



VA  A LAS AULAS

Una propuesta para la promoción
de valores cívicos y democráticos



la
vida
de
nos



VA  
A LAS AULAS

Una propuesta para la promoción
de valores cívicos y democráticos

la
vida
de
nos



la
vida
de
nos

ALBOR RODRÍGUEZ	<i>Gerente general</i>
HÉCTOR TORRES	<i>Coordinador de productos editoriales</i>
MARTHA VIAÑA	<i>Coordinadora de comunicaciones y comunidad</i>
ROSALEXIA GUERRA	<i>Coordinadora de finanzas y sustentabilidad</i>
ERICK LEZAMA	<i>Editor senior</i>
CRISTINA GONZÁLEZ	<i>Ejecutiva de control de proyectos</i>
RAYLÍ LUJÁN	<i>Productora de difusión</i>
LENNIS ROJAS	<i>Productora de comunidad</i>
REINALDO CARDOZA	<i>Productor de formación</i>
CARMEN HELENA GARCÍA	<i>Diseñadora</i>
YESIKA TERÁN	<i>Administradora</i>
LUIS ESTEVES	<i>Editor visual</i>

Nos en cómics va a las aulas

*Una propuesta para la promoción
de valores cívicos y democráticos*

© La Vida de Nos

1ra edición, octubre de 2023

DEPÓSITO LEGAL: DC2023001585

ISBN: 978-980-18-3819-7

DIRECCIÓN EDITORIAL: Albor Rodríguez y Héctor Torres

EDITOR GENERAL: Héctor Torres

PRODUCCIÓN EDITORIAL: Rosalexia Guerra

AUTOR DEL TEXTO: Reinaldo Cardoza

DISEÑO DE PORTADA: Carmen Helena García

REVISIÓN TÉCNICA: Rosalexia Guerra y Cristina González

*Todos los derechos reservados. Queda
prohibido reproducir parte alguna de
esta publicación, cualquiera sea el
medio empleado, sin el permiso
previo de La Vida de Nos.*



Índice

Presentación	5
Características del cómic	9
Aplicaciones didácticas del cómic	23
Potencial de los cómics para la promoción de valores cívicos y democráticos	32
5 propuestas para el abordaje del cómic con estudiantes de educación media	39
Selección de cómics	60
Referencias	70

Presentación

Nos en cómics va a las aulas pone al alcance de los docentes de educación media las posibilidades del cómic como estrategia didáctica. Acá proponemos la lectura de historias con una clara orientación hacia la promoción de valores cívicos y democráticos, pues en esta etapa se espera que los adolescentes adquieran competencias de juicio crítico que le permitan cultivarse como ciudadanos y prepararse para vivir en una sociedad cuyas bases se cimientan en la cultura democrática.

Para lograr este cometido, delineamos los aspectos fundamentales de un método para el abordaje de este medio basado en la animación de la lectura, que considera sus rasgos formales y la reflexión de algunos temas que son claves para nuestro propósito. El diseño instruccional que proponemos se construye considerando una selección de cómics producidos y publicados bajo el sello editorial de **La Vida de Nos**. Las líneas generales de ese método las desarrollamos en las cuatro partes en que se divide este manual.

En la primera de ellas nos detenemos a revisar algunas definiciones del cómic y sus rasgos formales más importantes. Acá tiene un peso importantísimo el diálogo entre los códigos verbal, visual y gestual. Creemos que el conocimiento sobre este medio ayuda a mejorar nuestro desempeño general de lectura. Además, algunas de estas características son el punto de partida en el diseño instruccional para encarar las actividades y dinámicas sugeridas.

En la segunda parte examinamos las razones que justifican un uso didáctico del cómic desde la perspectiva de distintos investigadores y pedagogos que han estudiado su eficacia y las múltiples posibilidades para incorporarlo en el trabajo en el aula en todos los niveles educativos. Es un recurso multipropósito porque puede ser abordado desde variados enfoques pedagógicos y resulta muy útil en disciplinas tan disímiles como las ciencias sociales o la biología, y en él confluyen varias formas de arte y demanda una participación activa del lector. También exponemos por qué, una vez más, en **La Vida de Nos** apostamos por el poder de las historias para contribuir con el reconocimiento



“Las historias que somos” es la serie de La Vida de Nos en Webtoon, y aglutina el esfuerzo de un equipo de ilustradores y guionistas para contar en formato cómic historias reales sobre Venezuela.

entre ciudadanos, con la reconstrucción del tejido social y la preservación de la memoria en Venezuela.

