

Integración del cómic en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la gramática en la clase de ELE



Realizado por:

Violeta de la Jara Berenjeno
Máster en Estudios Hispánicos (2013)
Proyecto de investigación

Integración del cómic en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la gramática en la clase de ELE.

ÍNDICE:

1. Breve historia del cómic en España e Hispanoamérica.....	3
2. El cómic y otras culturas.....	6
3. El cómic y la enseñanza de español como lengua extranjera.....	8
3.1. Propuestas didácticas.....	10
3.1.1. El cómic como medio para introducir léxico.....	10
3.1.2. El cómic como medio para introducir cultura.....	10
4. La gramática y el cómic.....	11
4.1. La enseñanza de la gramática a través del cómic.....	11
4.2. Por qué usar el cómic para enseñar la gramática.....	14
4.3. Por qué surge la necesidad de crear materiales y qué debemos tener en cuenta.....	20
4.4. Cuándo debemos introducir los materiales creados.....	24
4.5. Qué tipo de materiales crear y cómo crearlos.....	26
4.6. El cómic como ayuda en la introducción de nuevos contenidos para motivar a los alumnos.....	28
5. Propuestas didácticas.....	31
6. Conclusión.....	49
7. Bibliografía.....	50

1. Breve historia del cómic en España e Hispanoamérica

La llegada del cómic en el mundo hispano no es un hecho reciente; ya en el siglo XVII se encontraron unos grandes pliegos denominados “Aleluyas” que contenían una serie de imágenes que contaban hechos históricos, vidas de santos y hechos criminales. Aunque realmente tal y cómo conocemos el cómic vemos que empieza a tener relevancia entre los años 1865 y 1900 en los que se realizarán sátiras políticas. En ese “primer” año (1965) se publicará *En caricatura* a la que seguirán numerosas revistas de corte satírico.

Posteriormente, durante la Guerra Civil aparecerá la primera colección de cómics publicada en una revista semanal *Dominguín* y aparecerá la revista *TBO* que bautizará al formato de cómic español (tebeo) y cuyo primer número saldrá en 1924 aunque anteriormente a la Guerra Civil ya habrían sacado algunos números (el primero en 1917) esta nueva publicación lo hará transformado su estilo y en pocos números consiguiendo un éxito notable, siendo uno de sus apartados más importantes los inventos de *TBO*. En esta época aparecerá también *Pulgarcito*¹, *Pocholo*² y *La revista de Mickey*. La Guerra Civil española acabará con la evolución del cómic en España y no será hasta después de ella cuando veamos florecer nuevamente este formato, llenándose de fantasía y originalidad y volviéndose a publicar muchas de las revistas anteriormente citadas (*TBO* y *Pulgarcito* entre otras).

A lo largo de su historia podemos destacar varias figuras que son icono de este fenómeno como Vázquez³ (creador de personajes como Anacleto o la familia Cebolleta y es el precursor del estilo de humor que usará la editorial Bruguera), Francisco Ibáñez⁴ (también perteneciente a la editorial Bruguera, es el creador de “Mortadelo y Filemón” así como “13 Rue del Percebe”, imagen que usó la marca “La casera” para promocionar sus productos, entre otros) o Josep Escobar⁵ (Comienza a crear sus primeras historietas en 1922, creando posteriormente para *Pulgarcito* dos de sus personajes más famosos: “Carpanta” y “Zipi y Zape”).

Con respecto a los personajes son muchos los que podemos encontrar en el mundo del cómic español como “El Capitán Trueno”, “Carpanta”, “El guerrero de antifaz”, etc. aunque quizás sea “Mortadelo y Filemón” una de las historias y de los personajes más representativos y famosos tras llevar hoy día más de 50 años publicándose y siendo un referente para niños y adultos. Además de traducirse a once idiomas diferentes, ha sido

¹ Pulgarcito: publicada a partir de 1921, muy similar a *TBO*. A partir de 1947 cambia su aspecto y contrata a los mejores dibujantes e historietistas como Vázquez o Ibáñez. Entre sus personajes encontramos a: Mortadelo y Filemón, Zipi y Zape, Carpanta....

² Pocholo: Publicada en 1931 en forma de semanario. Es la primera revista que imita a los dibujantes e historietistas norteamericanos.

³ Manuel Vázquez: Creador de cómic, es considerado una leyenda de la historieta española. Se caracteriza por su originalidad y por ser muy audaz. En sus historias podemos ver hechos absurdos mezclados con una rotunda crítica social. Trabajó en la editorial Bruguera donde destacó desde los inicios. Ibáñez creó a un personaje a partir de su personalidad.

⁴ Francisco Ibáñez: Creador de cómics español, posee el "Gran Premio del Salón del Cómic" al conjunto de su obra (1994) y la "Medalla de Oro al Mérito en las Bellas Artes 2001".

⁵ Josep Escobar: Creador de cómics. Se le considera uno de los cinco grandes autores de la editorial Bruguera. Sus personajes principales reflejan la época del momento.

llevado al cine en dos ocasiones. Dada la creciente popularidad de estos personajes, Ibáñez se dedicará cada vez más a ellos llegando a crear la revista *Mortadelo*. La primera historia de Mortadelo y Filemón (dos “Superagentes secretos”) se publicó en 1958 en la revista *Pulgarcito*. Estos dos agentes trabajan para la “TIA”, y Mortadelo tiene la capacidad de cambiar continuamente de personalidad utilizando una gran gama de disfraces para ello. En sus aventuras los acompañan “El Super”, “el profesor bacterio” y “la señorita Ofelia”.

En la actualidad son muchos los dibujantes de cómics que destacan en el ámbito nacional, además de los anteriormente citados. Revistas como *El Jueves* cuentan entre sus filas con los mejores dibujantes españoles así como periódicos de tirada nacional como *El País* o *El Mundo* cuentan con excelentes dibujantes de tiras cómicas o viñetas. Forges (Antonio Fraguas) por ejemplo es otro humorista gráfico español que también se inicia en la editorial Bruguera. Podemos encontrar en su página web numerosos recursos (<http://www.forges.com/#/home/>). Además publica viñetas para el diario *El País* así como para la revista de humor gráfico *El Jueves*. Gracias a la llegada de las nuevas tecnologías podemos resaltar la fama que en poco tiempo ha adquirido el dibujante y creador Aleix Saló⁶ que al ser creador de cortometrajes creó una historia gráfica con su cortometraje correspondiente lo que hizo que saltara a la fama. Dicha historia sería *Españistán: Este país se va a la mierda*. Además de *Españistán* (2011) creó recientemente *Simiocracia* (2012), que es también una referencia del cómic español además de éxito de ventas nacional, Siendo una crítica del Estado en el que vivimos y un reflejo de la sociedad del momento; y *Europesadilla* (2013) centrada en la UE. Paco Roca, es otro humorista gráfico que podemos destacar creando, además de comics, ilustraciones publicitarias. En 2007 saltó a la fama gracias a su novela gráfica *Arrugas* siendo premio al “Mejor Guión” y “Mejor Obra de Autor Español”.

Al igual que en España, en Hispanoamérica hay numerosos dibujantes de cómics e historietas siendo destacable Quino con su representativa Mafalda entre otros. Encontramos muchos cómics que son un reflejo de la sociedad en la que se vive y nos olvidamos de héroes o heroínas.

En este caso nos centraremos en Argentina debido a su extensa producción en lo que al mundo del cómic se refiere que comienza ya por mediados del siglo XIX, considerándose la primera viñeta humorística publicada en Argentina *Viva el rey* obra del Padre Francisco de Castañeda publicada en 1824. Según la historia del cómic argentino y el trabajo de Néstor Gustavo Giunta, los primeros antecedentes de la historieta en Argentina aparecen en las revistas *Caras y Caretas* (1898) y *PBT* (1904) en las que las costumbres y los artículos de política se publican con alguna ilustración. Durante estas primeras décadas el cómic argentino tuvo mucha popularidad publicándose una inmensa cantidad de títulos como “Viruta y Chicharrón”⁷, “Don Goyo de Sarrasqueta”⁸ o *Billeken*⁹.

⁶ Aleix Saló: Creador de historias gráficas así como de cortometrajes. Sus primeras publicaciones son del año 2000. En 2008 trabajó para “El Jueves” pero es partir del 2011 cuando salta a la fama.

⁷ Viruta y Chicharrón: Primera historia secuencial y con personajes fijos que perdura. Fue creada por Manuel Redondo, 1912.

⁸ Don Goyo de Sarrasqueta: Se creó para la revista *Caras y Caretas* en 1913 y se considera el primer personaje de la historieta argentina.

⁹ Billeken; Fundada por Constancio C. Vigil en 1919, es la primera revista específicamente infantil.

Pero en los años 60 nos encontramos frente a una decadencia del cómic cerrándose revistas que hasta el momento habían sido referentes de humor gráfico como *Hora Cero Semanal* (Cierre en 1959) o *Hora Cero Mensual* (cierre en 1963). Según Gustavo Giunta la crisis se debe a la llegada de revistas mexicanas más baratas y de mayor calidad y a la llegada de la televisión. Aunque en estos años aparece un personaje muy popular “Anteojito” y su correspondiente revista del mismo nombre a manos de Manuel García Ferré. Pero lo más sobresaliente es la llegada de “Mafalda”.

Joaquín Salvador Lavado más conocido como Quino es uno de los dibujantes más conocidos debido a su célebre cómic *Mafalda*¹⁰, creado en un principio para publicitar una marca de electrodomésticos en 1964. Se trata de un personaje muy popular tanto el Latinoamérica como en algunos países europeos como España, Italia, Grecia y Francia. Además ha sido traducida a más de treinta idiomas. Acompañan en sus aventuras a Mafalda: Felipe Susanita, Miguelito y Manolito (Guille, el hermano de Mafalda, aparecerá posteriormente). Sus tiras se publican en un diario y para Navidad aparece el primer libro que se agota en dos días. En 1977 *Mafalda* dejará de publicarse en tiras por decisión del autor. Maitena Burundarena¹¹ es otra humorista actual, conocida por su serie de humor gráfico *Mujeres alteradas*. Esta humorista argentina trabajó como ilustradora en diarios y libros. Otro cómic de especial interés dentro de la historia del cómic en Argentina es *El Eternauta*, cuyos guiones e ilustraciones fueron realizados por Héctor Oesterheld y Francisco Solano López respectivamente. La primera parte de este cómic, es una historia fantástica ambientada en Buenos Aires que se encuentra bajo una amenaza extraterrestre, fue publicada en la revista *Hora Cero*.

¹⁰ Mafalda es el nombre de una tira de prensa argentina desarrollada por Quino desde 1964 a 1973, protagonizada por una niña homónima “espejo de la clase media latinoamericana y de la juventud progresista”, que se muestra preocupada por la humanidad y la paz mundial, y se rebela contra el mundo lagado por sus mayores.

¹¹ Maitena Burundarena: Es una historietista argentina. Fue ilustradora gráfica y en 1994 comienza su andadura como creadora de historias de humor gráfico. “Mujeres Alteradas” es su historia más famosa.

2. El cómic en otras culturas

En otras culturas el cómic también ha formado parte de la vida cotidiana. Quizás la americana y la nipona sean los referentes internacionales para ello, la primera por sus Superhéroes archiconocidos y la segunda por el denominado Manga. A pesar de que estos países son los más representativos, en todos o casi todos los países encontramos tiras cómicas, revistas o viñetas que retratan algún aspecto de la sociedad.

En los países árabes es frecuente encontrar tiras cómicas así como libros que siguen este formato como *La vida de Zahra* en el que se trata la represión que existe en algunos países árabes basándose en una historia real. En Francia encontramos por ejemplo a los famosos *Asterix* y *Obelix*, dos galos que luchan contra el Imperio Romano, cuyas historias han sido llevadas incontables veces a la gran pantalla. *Tintín* creado por George Rémi en Bélgica se publica desde 1946 y cuenta con una serie de dibujos animados así como con una película propia; de este país también son originarios *Los Pitufos* (1958) de Pierre Culliford, unos seres azules y diminutos que luchan contra el malvado Gargamel y que encontramos en cómics, dibujos animados y películas.

