurso si un personaje lo presenta o acompaña el desarrollo del material.

Volvemos sobre las páginas vistas al principio de la clase y tratamos de encontrar estas transiciones en ellas.

Clase 3. Aportes del noveno arte a la clase

En este encuentro invitaremos a los y las docentes a contemplar posibles formas de abordar la historieta como una herramienta didáctica para sus clases. Preguntar si ya lo hicieron, si pasó por sus planificaciones o secuencias la posibilidad, si han participado en algún momento de su formación de una clase que usara un cómic o como un objeto de estudio o trabajo. Vamos a pedir que se organicen en grupo y preparen una breve exposición.

Vamos a iniciar esta clase con una pequeña actividad de remembranza de experiencias pasadas, como estudiantes o como docentes.

Actividad. Prácticas pasadas, prácticas futuras

En grupos de tres a cinco estudiantes, conversen a partir de esta pregunta disparadora, recordando su propio paso por las instituciones como estudiantes.

- ¿Alguna vez un docente les ha acercado un contenido usando una historieta? ¿O les pidió que expusieran algún tema a través de este recurso?
- Si en el paso por la escuela Primaria o Secundaria un o una docente presentó algún contenido usando historietas, ¿en qué espacio/s curricular/es sucedió? ¿Pueden pensar con qué fin ese o esa docente llevó el material?
- En caso de que no hubieran tenido la oportunidad de trabajar con cómics en algún momento de su paso por la escuela Primaria o Secundaria, ¿podrían aventurar algún uso de la historieta en el aula?
- ¿Consideran que la historieta se puede explotar con mayor potencia en el aula?

Estas preguntas, debemos recordarle a los y las estudiantes, buscan recuperar prácticas de otros u otras docentes usando la historieta como herramienta para la clase, como género literario, como recurso didáctico. Podemos ir tomando nota en el pizarrón de respuestas e ideas que se repitan, experiencias comunes de docentes anteriores e incluso prácticas propias donde el cómic haya tenido un lugar preponderante.

Otorgamos unos minutos para el intercambio y presentación de las conversaciones del grupo.

Primero, nos detendremos a pensar qué contenidos se pueden abordar con el uso de historietas y cómo se haría. La aproximación más tradicional es buscar una obra adaptada en formato de cómic y entregarla a los y las estudiantes para que la lean y analicen. Muchas veces, este tipo de selecciones se hacen pensando en una forma de aligerar la pesadez o complejidad de un texto que, en su versión original, es más difícil de abordar en el nivel. Otras veces, puede responder a la necesidad de dar frescura a uno o más contenidos, volverlos llamativos o cautivantes. Todos procesos válidos desde el punto de vista pedagógico y didáctico. Sin embargo, nos parece importante tratar a este objeto cultural desde su potencial artístico expresivo en sí mismo y como una herramienta comunicacional y discursiva. En este sentido, cada elemento aporta de un modo distinto a lo que se quiere comunicar, informar.

Para evitar que el material se convierta en una simple excusa debemos profundizar en su lectura. recuperando lo visto en las primeras clases y trayendo a la memoria de los docentes en formación la complejidad y riqueza del lenguaje secuencial de la historieta.

- Los planos y los ángulos en una viñeta nos permiten operar diferentes puntos de vista y más importante, diferentes puntos de foco: Diferenciar qué es lo más amplio y general en un contenido, qué aspectos de ello pueden verse en detalle,.
- La viñeta para contener la información: Una viñeta contiene y separa una imagen del resto de la página.
- Las transiciones son herramientas para concatenar viñetas y unir sentidos de lectura.

Estos elementos nos empujan a procesar la información de otra manera, permitiendo a los estudiantes pensar con otro nivel de atención: qué es importante recuperar de los contenidos vistos, qué quiero mostrar, desde dónde quiero mostrarlo. Secuenciar no significa poner una cosa después de otra en forma aleatoria, sino dotarlas de un sentido. Existe un balance entre texto escrito e imágenes, cosas que puedo mostrar y acompañar con un texto breve.

El cómic puede usarse en el aula tanto con un propósito de lectura (ya sea como disfrute o como dispositivo para aprender) como con un propósito de producción.

Si el objetivo es leer historietas como andamiaje para la clase, los elementos vistos pueden ser explicados para entender los procesos y los propósitos de los autores en la construcción de su obra. En este caso, se recomienda trabajar materiales y producciones relacionadas a otras materias y proveer a los estudiantes de las herramientas para hacer un análisis más profundo de ese material.

Sin embargo, el objetivo puede ser tomar la historieta como forma de procesar y representar los contenidos aprendidos por nuestros y nuestras estudiantes. La historieta puede ser un lenguaje que permita a los y las estudiantes dar cuenta, como en un exámen escrito o en una exposición oral, de un concepto o un conjunto de conceptos aprendidos en un área particular del conocimiento, aprovechando las herramientas que este lenguaje ofrece.

Para poder utilizar este lenguaje es necesario conocerlo, por ello, recomendamos que se presenten a los y las estudiantes los mismos elementos que hemos visto en las clases anteriores para que luego puedan producir sus propios cómics.