En la tercera parte explicamos por qué creemos que el cómic tiene potencial para promocionar valores cívicos y democráticos, y cómo puede convertirse en una manera de contrarrestar el creciente desinterés de las generaciones más jóvenes para involucrarse en el ejercicio de su ciudadanía. También presentamos una breve lectura de cada uno de los cómics de la selección propuesta, resaltando cuáles son esos valores positivos que comunican y que sirven para invitar a los estudiantes a reflexionar sobre ellos.

En la cuarta parte esbozamos cinco actividades cuyo eje vertebrador es la lectura animada de las piezas recomendadas. En cada uno de los diseños instruccionales ponemos el acento en algún rasgo formal del cómic para proponer las dinámicas y también en una reflexión crítica de los temas abordados para que los estudiantes sientan que se trata de realidades cercanas a ellos. Damos mayor relevancia al proceso de lectura en sí mismo, más que a la adquisición de conocimientos conceptuales y memorísticos, porque pensamos que para el estudiante es mucho más valioso una experiencia inmediata y placentera con los cómics.

En la quinta parte se encuentra la selección de cómics con la que trabajamos para construir las propuestas de actividades didácticas.

Como es vital que el docente se prepare adecuadamente para que pueda ser un verdadero dinamizador de los procesos que incorporan este medio en el trabajo en el aula, al final de cada parte sugerimos un ejercicio que lo ayudará a asimilar el contenido de este manual y a afinar sus propias competencias como lector y como planificador de estrategias basadas en este formato.

Esperamos que *Nos en cómics va a las aulas* se convierta en una herramienta valiosa y de provecho para los docentes, y que con la aplicación del método que acá planteamos hagamos del cómic no solo un medio que acerca a los estudiantes a la lectura, sino que también podamos lograr el cometido mayor al que aspiramos: ayudarlos a ser jóvenes cada vez más comprometidos con la democracia y sus valores.



Características del cómic

El conocimiento que tenemos sobre un tipo de texto al que nos acercamos puede servirnos para *leer de una mejor manera* el contenido que se nos ofrece. Esto es, que al aprovechar ese saber sobre las particularidades de su funcionamiento podemos entrar en su lógica para participar activamente según las formas previstas en que el lector debe involucrarse. Así, por ejemplo, si leemos un cuento, y sabemos que este incluye entre sus elementos a personajes, acciones, espacios, tiempo y una atmósfera, y que estos funcionan al interior del relato, estaremos en capacidad de comprender mejor eso que se nos cuenta.

Lo mismo pasa con la lectura de cómics: si sabemos cuáles son sus características formales más importantes, y convertimos esto en un *conocimiento estratégico para la enseñanza y el aprendizaje*, podemos sacar provecho de ello para lograr experiencias mucho más significativas para los estudiantes cuando animamos la lectura de alguna pieza. Esto no quiere decir

que debemos dedicar extensas sesiones a explicar todos estos rasgos al grupo que atendemos, porque el modelo de lectura que proponemos está muy alejado de los abordajes teóricos. Sin embargo, este saber puede potenciar y dinamizar los procesos de interacción y comprensión de los cómics. Tampoco quiere decir que esta teoría es imprescindible para el abordaje de este formato, al menos no lo es para los estudiantes; las piezas seleccionadas ofrecen dos cualidades que de plano garantizarían su éxito en la lectura con jóvenes: el atractivo de las ilustraciones y que se trata, en todos los casos, de historias. Sobre estos dos aspectos volveremos más adelante.

Nos parece conveniente comenzar por el principio, estableciendo qué es el cómic y así disponemos de las herramientas para acercarnos a este medio. Para ello, revisaremos algunas definiciones que han elaborado varios autores:

El cómic es, por esencia, un medio visual compuesto de imágenes. Si bien la palabra constituye uno de sus componentes vitales, son las imágenes las que cargan con el peso de la descripción y narración, imágenes comprensibles para todo el mundo, realizadas con la intención de imitar o exagerar la realidad (Eisner: 2003, p. 1).

Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y una respuesta estética del lector (McCloud: 1995, p. 20).