Estados Unidos como mencionábamos con anterioridad juega un papel especial dentro del mundo del cómic ya que se le considera la cuna del cómic¹² y cuyo origen es algo especial ya que aparece a causa de la lucha de poderes de los magnates de la prensa norteamericana cuya meta era captar nuevos lectores. *Popeye el Marino*, por ejemplo nació en América en 1929 creado por Elzie Segar en un principio como personaje secundario. En la década de 1930, apareció en los Estados Unidos el "comic-book", una publicación periódica de pequeño formato que incluía una o varias historietas completas protagonizadas por personajes fijos. El "comic-book" permitió a las tiras independizarse del soporte brindado por los periódicos y abrirse a un mercado de consumidores más específico. Muchos personajes creados durante esta época fueron también famosos por dar el salto a la pantalla como El gato Félix, Betty Boop o incluso Mickey Mouse. A mediados de esta década se crean compañías como: *All Star Comics* o *DC* (Detective Comics) esta última creadora de *Superman* en 1938 a manos de Siegel y Shuster. Superman sería el precursor de los héroes enmascarados que ahora nos resultan tan familiares, por ejemplo Linterna Verde es otro de los superhéroes de la misma casa que seguirán a Superman, creado en 1940 por Nodell y Finger. Pero no todos los personajes son superhéroes por ejemplo en 1950 aparece Charlie Brown acompañado por el popular Snoopy, creado a manos de Schulz, cuyas aventuras no tendrán nada que ver con la de los héroes anteriores. Ya a partir de 1960 veremos aparecer de manos de *Marvel Comics* a *Los Cuatro Fantásticos* (1961 Stan Lee y Jack Kirby), *Spiderman* (1963 Stan Lee y Ditko), *El increíble Hulk* (1962 Stan Lee y Kirby) y *X-Men* (1963 Stan Lee y Kirby) todas las cuales han sido llevadas al cine con precuelas, secuelas... recientemente. Por último, mencionaremos a Frank Miller que creó la famosa *Sin City* en 1991 y que se ha llevado a la gran pantalla así como *300*.

La historia del cómic en Japón es también destacable por el gran impacto e influencia que ha tenido en otras sociedades. Este país es el creador de lo que conocemos como Manga (ya sean tebeos, series de televisión o cine). Las primeras

¹² En Estados Unidos se empieza a publicar de forma masiva en periódicos y revistas y se crean los "comics book".

historias humorísticas surgen en los siglos IX y X, llamadas Chojugiga, pero serán las Ukiyo-e (parodias políticas que retrataban las costumbres de la sociedad japonesa de la época mediante grabados que datan entre 1600 y 1867) las que se consideren antecedentes del Manga. El término Manga fue creado por el artista Katsushika Hokusai (1814) juntando los términos “man” (involuntario) y “ga” (dibujo o pintura) en referencia a los dibujos que realizaba protagonizados por samuráis. En la posguerra se conseguiría hacer del Manga una gran industria tal y como la conocemos hoy en día. En 1945 es cuando a manos de Osamu Tezuka con su obra *Shin Takarajima* se transformará el Manga, dándole la forma estética, narrativa y la puesta en página que conocemos hoy en día. El manga infantil con más éxito es *Doraemon* (1970- actualidad) creado por Abiko y Fujimoto. Posteriormente llegaría *Mazinger-Z* (1972) uno de los personajes más famosos del Manga y del *anime* japonés. Gracias a este personaje, la ciencia ficción, la fantasía y la aventura cotidiana se reflejaría en publicaciones posteriores como lo es *Akira* de Katsushiro Otomo (1982). Una de las series Manga más populares y extensas es *Dragon Ball* creada por Akira Toriyama inspirada en una vieja leyenda china en las que se narran las aventuras de Goku y de todos los personajes que van conociendo a lo largo de la saga.

3. El cómic en la clase de ELE

El soporte material del cómic para la enseñanza de alguna de las destrezas o contenidos se trata de una propuesta novedosa aunque si bien es verdad que el uso de imágenes ya sea fotografías o viñetas tal y cómo las conocemos se ha venido utilizando desde los inicios en el aula de ELE. Por ejemplo, en el manual *Español 2000* (nivel elemental) publicado en 1981 ya encontramos una muestra de la integración del cómic en el aula. Si avanzamos en el tiempo, vemos que Virgilio Borobio también incluye en sus materiales este formato; *ELE actual A1* (2011: 103) incluye el formato del cómic para presentar a los españoles y el deporte y su antecesor *Nuevo ELE inicial 1* (2002: 104-105) incluye además una presentación del dibujante Forges y sus viñetas. Pero no sólo encontramos muestras en los manuales para nivel inicial sino que por ejemplo en *Nuevo Avance 3* para el nivel B1.1 (2010: 51) aparece una tira cómica de Quino que los estudiantes tendrán que completar.

Algunos manuales específicos para la clase de ELE y blogs sobre este tema hacen propuestas para la introducción o fijación de la gramática mediante el cómic, tema que posteriormente trataremos. De esta forma, Concha Moreno en su blog: <http://blog.conchamoreno.net/> . Explica en una viñeta el uso de los cuando (señalado posteriormente), ligándolo con los modos y tiempos verbales, de manera muy visual. El manual *Gente 3* (2006) incluye en su libro de trabajo (tema diez) un juego con viñetas de cómic para practicar el estilo indirecto de forma lúdica en el que vemos la historia de Cristóbal Colón con los Reyes que posteriormente representaran los alumnos. Otro ejemplo lo podemos encontrar en el manual *Sueña* (2008:29) en el que usa el cómic para introducir el pretérito indefinido y el pretérito perfecto sin marcadores temporales. Incluso en los manuales específicos para practicar la gramática como pueden ser *El subjuntivo 1* (2007:26), *Uso de la gramática española. Avanzado* (1997:6) o *En gramática. Medio B1* (2010: 30) encontramos ejemplos.

No sólo encontramos propuestas para la introducción del cómic en clase en los manuales sino que por ejemplo la Universidad de la Rioja lo introduce en una de las asignaturas de su máster (Tratamiento de la literatura, en el cine, el cómic y la Música Hispánicos para la Enseñanza- Aprendizaje del español L2/Le). También José Romera Castillo (2011) para el máster de la UNED, habla de la importancia del lenguaje verbal en el que se producen manifestaciones extraverbales, es decir, modificaciones que sufre una palabra y construcciones sonoras no léxicas. El cómic para ello es una gran fuente de ejemplos ya que entre sus páginas encontramos innumerables muestras de onomatopeyas (Psssst, shhhh....), otro hecho importante que se señala es “el estudio sistemático de los movimientos y posiciones corporales de base psicomuscular, aprendidos o somotagénicos, de percepción visual, visual-acústica, táctil y cinéptica, que aislados o combinados con las estructuras lingüístico-paralingüísticas y con el contexto situacional poseen valor comunicativo, sea consciente o inconscientemente” según palabras de F. Poyatos. Poyatos (1994) además distingue gestos, maneras y posturas para lo cual pensamos que el cómic puede ser una gran fuente de recursos:

- Gestos (el movimiento corporal hecho por la cabeza, el rostro y otros miembros; la mirada, la sonrisa, los gestos de amenaza)→ El cómic al tratarse de un formato que normalmente refleja la vida real consta de muchos de estos gestos

para poner como ejemplo. Por ejemplo en el cómic de Mortadelo y Filemón podemos encontrar gestos de amenazas que pueden servirnos de ejemplificación.

- Maneras (actividades corporales aprendidas y socialmente institucionalizadas: modos de saludar, de utilizar los cubiertos, aplaudir...)→ En mismo cómic que citábamos anteriormente podemos encontrar ejemplo así como en otros muchos como Mafalda, Zipi y Zape...
- Posturas (posición del cuerpo, más estática que los gestos y las maneras, que es usada secundariamente como instrumento de comunicación).

3.1. Propuestas didácticas

A continuación añadiremos algunas propuestas de otros autores para la clase de ELE que consideramos que pueden servir como guía.

3.1.1. El cómic como medio para introducir léxico

- Propuesta de Carmen Rojas Gordillo para practicar el vocabulario de las profesiones y la ropa:

<http://www.ub.edu/filhis/culturele/rojastebeos/adivinamortadelo.pdf>

En dicha propuesta encontramos muy interesante la forma en la que podemos introducir o consolidar el léxico relacionado con la ropa a través de un juego que toma como protagonista principal a Mortadelo aunque en nuestra opinión se debería presentar antes al personaje, incluso para contextualizar la actividad se podría hacer una lectura de una tira de Mortadelo y Filemón donde los estudiantes vean como el personaje cambia de disfraz.

- Propuesta de Aurora Duque de la Torre para aprender las onomatopeyas:

http://cvc.cervantes.es/aula/didactired/anteriores/junio_00/16062000.htm

De dicha propuesta encontramos interesante la contextualización previa de la actividad así como el uso de internet para su utilización aunque deja libre el nivel en el cual usar la propuesta y al relacionarlo con los ruidos que emiten los animales pierde quizás se relación con el cómic.

3.1.2. El cómic como medio para introducir la cultura

- Propuesta de Lola García Granados relacionada con la interculturalidad:

http://cvc.cervantes.es/aula/didactired/anteriores/septiembre_07/10092007a.htm

En la actividad que nos presenta Lola García Granados encontramos interesante la presentación de Mortadelo así como la secuenciación de actividades que se centran en este personaje.

4. La gramática y el cómic

4.1. La enseñanza de la gramática a través del cómic

Este tema, de gran importancia en lo que se refiere a la enseñanza de lenguas, ha sido muy discutido y se ha intentado integrar de una forma u otra en métodos de enseñanza a lo largo de la historia. La gramática ha sido parte central en muchos de los métodos que se han utilizado, siendo el corazón por ejemplo del método tradicional (gramática-traducción)¹³. Pero no sólo este método le otorgaba un papel principal, por ejemplo el método audiolingüal¹⁴ también se centraba en ella aunque de forma opuesta al enseñar sin dar inicialmente ninguna explicación. Posteriormente, el enfoque comunicativo¹⁵ se interesará por la lengua en uso, integrando el aspecto gramatical en diversos tipos de saberes y destrezas. Encontramos también el enfoque por tareas¹⁶ que propone un tipo de instrucción gramatical inductivo basándose en el concepto de “concienciación gramatical en el aprendizaje” (Rutherford 1987).

Al respecto de cómo debe ser la explicación gramatical María Luz Gutiérrez Araus (2004) nos indica que el modelo válido de explicación gramatical hará referencia al sistema, será lo más simple y precisa posible (diagramas, esquemas...) y deberá ser aplicable a todos los casos.

Si hablamos de gramática dentro de un enfoque comunicativo debemos tener en cuenta las siguientes características que debe cumplir:

- Será posible dentro de una comunicación real
- Estará contextualizada
- Tendrá como objetivo que se produzca un intercambio de información para reafirmar, de tal manera las instrucciones para los alumnos irán dirigidas a producir significado más que a la corrección formal.
- Se identificará el objeto comunicativo de la actividad o tarea
- Se especificará a quien va dirigida la comunicación
- Se planteará de forma que el alumno cree su propio mensaje y produzca respuestas, tanto gramaticales, como apropiadas para un contexto dado.

¹³ Método gramática-traducción: En el siglo XVIII la enseñanza de lenguas usa el método deductivo para aprender, con lo cual aparece este método que buscaba: proporcionar vocabulario, dar reglas de gramática, y con esa información, traducir textos. La memoria era la estrategia de aprendizaje fundamental. Se presentaban las reglas gramaticales y se listaba sus excepciones. El alumno no recibía input en la lengua extranjera.