La unión de ambas aproximaciones es la ideal. Aprender a “leer” para poder “escribir” cómics. Ya sea desde Educación Artística: Artes Visuales, o un trabajo conjunto con otros espacios curriculares.

Clase 4. Crear una historieta como recurso didáctico

En esta esta clase final deberíamos recuperar fuertemente esta idea vinculada con el uso del cómic, siempre pensando que recurrimos a su lenguaje y a su arte como modo de conocimiento por sí mismo y como medio para transmitir otros saberes. La idea es convocar a las artes en general y al cómic en particular como modos de construcción de conocimientos sobre las artes mismas y sobre otras ramas del saber. Las artes y sus modos de apropiación —intelectual, pero también y principalmente desde la sensibilidad— son recuperadas aquí como formas inclusivas de acceso al conocimiento del mundo. La finalidad es incorporarlas como conocimiento en sí (sus diversos lenguajes, técnicas, formas de expresión, producción y circulación como manifestaciones culturales y como objetos de la industria cultural) y en diálogo con la enseñanza...

Les proponemos entonces pensar desde este lugar el uso del cómic en el aula, como objeto en sí mismo, como recurso didáctico, como medio de comunicación.

Otra forma de abarcar la historieta en el aula es que los y las estudiantes usen el lenguaje para mostrar los resultados de una investigación, secuencia o contenido trabajado en clase.

A diferencia de la búsqueda de material gráfico que pueda adaptarse a nuestro contenido, la idea en esta clase es buscar la forma de adaptar un contenido a un material gráfico con nuestros y nuestras estudiantes, lo cual nos presenta retos interesantes como docentes.

Aquí hay que reforzar a los y las docentes en formación la noción de que esta aproximación conlleva más tiempo y más espacios curriculares. Hay que pensar en forma situada: si nuestros docentes en formación son de una asignatura específica que no está ligada al área de artes visuales, habrá que recordarles la necesidad de generar proyectos interdisciplinarios y viceversa.

Actividad. Recuperar el lenguaje. Producir contenido

Esta actividad tiene como objetivo ponerlos a ustedes, docentes en formación, en la situación de pensar una propuesta de trabajo en donde sus futuros estudiantes deban producir un cómic para comunicar los contenidos construidos en alguna área del conocimiento.

Usaremos los contenidos de las clases anteriores como base para este ejercicio.

- Vuelvan sobre las primeras clases y recuperen los elementos que conforman el lenguaje de la historieta: su morfología (la forma de sus componentes) y su sintaxis (la relación entre esos componentes).
 - La secuencias.
 - Los ángulos como puntos de vista.
 - Los planos como modos de enfocar, de ofrecer mayor o menor información.
 - Los textos para presentar diálogos, pensamientos, recuerdos, etc.
- Realicen un primer boceto de una actividad para sus estudiantes. Piensen la actividad para enseñar algún contenido de Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Sociales o Ciencias Naturales, recurriendo a la historieta, ya sea para lectura o producción en el aula. Argumenten las decisiones tomadas.

Al momento de pensar esta actividad, busquen articular algunos de esos elementos con las características del contenido que quieren enseñar, por ejemplo: si quieren que sus alumnos reconstruyan las escenas sucesivas de un cuento que leyeron todos en voz alta, pueden aprovechar la secuencialidad de la historieta. En Ciencias Naturales, para trabajar la estructura de una planta (hojas, raíz, tallo), pueden recurrir a los planos y angulaciones, que permitirán acercamientos detallados a cada una de sus partes.

Para este boceto necesitarán construir un objetivo desde las artes visuales y otro correspondiente a la otra área que quieran trabajar con sus estudiantes. Recuerden también adaptar la actividad según el grado escolar del grupo destinatario.

Referencias

- Casey, J. y Churchill, I. (2001). *Uncanny X-Men* (396). *Marvel Comics*.
- Jenkins, P. y Ramos, H. (2003). *Spectacular Spider-Man* (1). *Marvel Comics*.
- Jurgens, D. (2001). *Capitán América*, 3(50). *Marvel Comics*.
- Lieberman, A. J., Barrionuevo, A. y Portella, F. (2004). *Batman, Gotham Knights* (52). *DC Comics*.
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic: El Arte Invisible*. España: Ediciones B.
- Millar, M. y Bachalo, C. (2002). *Ultimate X-Men*, 1(18). *Marvel Comics*.
- Moore, A. Veitch, R. y Alcalá, A. (1987). *Swamp Thing* (61). *DC Comics*.
- Morrison, G., Truog, C. y Hazlewood, D. (1990). *Animal Man* (2). *DC Comics*.
- Morrison, G. y Williams, J. H. (2005). *Seven Soldiers of Victory*, 1(0). *DC Comics*.
- Oesterheld, H. G. y Solano López, F. (1957-1959). *El Eternauta*. Editorial Planeta Cómic.
- Sanz, S. (2009). *Nocturno*. publicada en *Revista Fierro* (33).