Forma de expresión, a menudo un medio de comunicación de masas, que integra imágenes secuenciadas dibujadas, textos y unos códigos o recursos específicos. Su finalidad es persuadir entreteniéndolo (Fernández y Díaz: 1990, p. 15).

Es un medio narrativo de comunicación social, donde se cuentan historias y sucesos, combinando generalmente imágenes y textos en un mensaje global. Los textos suelen ir siempre subordinados a las imágenes, que pueden aparecer sin palabras (historietas mudas), sin por ello perder su valor comunicativo. Generalmente, textos e imágenes se combinan, formando una unidad de comunicación sintética superior, que es más que la simple suma de ambos códigos (Guzmán López: 2010, p. 122).

Se trata de un medio secuencial que nos permite narrar historias a través de imágenes y palabras dispuestas en un esquema de recuadros o viñetas” (García: 2023).

Como ya nos habremos dado cuenta, hay varios aspectos que resultan comunes a estas definiciones del cómic:

- Es un medio de comunicación y de expresión visual de gran alcance.
- Tiene un carácter secuencial, que está relacionado con el modo en que se lee.

- La imagen tiene un papel fundamental, y las palabras se subordinan a esta.
- Podemos inscribirlo dentro del género narrativo, pues cuentan una historia¹.
- Su unidad mínima de comunicación es la viñeta o el recuadro.
- Entre sus propósitos se cuentan: persuadir entreteniéndolo, transmitir información, buscar una respuesta estética del lector, imitando y exagerando los elementos de la realidad.

Además de estas características generales, hay otras más específicas, que tienen que ver con los tipos de códigos o lenguajes que se conjugan en este medio. Para presentarlas en esta parte, seguimos las ideas de Teresa Gutiérrez Párraga (2006) y Milagros Guzmán López (2011). Son tres tipos de lenguaje: a) visual, b) verbal, y c) gestual.

a) Lenguaje visual

VIÑETAS: estas son las unidades mínimas de narración y en ellas se concentra el espacio y el tiempo de la acción. Su forma es variable (cuadrada, rectangular, circular, ovalada). En el cómic más convencional, su contorno suele ser rectilíneo y cerrado. Algunas

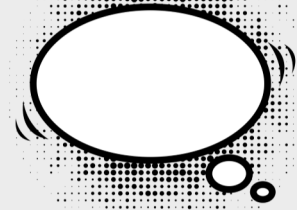
¹ Quizá conviene matizar un poco esta afirmación, pues existe también un cómic divulgativo que ha ido ganando terreno en los últimos años. Por ejemplo, el libro *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*, de Scott McCloud, no es narrativo. A lo largo de sus páginas, el autor desarrolla una serie de ideas y su propia teoría sobre el género valiéndose para ello del lenguaje del cómic. También en el periodismo viene cobrando fuerza su uso para visibilizar problemáticas sociales y presentar datos de investigaciones de gran alcance.

veces, cuando es interrumpida u ondulada, tiene un significado específico, como en el caso del *flashback* o en el sueño. Sin embargo, en formatos más novedosos como el de Webtoon, que aprovechan la orientación vertical de las pantallas móviles, puede que esta delimitación no exista más allá de los núcleos de acción recogidos en cada ilustración.

ENCUADRES O PLANOS DE VISIÓN: este es un elemento que el cómic toma del cine, y tiene que ver con la delimitación, en cada una de las viñetas, del espacio en el que se desarrollan las acciones, y para clasificarlos se usa como referencia el cuerpo humano. Los cambios de planos o encuadres tienen una función dinamizadora y expresiva de lo que se narra. Existen distintos tipos:

Panorámico (ofrece información sobre el ambiente, y apenas se perciben los personajes).

Gran plano general (los personajes se muestran inscritos dentro del ambiente que los rodea).



El primer cómic reconocido como tal es The Yellow Kid, en 1895, creado por Richard F. Outcault, debido a que es el primero que emplea el balón o globo: el recurso gráfico que se utiliza para indicar al lector los diálogos o pensamientos de los personajes.

LUCAS GARCÍA

Plano general (dimensiones semejantes a la figura humana, lo encuadra de la cabeza a los pies y las referencias ambientales son menores).

Plano americano (encuadra la figura humana a la altura de las rodillas y se usa para mostrar acciones físicas de los personajes).

Plano medio (recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje, se da mayor importancia a los rasgos faciales y las expresiones).