¹⁴ Método audiolingüal: Primer método de base científica. Asume que cada lengua tiene su propia estructura y su propio sistema de reglas y que se aprende con la formación de hábitos. En este método se prohíbe el uso de la lengua materna en el aula. Se trabajaba la repetición y los ejercicios estructurales.

¹⁵ Enfoque comunicativo: En este enfoque el significado es primordial, los ejercicios deben estar contextualizados. Se afirma que aprender una lengua es aprender a comunicarse y se anima desde el principio a que los estudiantes lo hagan. Las tareas que se llevan a clase son tareas propias del mundo real.

¹⁶ Enfoque por tareas: Se incluye dentro del enfoque comunicativo. Su objetivo final es la tarea meta a la que se llega por medio de tareas posibilitadoras. Entiende por tarea una actividad o acción que se lleva a cabo como el resultado de procesar o entender la lengua. Según Nunan una tarea comunicativa es una parte del trabajo de clase que obliga a los aprendices a comprender, manipular, producir o interactuar en la lengua meta.

Con respecto al Plan Curricular del Instituto Cervantes en lo que se refiere a la gramática “en coherencia con el planeamiento general adoptado en los Niveles de referencia para el español en cuanto a la norma lingüística adoptada, el corpus del material del inventario corresponde a un modelo estandarizado del español actual” y se ha optado por un enfoque ecléctico. Está basado en el Marco Común de Referencia y no sólo sirve como fuente de información sino que es una referencia obligatoria para todo lo relacionado con creación de materiales por ello será a través de dicho inventario por medio del cual creemos las actividades que proponemos.

El siguiente esquema que Concha Moreno (2011) nos muestra la importancia de la actuación instructiva para producir motivación cuando introducimos contenidos gramaticales:

1. La forma de presentar y estructurar el trabajo

- despertar la curiosidad y el interés
- mostrar la relevancia de lo que se va a estudiar

2. La forma de organizar la actividad en el aula

- trabajar de forma cooperativa siempre que sea posible
- promover la autonomía cuando lo permitan las características del trabajo

3. Las instrucciones que se dan antes, durante y después de las actividades

- orientar hacia el proceso
- orientar hacia la búsqueda de soluciones
- mostrar lo correcto y lo adecuado atendiendo a lo que se ha aprendido y valorando el esfuerzo realizado
- mostrar que la inteligencia es modificable
- fomentar la reflexión sobre las causas de motivación internas

4. Los valores y las estrategias que se transmiten

- hacer coincidir la actuación con los principios que se pretenden transmitir

5. La forma de evaluación

- evidenciar su necesidad y la oportunidad de seguir aprendiendo con ella
- evitar la comparación con otros y animar a la superación personal

Otro de los factores a tener en cuenta cuando enseñamos algún contenido gramatical es su contextualización ya que no se debe presentar la forma aislada sino que deberemos presentarla mediante una situación comunicativa, cultural, anímica... Hay

que presentarla de forma amena usando diferentes ejercicios y practicando todas las destrezas; así como practicarla de forma gradual, es decir, pasar de las prácticas controladas a las semi-controladas para posteriormente realizar prácticas más libres. Para ello a la hora de preparar una secuencia didáctica para nuestra clase de gramática podemos usar las siguientes recomendaciones que Concha Moreno (2011) nos da:

Plan de acción y pasos:

- Usar la imagen para motivar, conectar con lo que ya saben
 - Reflexionar sobre la forma que la clase ha producido
 - Presentar más muestras de lengua
 - Recordar/ elaborar y ampliar las reglas
 - Dar reglas elaboradas para contrastar sus hipótesis
1. Motivación: Hablar mientras sea posible implicando al grupo en un proceso de comunicación en el que se manifieste la necesidad lingüística del punto gramatical en cuestión.
 2. Identificar la laguna lingüística: Serán de gran utilidad los errores de la clase, que se habrán forzado, para poner de manifiesto la laguna existente.
 3. Dar evidencia negativa: Compararemos las producciones de los alumnos con las nativas
 4. Elaborar hipótesis y hablar sobre ellas
 5. Dar reglas/explicaciones adecuadas al nivel y a los objetivos de nuestro alumnado, presentándolas de forma lúdica
 6. Comprobar las hipótesis con las reglas dadas y comentarlas
 7. Seguir trabajando: Proponer ejercicios o actividades de comprobación, de consolidación y de fluidez

4.2. Por qué usar el cómic para enseñar la gramática

Este formato lleva bastante tiempo introduciéndose en el aula aunque más bien como forma de acercar una cultura a otra más que como una herramienta para enseñar la gramática. No es frecuente encontrar propuestas didácticas que usen el cómic como forma de introducir la gramática. A pesar de ello, creemos que es un medio excelente de presentar, explicar, practicar y reforzar la gramática. Como hemos dicho, son numerosos los trabajos, artículos y publicaciones que trataban el cómic como soporte material para el aula de ELE. Todos ellos empiezan por enumerar las múltiples ventajas que posee el cómic así por ejemplo en el artículo de Marisol Villarrubia Zúñiga (2004) nos encontramos ante la siguiente enumeración de ventajas: Es un soporte dinámico, aún en un espacio limitado muchas áreas: gramática, pragmática, sociolingüística, ocupa un papel relevante dentro de la comunicación, es un soporte motivador y polifacético. Por otra parte, Marina Alonso (2012) en su artículo también resalta que el cómic:

- Es más fácil de comprender que los textos
- Gusta tanto a profesores como a alumnos
- Es divertido
- Provoca, atrae, impacta, fomenta la creatividad
- Favorece la dinámica de clase
- Todo les llega en un golpe de vista
- Dan color a la clase

(Basado en Cuadrado et Al. 1999)

Nosotros pensamos que el cómic posee todas estas ventajas además de otras que después destacaremos pero consideramos que un cómic no es necesariamente más fácil de entender que un texto, todo depende de la cultura, de la dificultad del cómic, el texto elegido... no tiene por qué gustar a profesores o alumnos y en mayor o menor grado su éxito en clase dependerá del profesor. Puede que nos encontremos con alumnos más tradicionales, cuya primera reacción sea de rechazo por tener ideas preconcebidas acerca de jugar o usar un elemento lúdico en clase, o alumnos que no conocen el formato y piensen que usándolo no aprenderán.

Además de encontrar ventajas en la publicación de estas dos autoras, en muchos otros trabajos se pone de manifiesto el valor creativo que tienen las actividades que se pueden realizar con este formato. La creatividad nos estimula la memoria por lo que podremos fijar mejor los contenidos.

Varios artículos hacen también una enumeración de objetivos que todo profesor deberá plantearse antes de llevar el cómic al aula.

- a) Qué serán capaces de realizar nuestros alumnos
- b) Qué resultados esperamos de nuestros alumnos

c) Condiciones de dicho aprendizaje

Estos objetivos de los que hablamos han de permitirnos la creación de actividades así como veremos posteriormente una evaluación de tal modo que el alumno vea un progreso en su aprendizaje.

d) Evaluación

Atendiendo a esta clasificación que es la que vamos a usar a lo largo de toda nuestra investigación, debemos añadir los objetivos concretos que el profesor desea trabajar con la actividad propuesta.

Con respecto a evaluación, es necesario aclarar que deben ser materiales que puedan ser evaluables tanto como por el profesor (actividad final por ejemplo) como por el alumno (autoevaluación)¹⁷. Así mismo y teniendo en cuenta los resultados obtenidos por parte del alumnado sugerimos al profesor la posibilidad de realizar una evaluación de su actividad con el fin de resaltar las carencias que pueda tener y realizar posibles mejoras.

Cita además las conclusiones a las que llega Salinas (1983)¹⁸ sobre los dos tipos de lenguaje que podemos encontrar en la recepción de la información:

- Los códigos verbo icónicos bajo la forma de cómic, su lenguaje, convenciones y estructuración, son conocidos o fácilmente asimilables en el contexto escolar.
- Dichos códigos pueden ser utilizados, en circunstancias concretas y con informaciones adecuadas, para transmitir unos contenidos específicos.
- No existe, a priori y en la población estudiada, dificultad en la transformación de contenidos originarios de mensaje verbo-icónico a mensaje verbal.

Queremos resaltar el hecho de que este autor al clasificar el lenguaje verbo-icónico no parte de la base de que sean conocidos ya que pueden serlo o no, pero lo que sí está claro es que son fácilmente asimilables. Ya hemos indicado con anterioridad que la fácil comprensión o asimilación de un cómic resulta relativa y ahí es donde deberá de intervenir el docente buscando actividades que tengan el nivel de adecuación que se corresponda con el nivel de sus discentes. Será este un paso importante, en la fácil asimilación y en la aceptación general de la actividad que el docente proponga.

En el segundo punto de la clasificación, encontramos que contenidos específicos pueden ser introducidos mediante este formato. Nuestros contenidos específicos serán los contenidos gramaticales que tendremos que adecuar a la perfección para que su introducción no resulte forzada.

¹⁷ Con respecto a la autoevaluación proponemos que el profesor haga una breve antes de la actividad de modo que los alumnos expresen que esperan aprender, de qué serán capaces... Y otra final en la que se evalúen ellos mismos y vean si han conseguido sus objetivos o no.

En lo que se refiere a materiales y artículos encontramos sobretodo referencias a la dimensión cultural que tiene el cómic y de su valor para la clase de ELE. Pero ¿por qué crear materiales para introducir la gramática mediante el uso del cómic?

El cómic cuenta con múltiples ventajas que podremos usar en nuestro favor dependiendo del alumnado que tengamos.

- Propicia la creatividad: Muchas de las actividades que podemos plantear con este formato ayuda a desarrollar y a incentivar la creatividad de nuestros alumnos ya sea mediante un ejercicio de filling gaps (completar los bocadillos de un cómic) o alguno un poco más libre (inventar una historia a partir de una imagen).
- Fomenta el interés/ motivación (al ser un formato novedoso): Nuestros alumnos están acostumbrados a audios, videos... pero pocas veces encuentran el cómic como forma de presentar los contenidos por lo que los hacemos salir de la rutina y contribuimos a que se interesen por la actividad presentada. A este respecto el MCER dice: “La eficacia depende de la motivación y de las características particulares de los alumnos así como de la naturaleza de los recursos, tanto humanos como materiales que pueden entrar en juego”.

Para Cuadrado et Al. (1999) cuyo esquema resaltamos anteriormente el cómic cumple con una serie de requisitos que lo hacen especialmente motivador. Aunque nos gustaría resaltar que no al contrario de lo que el apunta, muchas veces el cómic no es más fácil de entender que un texto y no siempre gustará a los alumnos. Pese a todo, el cómic aunque llevemos un cómic que sea de difícil comprensión este hecho también puede actuar como elemento motivador.

- Contribuye a presentar la cultura al mismo tiempo que se presentan otros contenidos: La mayoría de las viñetas, cómics o tiras que usemos presentaran a la par que los contenidos lingüísticos y gramaticales que seleccionemos, algún contenido que haga referencia a la cultura por lo que practicamos en una misma actividad varios.

El MCER otorga a las competencias generales un papel de importancia en el aprendizaje de una lengua, clasificándolos en cuatro tipos: el “Saber” (conocimiento declarativo), el “saber hacer” (conocimiento instrumental), el “saber ser” (competencia existencial) y el “saber aprender”. Estas competencias también se encuentran recogidas en el PCIC.