Enlaces de interés

- Doria, N.; Yepes, S. y equipos de producción del ISEP. (2020). Taller de héroes y heroínas. *Tu Escuela en Casa*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Disponible en <https://bit.ly/4ggtdkH>
- Educ.ar. (2014). Los personajes de nuestras historias I. Disponible en <https://bit.ly/4gjiERZ>
- Educ.ar. (2014). Los personajes de nuestras historias II. Disponible en <https://bit.ly/3VpcKTI>
- Educ.ar. (2015). Los personajes literarios. Disponible en <https://bit.ly/4fN4TY8>

FICHA TÉCNICA

Secuencia: Contado en cuadritos: arte secuencial aplicado a las prácticas de enseñanza

Nivel: Educación Superior (Profesorado de Educación Primaria)

Cursos sugeridos: 2.º y 3.º año

Espacios curriculares: Lenguaje Artístico Expresivo (en articulación con Práctica Docente II) - Educación Artístico Expresiva (en articulación con la Práctica Docente III)

Lenguaje Artístico Expresivo (en articulación con la Práctica Docente II)

Eje curricular: Unidad, diversidad, continuidad y cambio

Ejes curriculares:

- El arte como fenómeno cultural
- El arte y la educación
- Los lenguajes artísticos y sus elementos constitutivos

Objetivos:

- Posibilitar la ampliación de los horizontes culturales vinculados a las experiencias y fenómenos artísticos expresivos.
- Conocer la particularidad y singularidad del lenguajes visual, reconociendo sus potencialidades didácticas en una perspectiva de enseñanza integral.
- Profundizar en el conocimiento de la morfología y sintaxis de los lenguajes visuales, en especial, de la historieta.
- Valorar el aporte de estos lenguajes a la formación específica del docente para sus prácticas áulicas.
- Ampliar las posibilidades de percepción e interpretación estéticas evitando la producción de estereotipos en la enseñanza.

Aprendizajes y contenidos:

- Análisis de los diferentes elementos que componen un hecho artístico, posibilitando la expresión de sensaciones y sentimientos, argumentando y confrontando diferentes puntos de vista desde lo estético.
- Reconocimiento de la operatividad didáctica del lenguaje de la historieta para presentar contenidos y temáticas de distintas áreas del saber.
- Producción de contenidos artísticos para transmitir información desde el arte visual en el contexto de historietas.
- Formulación de una secuencia para nivel Primario que involucre la producción de historietas con el fin de comunicar conceptos de algún área del saber escolar.

Educación Artístico Expresiva (en articulación con la Práctica Docente III)

Ejes curriculares:

- La Educación Artística en la escuela
- Enfoques didácticos en la Educación Artística
- Los lenguajes artísticos y sus elementos constitutivos

Objetivos:

- Valorar el aporte de estos lenguajes a la formación específica del docente para sus prácticas áulicas.
- Ampliar las posibilidades de percepción e interpretación estéticas evitando la producción de estereotipos en la enseñanza.

Aprendizajes y contenidos:

- Posibilidades didácticas de la Educación Artística para la enseñanza en el aula. Relación e integración con otras asignaturas. Las clases de Educación Artística. Análisis de proyectos integrados.
- Las relaciones entre los lenguajes artísticos, los medios de comunicación masiva y las nuevas tecnologías. Posibilidades didácticas.
- Apreciación artística. Experimentación con los recursos que brindan los diferentes lenguajes. Realización de producciones artísticas a partir de la integración y combinación de los diferentes lenguajes, sus materiales, soportes, técnicas y recursos específicos.
- Posibilidades didácticas de la Educación Artística para la enseñanza en el aula. Relación e integración con otras asignaturas. Las clases de Educación Artística. Análisis de proyectos integrados.

Sobre la producción de este material

Los materiales de *Hacemos Escuela* se producen de manera colaborativa e interdisciplinaria entre los distintos equipos de trabajo.

Autoría: Juan Salazar Adrover

Equipo de producciones de materiales hipermediales y audiovisuales:

Didactización: Lucrecia Stival

Corrección literaria: Luciana Frontoni

Diseño: Carolina Cena

Coordinación de producción: María Florencia Scidá

Coordinación general: Paula Fernández, Luciana Dadone y Ana Gauna

Coordinación de *Hacemos Escuela*: Fabián Iglesias

Citación:

Salazar Adrover, J. y equipos de producción del ISEP. (2024). Contado en cuadritos: arte secuencial aplicado a las prácticas de enseñanza. *Hacemos Escuela*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

*Este material está bajo una licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.*



COMUNIDAD DE PRÁCTICAS: **La clase en plural**

La Comunidad de prácticas es un espacio de generación de ideas y reinención de prácticas de enseñanza, donde se intercambian experiencias para hacer escuela juntos/as. Los/as invitamos a compartir las producciones que resulten de la implementación de esta propuesta en sus instituciones y aulas, pueden enviarlas a hacemosescuela@isep-cba.edu.ar.



Los contenidos que se ponen a disposición en este material son creados y curados por el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP), con el aporte en la producción de los equipos técnicos de las diferentes Direcciones Generales del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba.