Primer plano (selecciona desde la cabeza a los hombros, se destacan los rasgos expresivos que reflejan el estado psicológico y emocional del personaje).

Plano detalle (selecciona una parte de la figura o un detalle que hubiera pasado desapercibido y que es significativo para la narración).

ÁNGULOS DE VISIÓN: son los puntos de vista desde los que se observa la acción que nos relata el cómic, dan sensación de perspectiva, ofreciendo grandeza o pequeñez a los personajes. Se clasifican de la siguiente manera:

Ángulo medio (las acciones ocurren a la altura de los ojos de un personaje que está de pie).

Ángulo picado (la escena se muestra de arriba hacia abajo, lo que produce la sensación de pequeñez).

Ángulo contrapicado (hay una inversión del punto de vista, esta vez de abajo hacia arriba, lo que produce una sensación de grandeza).

Ángulo cenital (implica una mirada totalmente perpendicular desde arriba hacia abajo).

Ángulo nadir (representa el ángulo contrapicado absoluto, dando una visión perpendicular de la escena, vista desde abajo).

FORMATO: es la manera en que se disponen las imágenes según su encuadre y ángulo de visión dentro de la hoja, con posiciones, tamaños y formas variables, siempre que estas favorezcan el ritmo de lectura. Se pueden establecer diferencias de formato dependiendo del soporte en el que se va a publicar: si se trata de papel (por ejemplo, un *comicbook*) o de un medio digital (digamos un sitio web) las consideraciones son distintas. En esa estructuración del formato juega un papel fundamental la calle, ese espacio en blanco que separa y delimita las viñetas, porque ayuda a darle claridad.

Con respecto al medio digital, y a propósito de que en páginas precedentes hemos mencionado una modalidad particular del cómic surgida de la plataforma Webtoon, es necesario puntualizar que allí se produce una innovación al orientar la producción de los cómics pensando en un formato vertical, continuo y de desplazamiento por *scroll*, adaptado a las pantallas de los dispositivos móviles. El escritor y narrador gráfico venezolano Lucas García sostiene que “esto condiciona una lectura que es

ininterrumpida, a diferencia de una segmentada por páginas en el formato impreso, por ejemplo”.

FORMAS DE MONTAJE: son las decisiones relacionadas con la búsqueda por darle continuidad y movimiento a la secuencia que se representa. Esta también es una influencia del cine en el cómic. Existen varios tipos:

El travelling (cuando se representa a un personaje acercándolo o alejándolo).

El encadenado (se produce una degradación de la imagen, y a continuación va apareciendo otra con un valor equivalente).

La panorámica (consiste en dibujar en formatos sucesivos los momentos significativos de un movimiento de rotación, en el que un supuesto espectador gira la cabeza).

El montaje simultáneo (aparecen los personajes dibujados en distintos lugares al mismo tiempo, describiendo una acción total).

El montaje en varios tiempos (es una forma de representar en distintos momentos toda una secuencia temporal, concentrada en una viñeta grande).

COLOR: el uso del color o del blanco y negro en el cómic es una decisión del autor, contribuye con el atractivo del producto final, y suele tener un sentido funcional, asociado con los significados

que puede ayudar a mostrar al lector. Por ejemplo, la elección de un color específico puede permitir visibilizar los rasgos psicológicos de un personaje o crear cierta atmósfera en consonancia con lo que se está narrando.

b) Lenguaje verbal

BOCADILLO O GLOBO: son las partes del cómic en las que se ponen los diálogos o pensamientos de los personajes. Tiene dos partes, el *globo* propiamente dicho, donde va el texto, y el *rabillo* o *delta*, que señala al personaje que habla o piensa. Las variaciones de la línea de contorno dependen de lo que significan: un globo con forma de nube puede ser una ensoñación, o uno con una línea temblorosa indicar que el personaje tiene miedo, frío, etcétera.

CARTELA Y CARTUCHO: la cartela es la voz del narrador. Este texto se coloca en la parte superior de la viñeta y suele ser rectangular. El cartucho es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas.



La revitalización de la novela gráfica y del cómic para adultos ha impulsado que algunos medios utilicen el cómic para dar cobertura a diferentes temas como las problemáticas sociales, los conflictos bélicos e incluso investigaciones de gran calado.