- a) El “saber”: es el conocimiento del mundo que comprende, por una parte, lugares, instituciones, organizaciones, personas, objetos, acontecimientos, procesos e intervenciones en distintos ámbitos; y por otro, clases de entidades (concretas-abstractas, animadas-inanimadas...). En este punto también se incluye el conocimiento socio-cultural, es decir, el conocimiento de la cultura y la sociedad de la comunidad en la que se habla el idioma. Para este conocimiento, es especialmente valioso el formato del cómic ya que como vimos ya desde sus inicios es un reflejo de la sociedad, cultura y lengua del

país origen. Ejemplo de ello es *Mafalda*, *El eternauta* o por ejemplo *Españistán*... reflejos todos de la sociedad de la época.

- b) El “saber hacer”: este punto comprende varios grupos de destrezas. Por una parte integra las que el Consejo de Europa denomina “destrezas y habilidades prácticas”, por otra parte las destrezas y habilidades interculturales.

Las destrezas que integra el Consejo de Europa incluirían las destrezas sociales, de la vida cotidiana, profesionales y de ocio. El cómic reúne en si mismo la enseñanza de todas ellas.

- c) El “saber ser”: Comprende las actitudes, motivaciones, valores, creencias, el estilo cognitivo y otros factores personales.
- d) La “capacidad de aprender”: es la que aúna las tres destrezas anteriores y podría definirse como la habilidad para describir lo que es diferente: otra lengua, cultura... Y comprendería las destrezas de estudio así como las heurísticas (de descubrimiento y análisis). Al tratarse de una reflexión sobre el sistema de la lengua y la comunicación encontramos también en esta parte un lugar para la gramática.

- Nos sirve para todas las edades: al ser un formato consistente en imágenes nos sirve para todas las edades si el contenido que hemos elegido resulta pertinente.
- Debido al formato que presenta el cómic podemos realizar propuestas didácticas en las que estimulemos el aprendizaje en cooperación. Este aprendizaje se basa en un enfoque centrado en el alumno y se caracteriza por organizar el aula en pequeños grupos de trabajo.

Existen diversos modelos de aprendizaje en cooperación aunque todos comparten los siguientes procesos: la interdependencia positiva entre los alumnos, la interacción grupal, la asunción de responsabilidades individuales y grupales, ejercitación de las destrezas sociales y la reflexión. Además este tipo de aprendizaje estimula la interacción y la negociación del significado entre alumnos, que pueden general un input (estamos presentando un soporte en el que encontraremos diferentes niveles de la lengua, sobretodo coloquial, en el cual encontraremos expresiones lingüísticas y de léxico propias del lengua coloquial, vulgar, argot...) y un output más comprensibles, y aumentar las posibilidades de usar la lengua meta (y con ella la gramática que deseemos practicar en dicha actividad). Aunque como inconveniente, exponemos a los alumnos a una retroalimentación imperfecta.

Una de las actividades que formarían parte del aprendizaje en colaboración es la escritura en colaboración. Muchos alumnos son reticentes a esta práctica de escritura ya que piensan que no serán capaces de imaginar o continuar la historia que sus compañeros creen. Para ayudarles a llevar a la practica este ejercicio y así provocar que lo empiecen con una buena predisposición podemos usar una viñeta y dar ciertas reglas de lo que queremos. Con esto conseguiremos

aumentar la confianza de los alumnos más reticentes y que se integren en el ejercicio.

- Su carácter lúdico nos ayuda a amenizar la clase y propicia la comunicación entre los alumnos: Los contenidos gramaticales de mayor complicación se pueden presentar mediante este formato por ejemplo los usos del imperfecto o el modo subjuntivo que la mayoría de las veces resulta confuso para nuestros alumnos. Al presentarla de ese modo no conseguiremos únicamente amenizar la explicación de esos contenidos sino que probablemente conseguiremos fijarlos sobretodo en los alumnos que sean más visuales. El MCER nos dice que “el uso de la lengua para fines lúdicos a menudo desempeña un papel importante en el aprendizaje y en el desarrollo de la lengua pero no se limita al ámbito educativo”.
- Nos ayuda a poner en práctica la interacción entre los alumnos.
- Sirve para practicar todas las destrezas: mediante el formato del cómic podemos practicar todas las destrezas bien juntas o bien dedicando una actividad para cada una de ellas. Aunque para la comprensión oral es algo más difícil encontrar contenidos tenemos numerosos cómics que encontramos en youtube (*Españistán* por ejemplo) así como películas o series de dibujos animados que se han sacado de los propios cómics (*Mortadelo y Filemón* por ejemplo).

En cuanto a la comprensión y expresión escrita, el cómic es un soporte que puede favorecer a ambas. La DRAE define cómic como “una serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo”. Por ello, este soporte nos puede ayudar tanto a construir historias como a comprender historias en clase.

- Es un productor cultural que narra historias a través de imagen y texto, nos ayuda a enseñar contenidos culturales a la vez que podemos enseñar los gramaticales.
- Es un medio de comunicación que se usa, a menudo, en la prensa (las viñetas de Borges por ejemplo).
- Es una muestra real de la lengua y por lo tanto de la fonética que usamos
- Tiene condensación, se puede leer con rapidez y además posee atractivo visual.

Frente a las ventajas que hemos numerado, la mayor desventaja que puede surgirnos es la falta de comprensión frente a este formato. Normalmente alumnos que provengan de Estados Unidos o de Japón estarán más acostumbrados a este formato ya que el cómic forma parte también de su cultura. Pero podemos encontrar alumnos que, ya sea por falta de interés o porque en su cultura este formato no sea muy frecuente, no entiendan que pretendemos o cómo realizar la actividad. Será labor del profesor indicarle cómo se estructura un cómic, qué hay dentro de cada viñeta y cómo interpretarlo.

La creación de materiales para la clase de ELE es una de labores que el profesor tiene que tener en cuenta y discernir qué tipo de actividad y para qué fin hay que llevar a clase. Tenemos diferentes tipos de alumnos (de los que posteriormente trataremos) y las

actividades que creemos tienen que cubrir las necesidades de nuestro alumnado. Antonio Martín, crítico en el estudio del cómic en España escribió:

La historieta o cómic [...] puede definirse a nivel operativo como una historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados, que representan una serie progresiva de momentos significativos de la misma, según la selección hecha por un narrador. Cada momento, expresado por medio de una ilustración, recibe el nombre genérico de viñeta. Los textos, que pueden existir o no según las necesidades narrativas, permiten significar todo aquello que los protagonistas de la acción sienten, piensan o verbalizan. (Martín 2006).

4.3. Por qué surge la necesidad de crear materiales y qué debemos tener en cuenta

Normalmente en nuestro día a día contaremos con el apoyo de un soporte material, el manual, que tendrán nuestros alumnos. Pero un libro no lo da todo, puede ser que dicho soporte sea muy bueno o tenga bastantes carencias, en cualquiera de los casos el profesor normalmente se verá avocado a crear materiales. Es aquí en este punto cuando queremos poner en relevancia la utilidad del cómic como medio para explicar la gramática.

- Podemos reforzar un punto concreto del programa: En nuestra clase es posible que tengamos alumnos que memoricen los contenidos (en este caso los gramaticales) de forma más rápida que otros. Por lo que reforzando los ejercicios de la programación podemos hacer que los segundos se sientan más seguros al usar los nuevos contenidos. Por ejemplo si nos encontramos frente a una clase de A2 y hemos explicado el contraste entre pretérito imperfecto/ presente (Antes/ Ahora) por medio de la misma imagen de cómic datada en fechas diferentes podemos fijar la diferencia entre un tiempo y otro. Debemos de tener en cuenta que las imágenes no sean ambiguas y que no haya ninguna contradicción entre las reglas explicadas y el ejercicio. Una de las ventajas que tiene el formato del cómic frente a otros es que si sacamos la viñeta de algún diario ABC, El País... presentaremos temas de actualidad que puede servir para motivar a los alumnos. Lo importante es contextualizar los contenidos de forma adecuada y que la actividad y el refuerzo que queramos hacer sea pertinente.
- Podemos ampliar actividades: Podemos enfrentarnos a un manual que sea extenso en cuanto a contenidos gramaticales se refiere pero que deje en segundo lugar la interacción o la expresión oral o escrita. Numerosas veces vamos a encontrarnos frente a un manual en el cual vengan los contenidos gramaticales explicados y cuantiosos ejercicios de fill gaps pero en los que los alumnos no van a relacionarse ni practicar la lengua. En este caso, nuestro formato también nos sirve ya que podemos trabajar con el tanto individualmente como en grupos. Si queremos repasar dichos contenidos gramaticales podemos crear un ejercicio con tarjetas en los que los alumnos divididos por grupos primero ordenen la tira cómica y después le den “voz”, es decir que narren la historia.
- Podemos incluir aspectos no tratados a fondo en el libro de texto: Puede ser que el manual no trate algún tema de vocabulario o cultural que el nivel requiera pero si trate los contenidos gramaticales. En este caso, el cómic nos puede servir tanto para suplir las carencias léxicas del manual como para volver a incidir sobre el contenido gramatical en el que mayor dificultad tengan los alumnos. Hemos de tener en cuenta, que repasar nunca es una pérdida de tiempo y que muchos de nuestros alumnos llegan a niveles superiores con numerosas carencias de base que le imposibilitarán una fácil comprensión de los contenidos de su nivel por lo que resolver estas carencias a tiempo es la mejor opción.

Por otra parte, como hemos mencionado anteriormente no todos los alumnos son iguales y no todos tienen las mismas necesidades o carencias. En la creación de materiales debemos tener en cuenta como hemos visto las necesidades de los alumnos pero también debemos tener en cuenta los factores relacionados con los tipos de inteligencias. Los seres humanos tienen diferentes tipos de habilidades y potenciándolas

se puede llegar a adquirir conocimientos de forma más rápida. Howard Gardner (1995) propone el siguiente cuadro resumen de las estrategias para fomentar los tipos de inteligencia.

TIPO DE INTELIGENCIA	ESTRATEGIAS Y TACTICAS PARA FAVORECERLA
<p>Lingüística Sensibilidad para entender los sonidos, ritmos y significado de las palabras y, en general, para todo lo relacionado con el lenguaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Contar historias - Leer historias, relatos, obras de teatro, poesías y novelas. - Promover la discusión y el debate. - Preparar y realizar entrevistas
<p>Naturalista y científica Capacidad para organizar y categorizar los elementos del mundo natural, Habilidad para reconocer secuencias numéricas o lógicas, para organizar, ordenar, analizar...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Promover el pensamiento científico mediante los siguientes cinco pasos: Localización del problema, formulación de hipótesis, observación y experimentación, interpretación de datos y formulación de conclusiones. - Utilizar el diálogo socrático como táctica para favorecer la curiosidad y el aprendizaje por descubrimiento. - Enseñar a observar, recoger y clasificar datos de la naturaleza.
<p>Video-espacial Se muestra como un sentido para desarrollar relaciones tridimensionales, que le permiten percibir con precisión el mundo visual. Nos permite pensar en imágenes y ver la relación entre las cosas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - apoyar el lenguaje, escrito y hablado con cuadros, diagramas o fotografías. - Enseñar a los alumnos a realizar esquemas, cuadros sinópticos, diagramas, mapas conceptuales... - Recurrir al colorido y al subrayado como soporte visual. Crear códigos propios de la clase.
<p>Corporal- Cinestésica Controla los movimientos corporales y la habilidad para manipular objetos. Nos capacita para expresarnos físicamente y participar en juegos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar juegos de papeles - Favorecer el movimiento creativo - Utilizar el baile como medio de expresión corporal
<p>Musical Habilidad para percibir, apreciar y</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Crear un buen ambiente musical en clase, incluyendo la música de

<p>producir ritmos, tonos o música. Tiene que ver con el “buen oído” y la capacidad para reproducir una determinada melodía.</p>	<p>fondo como un elemento más en ciertos momentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usar la música con fines específicos (relajar, estimular, centrar la atención, crear una historia...)
<p>Interpersonal Sensibilidad para empatizar con los sentimientos y el cambio de carácter de los demás. Nos capacita para trabajar en grupo y escuchar con eficacia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comparar con las de los compañeros las respuestas dadas individualmente- - Establecer reglas y dar importancia a la educación en valores - Enseñar a mediar en conflictos - Desarrollar múltiples perspectivas para valorar las cosas, lo que significa aprender a ponerse en el lugar del otro. - Favorecer la cooperación en el aula frente a la competitividad.
<p>Intrapersonal Nos permite entendernos a nosotros mismos. No esta asociada a ninguna actividad concreta. Nos permite reflexionar sobre nuestras propias experiencias y aprender de ellas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer la autoestima - Compararse con lo que se muestra en los materiales para extraer similitudes y diferencias - Animar a los alumnos a expresar sus sentimientos

Pensamos que el formato del cómic puede fomentar todas las inteligencias de las que Gardner nos habla de la siguiente forma:

- **Inteligencia Lingüística:** Hemos visto que una estrategia para favorecerla es contar historias. Para ello el cómic es único ya que daría a nuestros alumnos con esta inteligencia un amplio abanico de posibilidades. Si creamos una actividad consistente en contar una historia podemos añadirle la carga gramatical que deseemos por lo que estaríamos usando este formato para ambas opciones: fomentar la inteligencia y poner en práctica un contenido gramatical.
- **Inteligencia naturalista y científica:** Varias de las estrategias que podemos usar para fomentar esta inteligencia como hemos visto son organizar, analizar ordenar y formular hipótesis. Para todas ellas el cómic es un material que nos puede ayudar, ordenar una historia y formular hipótesis de qué orden sigue o cómo termina incluso cómo empieza motivaría a este tipo de alumnos.
- Los alumnos que cuenten con una inteligencia video-espacial son especialmente válidos para este formato. Se puede explicar, resumir y reforzar bajo el uso del cómic. Por ejemplo como presenta Concha Moreno en su blog podemos explicar el uso del cuando mediante viñetas.

- Inteligencia corporal cinésica: Para estos alumnos, preparar con cómic juegos de role-play ayudaría a motivarles. Podríamos usar el estilo indirecto para este fin tal y como se presenta en el manual Gente en el que los alumnos adquieren roles y han de representarlos.

4.4. Cuándo debemos introducir los materiales creados

Una vez que hemos identificado qué carencias tiene nuestro soporte material y el tipo de alumnos que tenemos lo siguiente que debemos saber es en qué momento usarlo.

- Al comienzo:

- Actividades de precalentamiento: nos sirve para repasar los contenidos de la clase anterior sin hacer que dicho repaso se vuelva tedioso. Nos ayuda a que los alumnos se relajen mientras comprueban que aprendieron y que recuerdan de los contenidos pasados de una forma amena. Podemos comentar aspectos concretos de los deberes para casa y relacionar la actividad con los objetivos y contenidos de la lección anterior.

- Para introducir los contenidos que veremos durante la clase: Preparando una pequeña presentación en la que usemos el método deductivo podemos plantear a los alumnos algún contenido de los que vayamos a ver en clase y serán ellos los que descubran qué haremos y por qué. Por ejemplo si queremos explicar los valores del imperfecto en una clase de nivel C1, podemos usar una viñeta de forma que los alumnos deduzcan y a la vez vean ejemplificado qué queremos explicar en dicha sesión.

- Durante la clase:

- A modo de actividad enlace entre un ejercicio y otro.

- En forma de unidad didáctica: Podemos crear mediante un cómic unidades didácticas en las que tratemos un contenido específico. Por ejemplo si mi meta es que los alumnos aprendan y practiquen el pretérito indefinido puedo a través de viñetas presentarlo, afianzarlo y cómo trabajo final entregarles una historieta para que narren qué fue lo que pasó en ella.

- Al final de la clase:

- A modo de repaso de los contenidos dados: De igual forma que lo anteriormente mencionado, después de una larga explicación gramatical puedo amenizar una clase con este tipo de soporte lo que hará que los alumnos se relajen y pongan en práctica a veces de forma inconsciente los contenidos asimilados en clase.

- Como actividad lúdica para finalizar

Si nos vemos obligados a estructurar o reestructurar nuestra planificación de las clases en base al manual y las actividades creadas es importante mencionar que existen las siguientes pautas para ordenar una lección.

1. Colocar las tareas que requieren más esfuerzo, como aprender contenidos nuevos, en primer lugar.
2. Hacer actividades tranquilas al inicio si trabajamos con niños. Y actividades más movidas si vemos que la clase está aletargada.

3. No pasar bruscamente de una actividad a otra, debemos relacionar y contextualizar todas las actividades que creamos de esa forma mantendremos la unidad de la clase y le daremos sentido. Este punto es de gran importancia ya que trabajamos con un formato novedoso y se puede caer en la tentación de usarlo sin un contexto previo o entregarles a los alumnos una actividad que no esté relacionada con el resto de actividades de la lección.

4.5. Qué tipo de materiales crear y cómo crearlos

Como menciona Carmen Rojas Gordillo (2004), la recogida de información y la búsqueda en Internet es indispensable. Un profesor que quiera trabajar con esta herramienta deberá conocer el mundo del cómic o por lo menos familiarizarse con el formato y con los personajes que formaran parte de nuestras actividades. Internet es un recurso ilimitado, y podemos encontrar desde biografías de personajes, de escritores de humor gráfico, tiras cómicas... hasta programas que nos ayudan a crear nuestros propios cómics y que nos pueden servir para la propia clase si contamos con Internet en el aula. Algunas de las páginas que pueden ser de principal interés son:

Para documentarse y extraer materiales:

- Mortadelo y Filemón:

<http://www.mortadeloyfilemon.com/index2.asp>

- Mafalda:

<http://mafalda.dreamers.com/>

- Aleix Saló:

<http://aleixsalo.com/blog/>

- El Jueves:

<http://www.eljueves.es/>

Para crear nuestros propios cómics:

<http://www.relpe.org/herramientas/generadores-de-comics-y-dibujos-animados/>

<http://bitstrips.com/create/comic/>

Por otra parte, no podemos limitarnos a llevar un cómic y rellenar sus “bocadillos”, por ello Marisol Villarrubia Zúñiga (2009) hace algunas sugerencias para la explotación del cómic:

- Eliminar del texto los bocadillos y crear una nueva historia
- La creación de un cómic, desde los dibujos y gráficos hasta los textos
- La creación de un pequeño guión que se intercambiarán en grupos para crear gráficos y dibujos del equipo contrario.
- Pedir que se comparen varios cómics (editados o creados en el aula)
- Crear un anecdotario sobre el trabajo del cómic

- La dramatización de un cómic creado en clase (role-play)
- Recorte de viñetas y texto a modo puzzle
- La creación de un cómic a través de páginas web de Internet que nos ofrecen personajes, bocadillos y la posibilidad de incluir un texto breve.
- El cómic sin principio ni final, o solo con el principio o el final.

Como vemos el cómic es un formato que nos permite la creación de varios tipos de actividades, a la lista que Marisol Villarrubia hace podríamos añadirle algunas otras propuestas como:

- Vacíos de información: Por ejemplo los duales, cada uno tiene una información que el otro no tiene y a partir de ahí tienen que completar su información.
- Creación de historias a partir de una imagen
- Completar bocadillos o biografías...
- Simulaciones: los alumnos asumen una personalidad y se les proporciona una situación imaginaria en la que tienen que llevar a cabo una tarea.

Pero además, al tratarse de un género “literario” podemos llevar a cabo las típicas actividades para trabajar la comprensión lectora:

- Actividades de prelectura: presentación de las estructuras sintácticas, léxico...
- Actividades de lectura: Ponerle un título al cómic, completar como ya se ha dicho los bocadillos, contestar preguntas cuya respuesta se base en entender las estructuras gramaticales...

4.6. El cómic como ayuda en la introducción de nuevos contenidos gramaticales para motivar a los alumnos

Desde que comienzan a estudiar español algunos alumnos tienen especial dificultad con ciertos contenidos gramaticales que hacen que muchos de ellos se desmotiven perdiendo el interés por continuar aprendiendo español. Es frecuente que alumnos en cuyos idiomas no haya un uso contrastivo de SER/ ESTAR tengan problemas con este contenido. Por ejemplo alumnos ingleses cuyo auxiliar es el verbo “to be” o alumnos árabes, idioma en el cual no existen estos verbos en presente, suelen tener muchos problemas a la hora de asimilar este contenido.

Al cómic nos puede ayudar a ejemplificar y eliminar errores que cometen los principiantes y que después se fosilizan. O incluso nos ayuda a eliminar errores fosilizados. Queremos resaltar que el cómic es una herramienta que contribuye especialmente a ejemplificar, explicar y hacer más fácil el estudio- aprendizaje de todos los contenidos gramaticales aunque aquí a causa de la extensión hemos resaltado algunos de los contenidos gramaticales más comunes.

Con una imagen podemos hacer recordar a los alumnos que: Estar bueno y ser bueno son cosas diferentes y los ayudará posteriormente cuando hayan de usarlo.

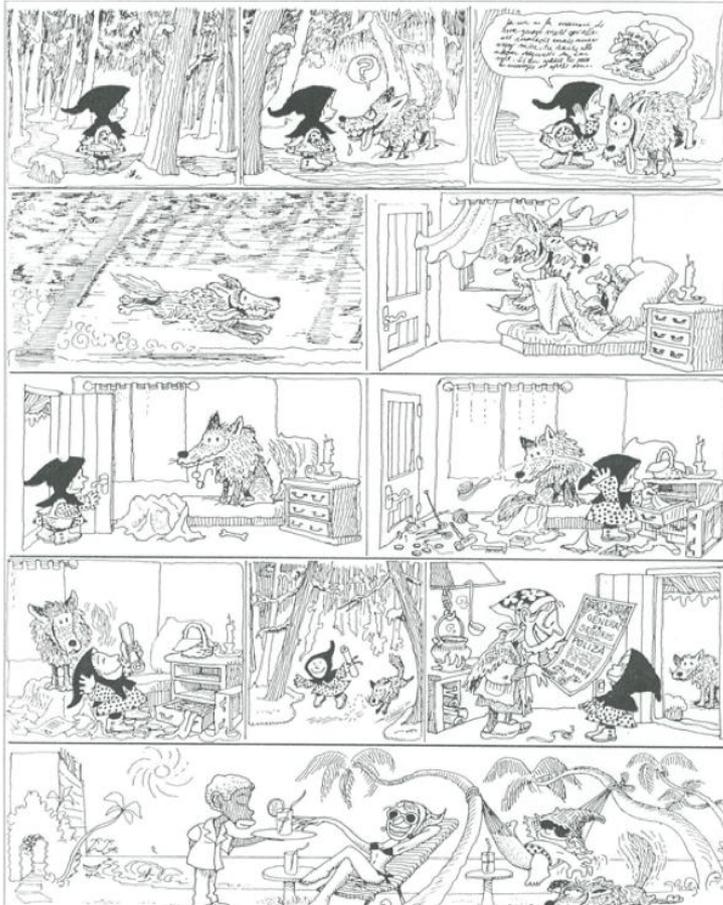


Estar bueno



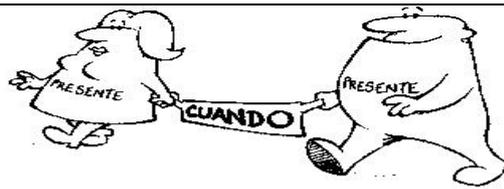
Ser bueno

Otro de los problemas a los que se enfrentan los alumnos es a la cantidad de tiempos de pasado que posee el español y los cuales muchos mezclan esperando acertar. Tanto para presentarlos como para repasarlos escribir historias es un recurso muy usado por los profesores de ELE, pero enfrentarse a una hoja en blanco y crear algo a partir de la nada puede ser muy desmotivador para muchos de nuestros alumnos que no se ven con la capacidad de crear una historia y menos escribirla después en español. Es por ello que Quino y sus viñetas resultan un recurso de gran ayuda para estos casos. Podemos empezar por la famosa historia de “Caperucita Roja” conocida en numerosos países. Muchos profesores ya han creado actividades a partir de la siguiente viñeta una de las cuales podemos encontrar en *Marcoele* un ejemplo.