JOSÉ GARCÍA AVILÉS

ONOMATOPEYA: es la representación verbal de los sonidos y ruidos del ambiente, y pueden representarse dentro o fuera de los bocadillos, y ser potenciados plásticamente usando colores, tamaños y ubicación.

LETRAS: para facilitar la lectura y no distraer la atención de las imágenes, se suele usar la letra de imprenta. Estas pueden cumplir, además, una función expresiva dependiendo de la situación que se narre o el personaje que se trate; entonces las letras irán en una fuente o un color diferente, serán grandes para representar gritos, o más pequeñas si el personaje susurra, o irán acompañadas de notas musicales si canta.

IDEOGRAMAS Y METÁFORAS VISUALIZADAS: expresan una idea a través de una imagen mental proveniente del lenguaje oral cotidiano. Algunos ejemplos: un bombillo se usa para señalar una idea; las estrellas que se ven alrededor de un golpe; la interrogación cuando el personaje está confundido o tiene una duda; la admiración cuando está sorprendido.

c) Código gestual

GESTOS: junto a los diálogos, los gestos son para los personajes el modo principal de expresión y admiten muchas variantes. No nos detendremos a explicar cada uno de ellos, pues se trata de convenciones expresivas y gestuales, y que podemos identificar

tales representaciones con el enojo, la ira, la sorpresa, el terror, la confianza, la borrachera, el frío, entre otros.

FIGURAS CINÉTICAS: son propias del cómic y aportan a las figuras la ilusión de movimiento, utilizando grafismos, curvas, líneas de dirección. Algunos ejemplos: líneas próximas y paralelas, más o menos densas, que indican la dirección de un cuerpo, las nubecillas detrás de un vehículo o de alguien que corre, las líneas que marcan la solución a una acción violenta, los trazos cortos que rodean a un personaje que corre, se cae o tambalea.

A modo de resumen, ofrecemos el siguiente recuadro:

a) Lenguaje visual	b) Lenguaje verbal	c) Código gestual
<ul style="list-style-type: none">■ Viñetas■ Encuadres■ Ángulos de visión■ Formatos■ Formas de montaje■ Color	<ul style="list-style-type: none">■ Bocadillo■ Cartela y cartucho■ Onomatopeya■ Letras■ Ideogramas y metáforas visualizadas	<ul style="list-style-type: none">■ Gestos■ Figuras cinéticas

Luego de esta pormenorizada revisión, queremos enfatizar lo que dijimos al comienzo de esta parte: que un mayor conocimiento del formato del cómic y sus características nos permitirá sacar mejor provecho de los propios procesos de lectura y de aquellos

que conducimos junto a nuestros estudiantes. Y repetimos también: la idea no es que les repitamos la lista de características en una larga clase teórica que, con seguridad, terminará aburriéndolos y haciendo que rechacen el tema. Proponemos acá un abordaje mucho más pragmático, *una lectura directa del cómic a partir de las actividades didácticas que creamos convenientes, adecuadamente orientadas y con objetivos bien claros, en las que el conocimiento teórico se va adquiriendo en el mismo proceso al trabajar con las piezas seleccionadas*. Además, el abordaje del conocimiento teórico de forma aislada puede producir en nuestros estudiantes sentimientos de frustración y alejarlos de la experiencia placentera que puede ser la lectura. Tratemos de incorporar esas nociones, tan valiosas para el proceso de comprensión, en la medida que como facilitadores comentamos y conducimos los procesos de animación de los cómics.

¿Cómo son los códigos del cómic?

Para que vayamos allanando el camino en nuestra propia preparación como facilitadores, escojamos uno de los cómics de la selección que se encuentra a partir de la página 60 y leámoslo. En seguida, revisemos la siguiente lista de preguntas en la medida en que examinamos el cómic que escogimos.

Aspectos generales

- ¿El cómic está ordenado de manera secuencial?
- ¿Las palabras aparecen subordinadas a las imágenes?
- ¿Es narrativo y cuenta una historia? ¿Podrías resumir esa historia?
- ¿Cuál crees que es su propósito? ¿Persuadir, entretener, transmitir información, imitar o exagerar la realidad, algún otro?

Sobre el lenguaje visual

- ¿Tiene viñetas y estas están delimitadas?
- ¿Qué tipos de encuadre usa?
- ¿Cuáles son los ángulos de visión empleados?
- ¿Hay algún aspecto a destacar sobre el formato en el que se presenta?
- ¿Cuál es la forma del montaje?
- ¿Cómo se usa el color en este cómic? ¿Tiene un significado especial?