Por último mencionaremos el especial pavor que sufren algunos alumnos en lo que al modo subjuntivo se refiere. Muchos de ellos piensan e incluso afirman de partida que no van a lograr entenderlo ni usarlo correctamente. En muchas ocasiones estas afirmaciones se pueden demostrar que no son ciertas y ayudar a los alumnos a una mayor comprensión de este modo verbal mediante el uso de imágenes que fijen reglas en su cabeza. Por ejemplo el caso de “cuando”, Concha Moreno propone la siguiente actividad:

vo
jo.



de



Hasta aquí, de una manera divertida, hemos presentado estas tres historias. Ahora hay que buscarse la introducción del presente de subjuntivo para solucionar el terrible divorcio de los futuros incapaces de mantenerse unidos a través de 'cuando'. Vale. Pues aquí va la continuación de la historia.

Los futuros... rehacen su vida.
... rehacen su vida.

Los futuros se habían separado, pero, como muchos humanos, buscan otra pareja con la que no sentirse solos. Y como muchos humanos, quieren a alguien diferente, pero que tenga algo de su pareja anterior.

Y así el futuro se junta con el presente de subjuntivo que tiene valor de futuro y también de presente. Por eso su compañera es distinta, pero tiene un aire a la primera. Y colorín colorado este futuro se nos ha casado. Ved la imagen y felicitadlos.

Solo nos queda encontrarlos en la vida cotidiana y no esperar que el señor futuro siempre tenga aspecto de futuro. Puede aparecer también con aspecto de ir a + infinitivo o de tener que + infinitivo, de imperativo, incluso de presente... Es que él es así de versátil.

Yo me los he encontrado en la vida cotidiana por ejemplo en los bares o restaurantes: "Cuando pueda ¿me pone un caña? / Póngame una caña". En las canciones: *Piensa en mí cuando sufras*, etc.

5. Propuestas didácticas

Las siguientes propuestas didácticas, buscan diferentes objetivos siempre basados en la gramática. Se pretende que los alumnos trabajen con la gramática a la vez que practican otras destrezas y contenidos. Al tratarse de actividades más lúdicas que las que tradicionalmente presentan la gramática buscamos que los alumnos pierdan el miedo a enfrentarse a ella y superen los contenidos gramaticales (ser/estar, subjuntivo...) que de partida tienen asumidos que son de gran dificultad y difícil asimilación.

Para el diseño de las actividades hemos elegido la ficha que se usa en las actividades publicadas en *Didactired* del cvc, omitiendo preguntas para la evaluación de la actividad ya que creemos que cada profesor debe realizar la suya y añadiendo un punto más en el que incluimos a los destinatarios ya que consideramos relevante saber a quien se dirige la actividad. (http://cvc.cervantes.es/aula/didactired/anteriores/abril_02/19042002.htm)

- Nivel:
- Destinatarios:
- Objetivo comunicativo:
- Contenido gramatical:
- Destrezas:
- Duración:
- Forma de trabajo:
- Materiales:
- Preparación:
- Preguntas para la evaluación de la actividad:

Se van a presentar varias secuencias didácticas que se corresponden con los niveles del MCER y del PCIC (A, B, C) y justificaremos su uso para la enseñanza de la gramática por medio del cómic.

A1.

¿Quién soy?

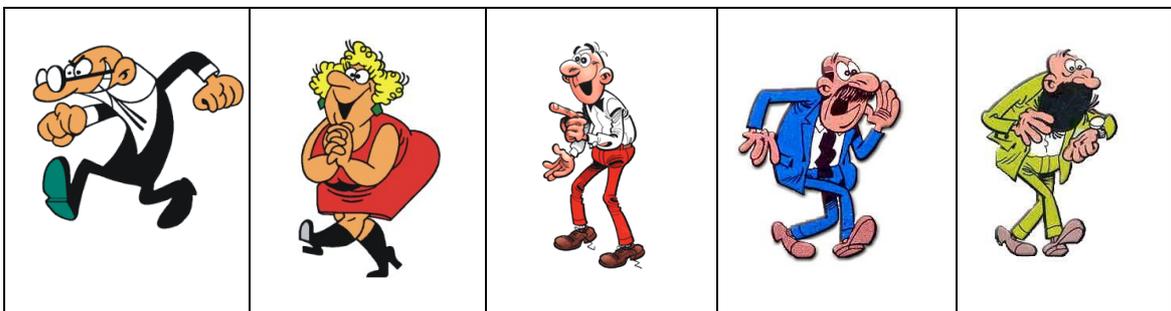


- Nivel: A1 (Nuevo ELE)-C1 (Sueña tema 7)
- Destinatarios: Todas las edades
- Objetivo comunicativo: Practicar la descripción de personas
- Contenido gramatical: Oraciones comparativas y superlativas
- Destrezas: Expresión y comprensión oral
- Duración: 20 minutos aprox.
- Forma de trabajo: grupal
- Materiales: Tarjetas con los personajes, presentación de los personajes PowerPoint.
- Preparación: Ver desarrollo de la actividad

Desarrollo de la actividad:

- Primero vamos a presentar a los personajes con los que vamos a trabajar, ya que los estudiantes no los conocen. Preparamos una presentación PowerPoint con los personajes que vayamos a trabajar.
- Una vez quede claro quién es cada uno, dividimos a los estudiantes en grupos y les pegamos a cada uno un personaje en la espalda. Les decimos que mediante la información que les den sus compañeros tendrán que adivinar quiénes son (si lo consideramos necesario podemos añadir otro personaje femenino para que no sea tan fácil o quitarlo).
- Posteriormente, y cada uno con su personaje, en grupos tienen que compararse asumiendo que son los personajes que tienen.

Materiales:



Observaciones:

La actividad que proponemos nos sirve para describir o para comparar. Se puede usar en varios niveles desde un A1 hasta un nivel C con los siguientes contenidos gramaticales recogidos en el PCIC:

Para A2

Comparativo:

- de superioridad: mas...que
- de igualdad: tan...como
- de inferioridad: menos ...que

Para B1:

Comparativo: Igual de

Superlativo: Sufijo -ísimo

Superlativo relativo: El más/ el menos....de

Para B2:

Términos de comparación introducidos por de

Superlativo absoluto con prefijos: extra-, super-, re-, archi-, ultra-

Superlativo absoluto por repetición

A la hora de realizar este ejercicio consideramos que a la vez que estimulamos a los alumnos de forma lúdica los ayudamos a relacionarse los unos con los otros. Al no ser ellos mismos lo que han de describirse sino que van a describir a otros personajes dejamos a un lado los conflictos personales que pueden surgir a la hora de una descripción propia o de compararnos con los demás.

Se trata de personajes del cómic de “Mortadelo y Filemón” y sería aconsejable que el profesor los hubiera presentado antes en clase o hubiera trabajado ya con ellos. Se puede crear una actividad en la que los alumnos primero describan a los personajes en grupos y después los presenten en clase así practicaremos expresión escrita y oral así como comprensión oral.

Si se trata de una clase muy numerosa le podemos pedir que busquen personajes de cómics famosos en su país y los podemos incluir en nuestra actividad.

A2.

Repaso indefinido

- Nivel: A2
- Destinatarios: jóvenes y adultos
- Objetivo comunicativo: -
- Contenido gramatical: Repasar el indefinido
- Destrezas: comprensión y expresión escrita
- Duración: 10 minutos
- Forma de trabajo: individual
- Materiales: Fotocopia con la biografía
- Preparación: Ver desarrollo de la actividad

Desarrollo de la actividad:

- Proyectamos una imagen de Francisco Ibáñez (Imagen 1)
- Entregamos a los alumnos la biografía de Ibáñez incompleta para que la terminen.
- Les preguntamos si conocen a algún personaje parecido que sea importante en su país.

Materiales:

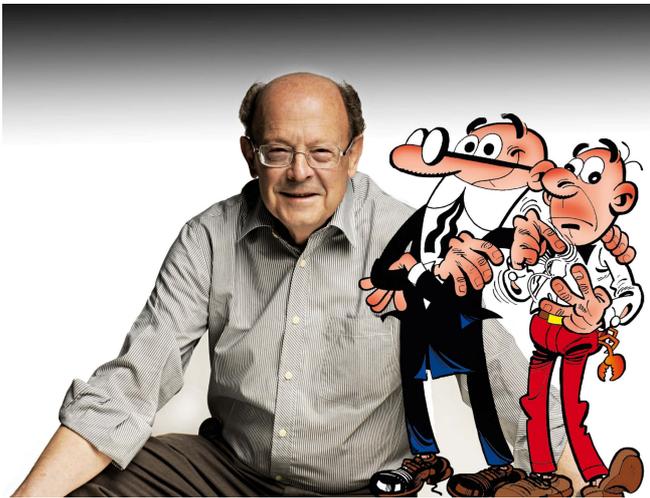


Imagen 1

1. Aquí tienes la biografía de Francisco Ibáñez, rellena los verbos en indefinido:

Francisco Ibáñez Talavera (nacer) _____ en 1936 en Barcelona, (trabajar) _____ en el Banco Español de Crédito. (Publicar) _____ su primer dibujo a los siete años en la sección "Colaboraciones de nuestros lectores" de la revista Chicos. Durante varios años (alternar) _____ el trabajo en el banco con su vocación hasta que en 1957 (decidirse) _____ y (dedicarse) _____ exclusivamente a trabajar para la Editorial Bruguera.

El 20 de enero de 1958 (aparecer) _____ la primera historieta de Mortadelo y Filemón. A partir de aquí y durante los años sesenta Ibáñez (publicar) _____ en diferentes revistas sus mejores personajes: Mortadelo y Filemón, 13 Rue del Percebe, El botones Sacarino, Rompetechos y Pepe Gotera y Otilio que destacan entre todos los creados por Ibáñez.

En 1969 (publicarse) _____ El Sulfato Atómico, primera historieta larga en formato de álbum. En los años setenta Ibáñez (crear) _____ algunas aventuras que (convertirse) _____ en clásicos de la historieta española: ¡Valor y al toro!, Contra el "Gang" del Chicharrón, El caso del bacalao, Chapeau el Esmirriau, La máquina del cambio... (Traducirse) _____ a once idiomas diferentes a causa de la creciente popularidad del personaje. Por eso Ibáñez (dedicarse) _____ cada vez más en exclusiva a Mortadelo y Filemón. El 16 de noviembre de 1970 (nacer) _____ la revista Mortadelo.

En los años 1969 - 1974 - 1975 y 1976 (recibir) _____ el premio "Aro de Oro" a los personajes infantiles más populares del año por Mortadelo y Filemón.

En 1985 Ibáñez (dejar) _____ la Editorial Bruguera y (entrar) _____ en el año 1988 e, donde Mortadelo y Filemón (volver) _____ a editarse con regularidad. Durante estos años (editarse) _____ aventuras que (contribuir) _____ a aumentar la fama de Mortadelo y Filemón como ¡Pesadilla...!, Dinosaurios, El Racista, 100 años de cómic, El tirano (uno de los mayores éxitos editoriales de la serie Mortadelo), Siglo XX ¡qué progreso!, La vuelta y ¡Llegó el euro!

En 1994 (entregarle a él) _____ el "Gran Premio del Salón del Cómic" al conjunto de su obra y en el 2002 (concederle a él) _____ la "Medalla de Oro al Mérito en las Bellas Artes 2001".