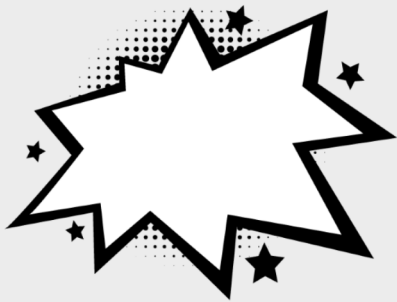
Con respecto al lenguaje verbal

- ¿Tiene bocadillos o globos? ¿Usa cartelas y cartuchos?
- ¿Usa onomatopeyas? ¿Cuáles?
- ¿Cómo es el uso de la letra? ¿Tiene un significado que se pueda destacar?
- ¿Hay ideogramas y metáforas visualizadas? ¿Cuáles son?

Acerca del código gestual

- ¿Cuáles son los gestos más evidentes para expresar estados de ánimo y sentimientos de los personajes? ¿Puedes mencionar los mecanismos que se usan para representarlos?
- ¿Qué figuras para significar movimiento están presentes?

Si deseas, repite este ejercicio con los otros cómics de la selección, porque ello te permitirá manejarte con sus características de un modo concreto, e ir conociendo cómo funcionan los lenguajes que aglutina cada pieza.



En Estados Unidos primero aparece en periódicos y después en comicbooks de distintos géneros. El más reconocido es el de los superhéroes, cuyas versiones en series y películas son hoy parte fundamental de la cultura pop mundial.

LUCAS GARCÍA

Aplicaciones didácticas del cómic

En las últimas décadas, ha habido un cambio importante en las sociedades sobre el papel que desempeña y puede llegar a desempeñar el cómic. Atrás quedaron los tiempos en los que se consideraba que las imágenes limitaban en los niños la adquisición de habilidades de lectura (30 y 40 del siglo xx). Sin embargo, hoy en día se reconoce el rol que puede jugar en el desarrollo de competencias comprensivas e interpretativas, dado que en su construcción interviene una serie de lenguajes que demandan una participación activa del lector. Además, claro está, de que las imágenes son claves en la maduración cognitiva de las personas; primero para los procesos de simbolización en el niño y luego en la elaboración de conceptos en el adulto.

Este cambio lo podemos evidenciar al hacer una revisión en internet sobre el cómic y sus aplicaciones didácticas en todos los niveles de la educación. Hoy en día muchos docentes de distintas áreas y pedagogos orientan sus esfuerzos para estudiar la

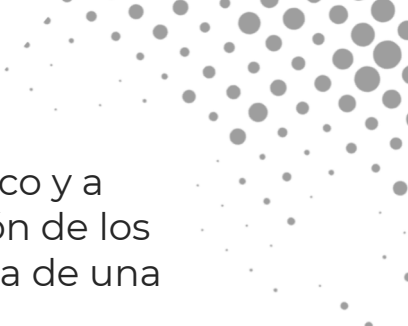


El cómic es un medio que representa visualmente uno de los roles fundamentales de los humanos: el de narradores de historias. Desde 1992 (...) se usa para narrar hechos históricos.

MARIO GRANDE DE PRADO

diversidad de utilidades en las aulas, para lo cual llevan adelante propuestas aplicables que sirvan de modelos para construir una base teórica sólida que posibilite que el cómic sea uno de los contenidos incluidos en los programas de formación de educación básica, educación media, e incluso en el nivel superior.

Esta parece ser una demanda de los tiempos en los que estamos viviendo. A diario, recibimos muchísima información: a través del teléfono celular, por medio de las redes sociales, desde distintas plataformas especializadas en uno u otro formato. Vivimos expuestos de forma constante a imágenes, audios, videos. Es una cantidad avasallante, que nos sobrepasa, y para la que muchas veces no estamos preparados, como tampoco lo están las generaciones más jóvenes, aunque sí están habituados. En un mundo con estas características, aislarse no parece una opción muy sensata. Creemos que la mejor alternativa es que continuemos formándonos y, en nuestro rol de docentes, ayudemos a nuestros estudiantes a adquirir las herramientas que le permitan interactuar sanamente



con todo ese contenido, a comprenderlo con juicio crítico y a sacar provecho de la experiencia. Una mejor preparación de los docentes contribuirá a superar la brecha que nos separa de una generación que se reconoce como nativa digital.