Durante el año 2002 Ibáñez (publicar) _____ entre otras obras dos de los títulos más celebrados por el público, Misión Triunfo y El estrellato. En el año 2003 (conseguir) _____ un gran éxito en los cines con la película basada en el cómic de Ibáñez, ["La gran aventura de Mortadelo y Filemón"](#).

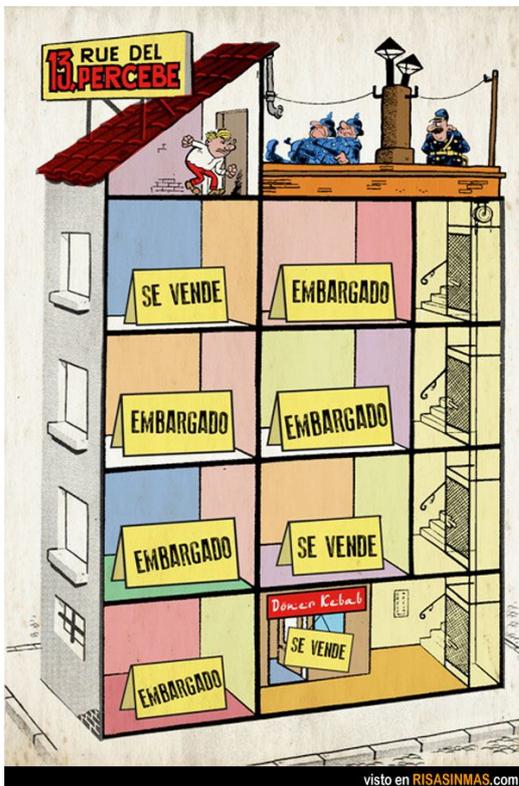
Texto adaptado de: <http://www.mortadeloyfilemon.com>

Observaciones:

Si pretendemos trabajar a lo largo del curso con el formato de los cómics una buena forma de introducir este formato en clase y que los alumnos vayan familiarizándose con ello es repasar el pretérito indefinido a través de biografías de humoristas y mostrarles a los alumnos ejemplos de viñetas y personajes. Con este recurso podemos repasar todos los contenidos que según el PCIC deben saber los alumnos en este nivel:

- Paradigma de las formas regulares de las tres conjugaciones
- Irregularidad en la raíz de: tener, hacer, estar
- Verbos completamente irregulares: ser, ir
- Verbos irregulares: ver, dar

Podemos presentarles como en la actividad anterior a Francisco Ibáñez ya que es un referente del cómic español y completar la actividad mostrándoles por ejemplo una viñeta de “13 Rue del Percebe” en la que nos tendrán que decir qué pasó ese día. Poniendo en práctica expresión escrita y oral y amenizando el ejercicio haciendo que no se quede en un simple fill gaps.



Ejemplo de viñeta “13 rue del Percebe” para usar en clase

NIVEL A2/ REPASO B1

¿Qué han hecho esta mañana?



- Nivel: A2/ B1
- Destinatarios: niños, jóvenes y adultos
- Objetivo comunicativo: Repasar el pasado a través de la rutina diaria
- Contenido gramatical: Pretérito perfecto
- Destrezas: Comprensión y expresión oral
- Duración: 15 min.
- Forma de trabajo: Grupal - Parejas
- Materiales: Copias dual para los alumnos
- Preparación: Ver desarrollo de la actividad

Desarrollo de la actividad:

- Para la realización de la actividad vamos a seguir el siguiente esquema:
 - Usar la imagen para motivar, conectar con lo que ya saben.
 - Reflexionar sobre la forma que la clase ha producido
 - Presentar más muestras de lengua
 - Recordar/ elaborar y ampliar las reglas
 - Dar reglas elaboradas para contrastar sus hipótesis

Para qué	Qué	Cómo
- Describir una imagen - hablar sobre la rutina diaria	Exponentes lingüísticos según el nivel	Con las tres imágenes

- Proyectamos la imagen ¿Qué ha pasado?
- Para motivar a los alumnos vamos a hablar mientras sea posible mediante la realización de una lluvia de ideas sobre lo que les sugiere la imagen, qué piensan que ha pasado, por qué, quién ha tenido la culpa...Iremos escribiendo sus respuestas en la pizarra y después reflexionaremos sobre los resultados.
- Para crear la necesidad de usar el pretérito perfecto les pediremos que imaginen el día de los personajes (individuales o consensuados en grupos de tres)→ POSIBLE PROBLEMA/ LAGUNA LINGÜÍSTICA

- Recopilaremos en la pizarra las producciones dirigidas del grupo, aceptando, en principio, todo lo que digan.
- Daremos evidencia negativa contrastando las producciones del grupo con las nativas. Posteriormente observaremos/ reflexionaremos sobre las distintas producciones.
- Recordamos a partir del ejercicio la regla:

Para expresar acciones pasadas que tienen relación con el presente usamos el pretérito perfecto:

- Con verbos de la primera conjugación: Haber + _____ado
- Con verbos de la segunda conjugación: Haber + _____ido

*Excepciones:

- Verbos irregulares como:
Escribir: Haber + escrito
Hacer: Haber + hecho
Ver: haber + visto

* Marcadores temporales: hoy, esta mañana, este año, ya, aún no

- Entregamos la ficha de dual, por parejas tienen que completar la historia con el personaje que les falta preguntando: ¿Se ha levantado temprano? ¿Se ha lavado los dientes?... Sólo podrán hacer preguntas cuya respuesta sea sí o no.
- Práctica semi-libre: Tras un largo e intenso día fantástico, los estudiantes ponen por escrito cómo ha sido su día ideal.
- Práctica libre: Puesta en común y discusión→ Intentamos llegar a un consenso sobre cómo ha sido el día ideal de todo el grupo.
- Tarea final: Elaborar una pequeña historia contando que hemos hecho cada uno ese día.

Materiales:



Observaciones:

En el nivel A2 los contenidos que han de saber los alumnos en cuanto al pretérito perfecto y que practicamos con esta actividad son:

- Conjugación del verbo haber
- Paradigma de los participios pasados regulares
- Participios irregulares fuertes: hecho, escrito, visto
- Acción pasada con relevancia continuada en el presente
- Regla general con marcador temporal explícito (En este caso hoy o esta mañana)

Nivel B1/ B2

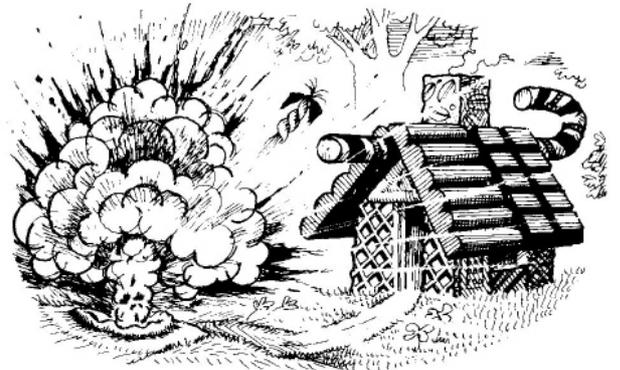
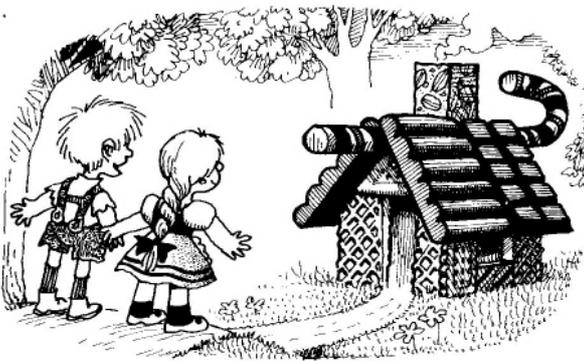
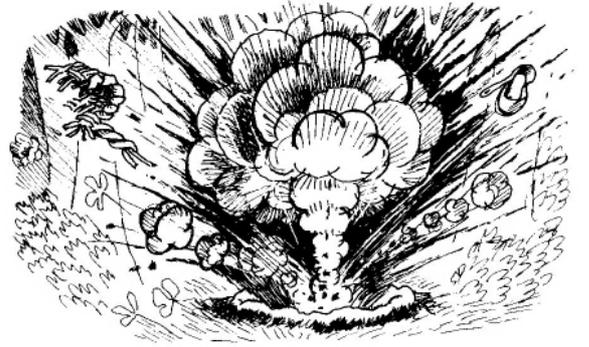
Cuéntame un cuento

- Nivel: B1/ B2
- Destinatarios: niños, jóvenes y adultos
- Objetivo comunicativo: Contar cuentos populares
- Contenido gramatical: repaso de pasados
- Destrezas: expresión y comprensión escrita
- Duración: 45 min. – 60 min.
- Forma de trabajo: En grupos
- Materiales: Viñetas del cómic recortadas
- Preparación: Ver desarrollo de la actividad

Desarrollo de la actividad:

1. Dividiremos a la clase en tres grupos, entregándoles a cada uno una de las tiras del cómic, menos la última.
2. Entre todo el grupo tendrán que escribir la historia, contando qué pasa y describiendo cada detalle.
3. Una vez que los alumnos hayan finalizado, los grupos se intercambiarán las historias por ejemplo el grupo A le da su historia al grupo B y este al C (pero no enseñan las viñetas).
4. Los grupos tendrán que dibujar las dos viñetas que pertenecen a la historia de manera que gane la que más fiel haya sido a la original.
5. Posteriormente les pediremos que creen un final para la historia y una vez lo tengan y lo hayan leído les mostraremos el final real.

Materiales:



Observaciones:

Con esta actividad queremos que los alumnos repasen los tiempos pasados para narrar historias, en este caso con cuentos que casi todos conocemos.

Buscamos repasar todos los tiempos verbales que hayan visto hasta ahora premiándolos con su uso. Cuánto mejor estructurada y mayor variedad de tiempos tengan las historias mayor será su valor.

NIVEL C

Historias

- Nivel: C
- Destinatarios: jóvenes y adultos
- Objetivo comunicativo: Contar una historia usando los conectores temporales
- Contenido gramatical: Conectores temporales
- Destrezas: Expresión oral y escrita, comprensión oral.
- Duración: 30 min.
- Forma de trabajo: En grupos- individual
- Materiales: Tarjetas con conectores temporales, viñetas recortadas.
- Preparación: Ver desarrollo de la actividad

Desarrollo de la actividad:

1. Dividiremos a los alumnos en grupos de máximo tres alumnos y les entregaremos las viñetas de la historia (Imagen 2) para que la ordenen (para los alumnos que no estén familiarizados con el formato del cómic es necesario proyectar otra historieta o explicarles que no se ordenan todas las viñetas horizontalmente). Si trabajamos con niños podemos entregarles cartulinas para que peguen su historia.
2. Una vez ordenada la historia, les pediremos que escojan un máximo de 10 tarjetas (Imagen 1), en las que encontraran los conectores textuales, sin verlas.
3. Posteriormente, les pediremos que creen bocadillos (podemos explicar que son con un ejemplo por si hay algún alumno que no lo sepa, con dichos conectores, en los que vayan narrando la historia.
4. Comprobaremos qué grupo es el que más se ha acercado al orden de la historia original. Al no tener diálogos cualquier historia que creen es posible.
5. De forma grupal y con todas las propuestas estableceremos la regla para el uso de las oraciones temporales.
6. Elaboraremos entre todos de nuevo la historia, marcando los conectores y los modos con diferentes colores, y la colgaremos en clase.

Materiales:

Al	Nada más	Hasta	Antes de	Después de
Antes de que	Después de que	Cuando	Hasta que	Desde que
Mientras que	En cuanto	Cada vez que	Conforme	A medida que
Siempre que	Tan pronto como	Según	Apenas	Todas las veces que
Ahora que	En el (mismo) momento			

Imagen 1



Imagen 2

Observaciones:

En este nivel es necesario hacer hincapié en los conectores que por regla general usamos los hispanohablantes en nuestra vida cotidiana dada la cantidad de ellos que nuestra lengua posee y que se presentan al estudiante.

Es necesario repasar el contraste indicativo/subjuntivo y recordarles a los alumnos cuando usamos los nexos con un modo o con el otro, normalmente es en este punto en el que tienen más dificultades. Ayudándolos por medio de la imagen, o con nuestra historia podemos contribuir a que recuerden cuando usar uno y otro.

Estableceremos la regla:

INFINITIVO → Mismo o diferente sujeto (al, nada más, hasta, antes de, después de)

SUBJUNTIVO → Diferente sujeto (antes de que, después de que)

INDICATIVO (presente, pasado o atemporal) / SUBJUNTIVO (futuro) → Cuando, hasta que, desde que, mientras, en cuanto, cada vez que...

* Si es necesario reforzar la explicación con una imagen podemos volver a enseñarles “la historia de los cuando” de Concha Moreno.

Al igual que con esta actividad practicamos las oraciones temporales, podemos hacerlo con cualquier otro tipo de oraciones.

* Recomendamos no presentar la actividad de forma aislada sino por medio de una secuencia didáctica donde se pase de la práctica controlada a la práctica semi-libre y por último a la práctica libre.

NIVEL C

Nosotros....¿qué éramos?

- Nivel: C
- Destinatarios: Jóvenes y adultos
- Objetivo comunicativo: Presentar los valores del pretérito imperfecto
- Contenido gramatical: Valores del pretérito imperfecto
- Destrezas: Expresión y comprensión oral
- Duración: 15 min.
- Forma de trabajo: Grupal
- Materiales: Viñeta proyectada
- Preparación: Ver desarrollo de la actividad

Desarrollo de la actividad:

- El objetivo de esta actividad es presentar los valores del pretérito imperfecto a través de una situación comunicativa que se puede dar en la vida real.
- Proyectaremos la viñeta y preguntaremos a los alumnos si ven algo raro en la viñeta que proyectamos. Les iremos haciendo preguntas hasta que alguno mencione el tiempo verbal, a partir de ahí presentaremos los valores del imperfecto.

Materiales:



Observaciones:

La actividad que proponemos es una actividad de presentación de contenidos pero no así de práctica por lo que deberá ir ligada a una secuencia didáctica correspondiente.

Con esta actividad pretendemos que los alumnos reflexionen sobre un tiempo verbal que ya conocen, el pretérito imperfecto, y que vean los valores que adquieren según qué contextos. En el nivel anterior ya han visto o han tenido que ver el valor, de este tiempo verbal, de cortesía por lo que la viñeta que proponemos es para activar su memoria y que a partir de este contenido piensen y vean en que otros contextos podemos usar este tiempo.

Dichos valores según el PCIC son:

C1→ Valores:

- Descriptivo: Acción interrumpida o modificada implícitamente por el contexto imperfecto de excusa: ¡y yo qué sabía!
- Sorpresa: ¡Anda estabas ahí!
- Censura: ¿Tú no tenías que hacer los deberes?
- Estilo indirecto implícito, con marcador temporal de presente o de futuro: María se casaba mañana (imperfecto de distanciamiento)

C2→ Valores:

- Descriptivo: Acción interrumpida o modificada implícitamente por el contexto imperfecto de censura: ¡Lo que faltaba!
- Imperfecto por condicional en registros informales: Si tuviera tiempo, me iba de vacaciones
- Estilo indirecto implícito, con marcador temporal de presente o de futuro: Esta mañana estallaba un artefacto (imperfecto narrativo)
- Valor de distanciamiento: Todo el día estuvo buscándolo y mira dónde estaba

6. Conclusión

Como hemos podido observar a lo largo de este proyecto el cómic es una herramienta que puede servirnos de gran ayuda a la hora de fijar y explicar contenidos gramaticales. Pero no sólo es una herramienta que nos ayuda con estos contenidos sino que además podemos valernos de ella para explicar- enseñar contenidos léxicos y culturales.

Con este formato conseguimos conectar a nuestros estudiantes con la actualidad de una forma lúdica ofreciéndoles además muestras reales del lenguaje. Los materiales que podemos crear para explicar la gramática nos ofrecen un abanico de posibilidades, podemos explotar la faceta lúdica del cómic, la cultural, la condensación que tienen sus contenidos... fomentando la motivación de los alumnos, ya que no llevaremos siempre el mismo tipo de actividades.

A la hora de llevar este formato al aula debemos tener en cuenta, por una parte, que quizás los estudiantes no conozcan los cómics españoles actuales pero por otra parte, quizás este formato forme también parte de su cultura, en este caso no importaría qué comic usar pues nuestro objetivo es la fijación gramatical y en teoría podríamos usar tanto cómics antiguos así como los extranjeros para propiciar un primer acercamiento en clase; aquí se hace presente una de las mayores ventajas del uso del cómic en el aula frente a otras herramientas: su internacionalización, ya que muchos de ellos son internacionales y han logrado gran difusión y por ello quizás sean más interesantes para los alumnos ya que se encontraran frente a un material que ya conocen. Otro punto a tener en cuenta es la edad de nuestros estudiantes ya que si se trata de una clase de adultos podemos llevar cómics con un contenido más social mientras que si tratamos con jóvenes o niños deberíamos llevar cómics en el que explotáramos mucho más el factor lúdico y visual de esta herramienta. En cualquiera de los casos siempre deberíamos tener en cuenta las necesidades y características de nuestros alumnos, el contenido que queremos explicar y qué actividades haremos para conseguir nuestros objetivos.

Por todas las características que hemos citado con anterioridad creemos que es una herramienta que puede ayudarnos a dinamizar nuestras clases y es por ello que la consideramos de gran importancia ya que pensamos que cuando a los estudiantes les resulta novedosa y amena una clase aprenderán los contenidos con más motivación y los recordarán posteriormente con mayor facilidad que si les ofrecemos largas y densas explicaciones gramaticales.

7. Bibliografía

Alonso, M. (2012), “El cómic en la clase de ELE. Una propuesta didáctica”. *Marcoele* núm. 14. Disponible en: <http://marcoele.com/descargas/14/alonso-comic.pdf>

Alonso-Cortés Fradejas, M.D. (2000), “Humor e Internet: una buena combinación para hacer más motivadoras y eficaces las clases de ELE”. En: *¿Qué español enseñar?: norma y variación lingüísticas en la enseñanza del español a extranjeros: actas del XI Congreso Internacional de ASELE*, Zaragoza: ASELE 145-154.

Aparici, R. (1992) *El cómic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Conserjería de Educación y Cultura de la Comunidad de Madrid- Ediciones de la Torre.

Arroyo Fernández, M. (1999), “¿Cabén los chistes en el aula? Algunos principios para la aplicación del humor en clase y para su integración en los materiales de ELE”. En: *Actas del X Congreso Internacional de ASELE. Nuevas perspectivas en la enseñanza del español como lengua extranjera*. Cádiz: RedELE 79-86.

Barrallo Busto, N. y Gómez Bedoya, M. (2009), “La explotación de una imagen en la clase de E/ LE”. *Revista RedELE*, 16. Disponible en: http://www.educacion.es/redele/RevistaJunio09/La_explotacion_de_una_imagen_Barrallo_Busto_Gomez_Bedoya.pdf

Barreiro Villanueva, J.M. (2000), “El cómic como recurso en la clase de español”. En: *Actas del VIII Seminario de Dificultades Específicas de la Enseñanza de Español a Luso hablantes*. Sao Paulo: Mecd 44-48.

Barrero, M. (2009) *Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula. Cuaderno del maestro*. Disponible en: <http://cuadernosdelmaestro.blogspot.com>

Bixquert Armiño, M. (2003) “El uso del cómic en la clase de Español”. *XII Encuentro Práctico de Profesores de ELE*. Barcelona: IH. Disponible en: <http://www.encuentro-practico.com/pdf03/bixquert.pdf>

Consejo de Europa, (2002), *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Cuadrado et Al. (1999), *Las imágenes en la clase de E/LE*. Madrid: Edelsa.

Díaz Trivín, J. (2008). *El arte invisible en acción. Los cómics en la clase de E/LE*. Universidad Nebrija. Disponible en: http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Biblioteca/2008_BV_09/2008_BV_09_2_semestre/2008_BV_09_08Diaz_Trivin.pdf?documentId=0901e72b80e2ad07

Gardner, H. (1995), *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.

Gutiérrez Araus, M.L. (2004), *Problemas fundamentales de la gramática del español como 2/L*. Madrid: Arco/ Libros, S.L.

Iglesias Casal, I. (2000), “Sobre la anatomía de los cómico: recursos lingüísticos y extralingüísticos del humor verbal”. En: *¿Qué español enseñar?: norma y variación lingüísticas en la enseñanza de español a extranjeros: actas del XI Congreso Internacional ASELE*, Zaragoza: Centro Virtual Cervantes 439-449.

Instituto Cervantes (2006), *Plan curricular del Instituto Cervantes*. Madrid: Instituto Cervantes.

Moreno García, C. (1997), *Actividades lúdicas para practicar la gramática*, Carabela, 41, 35-47. Madrid: SGEL.

Moreno García, C. (2011), *Materiales, estrategias y recursos para la enseñanza del español como 2/L*. Madrid: Arco/ Libros, S.L.

Nevado Fuentes, C. (2008), “El componente lúdico en las clases de ELE”, en *MarcoELE*, Revista de didáctica, 7. Disponible en: http://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf

Poyatos, F. (1994), *La comunicación no verbal*. Madrid: Itsmo. 3 vols.

Rodríguez, J.L. (1988), *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili.

Rojas Gordillo, C. (2004) *Diseño de actividades lúdicas para la clase de E/LE sobre tebeos españoles con material de Internet*. Brasil: Asesoría Técnica del MEC en Sao Paulo.

Romera Castillo, J. (2011), *Textos literarios en la enseñanza de español como segunda lengua*. Madrid: UNED.

Salinas Fernández, B. (1983), “Estudio experimental sobre la recepción de la información ante dos tipos de códigos: verbal y verboicónico”. En: *Enseñanza. Anuario interuniversitario de didáctica, núm.1*. Salamanca: Revista Enseñanza 175-182

Villarrubia Zúñiga, M. (2009) “Crear un cómic en el aula ELE”. En: *Actas de las II jornadas didácticas del Instituto Cervantes de Manchester*. Manchester: Instituto Cervantes 79 -82.

Internet:

<http://www.forges.com/#/home/http://www.forges.com/#/home/>

<http://lema.rae.es/drae/?val=c%C3%B3mic>

<http://www.delcomic.es/museo/expo/historia.htm>

<http://blog.conchamoreno.net/>

<http://mundoele.blogspot.com.es/search/label/c%C3%B3mic>

<http://www.mecd.gob.es/dms-static/715d5d62-71c0-4c8d-9c56-98f5ba911a38/consejerias-exteriores/francia/publicaciones/material-didactico/materialesele2009a1.pdf>

<https://www.diigo.com/list/acastrillejo/el-cmic-en-la-clase-de-ele>

<http://www.leoloqueveo.org/comicweb/index.html>

<http://www.totemguard.com/aulatotem/2012/03/8-ideas-para-usar-el-comic-en-el-aula-y-como-crearlos-facilmente-en-ipad-y-android/>

<http://listocomics.com/archivo/>

<http://eledebcn.wordpress.com/2012/03/10/jugar-en-el-aula-como-utilizar-el-comic-en-la-ensenanza-de-ele/>

<http://saraticsmasterele.wordpress.com/2012/05/04/comic-en-ele/>

<http://www.quino.com.ar/quino-biografia.html>