En todo caso, no se trata de escoger los cómics para trabajar en el aula solo porque son “atractivos”, porque son “entretenidos” o porque “a los estudiantes les gusta”. Su incorporación en los procesos pedagógicos debe responder a unos objetivos claros y bien determinados y a una planeación estratégica que haga posible su aplicación y aprovechamiento por parte de los involucrados en el proceso. Esto demanda una reflexión profunda del docente sobre todos los aspectos que participan en la dinámica dentro del aula y la toma de decisiones claves para así garantizar que su experiencia y la de los alumnos sea exitosa.

Presentamos algunas de las razones que favorecerían el uso del cómic en las aulas planteadas por algunos expertos que, a través de sus estudios e investigaciones, han promovido su aplicación didáctica:

- Al ser los cómics textos multimodales, porque proporcionan múltiples elementos de diseño, lo que implica que el lector tiene que negociar con distintos tipos de significado, su uso **contribuye en la adquisición de competencias multimodales de los estudiantes y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico** (Gavaldón, Gerbolés, y Sáez de Adana: 2020).

- **Posibilita y demanda la traducción de informaciones verbales a icónicas y viceversa;** como consecuencia de la reflexión sobre el lenguaje verboicónico a través del lenguaje verbal (Diago y Nieto: 1989).
- La combinación del lenguaje icónico y verbal **permite favorecer un desarrollo integral de diferentes dimensiones de la personalidad, en una síntesis interdisciplinar.** Con el cómic, los personajes —y a través de ellos los propios alumnos— hablan (expresión lingüística), se mueven (expresión dinámica), se expresan con gestos y muecas (expresión dramática), se relacionan (expresión social), se ubican en contextos (expresión natural), etcétera (Guzmán López: 2011).
- Dada su naturaleza interdisciplinar, **se puede integrar en las distintas asignaturas como vehículo de aprendizaje y de reflexión sobre los diferentes temas** que pueden ser tratados en las áreas de conocimiento. Además, ayuda a que los estudiantes logren **procesos de síntesis que exigen esfuerzos comprensivos**, al depurar lo que es imprescindible de lo que no lo es (Gutiérrez Párraga: 2006).
- En general, el abordaje del cómic en el aula **está asociado con un tono lúdico que resulta muy motivador** y que exige, como en cualquier otro juego, un alto grado de implicación. Todo ello hace que resulte idóneo para el trabajo en adolescentes (Gutiérrez Párraga: 2006).

- La utilización del cómic **permite desarrollar procesos de pensamiento como la observación, comparación, clasificación, análisis y síntesis; además de incrementar la capacidad de visualización de una imagen determinada** para discernir todos sus elementos y prestar cuidado al todo y a los detalles (Gómez-Trigueros y Ruiz-Bañuls: 2019).

Desde **La Vida de Nos** apostamos por el cómic como un recurso valioso para compartir en los espacios escolares por las mismas razones por las que creemos que las historias son poderosas y tienen un propósito que va mucho más allá de lo meramente estético. Por eso hemos abordado distintos recursos como videos, fotografías, textos, audios, ilustraciones... y los combinamos para producir piezas en formatos como *reels*, carruseles, hilos, podcast y cómics... Historias que, con independencia del medio en que se presentan, persiguen siempre conmover al lector o espectador. Una capacidad potenciada aún más cuando se trata de cómics.

Para nosotros en **La Vida de Nos** las historias, el centro del trabajo que hacemos, son relatos de no ficción en los que un narrador nos presenta a un personaje que de pronto se ve rodeado de obstáculos y vicisitudes que tambalean su equilibrio (su mundo conocido). Este personaje trata de superar o sortear la adversidad para estabilizarse de nuevo (para volver al mundo que conocía o para ir a otro nuevo). Le pasan cosas, se enfrenta a circunstancias sobrevenidas, toma decisiones, se encuentra con


gente que lo auxilia y le indica un camino a seguir (los llamamos, de hecho, “personajes auxiliares”). La expectativa sobre si el protagonista logrará o no superar las pruebas en el camino produce una tensión que funciona como combustible para que la historia avance. Y en tanto nuestro personaje avanza, se va transformando, se va convirtiendo en otro. En medio de esa transformación, el espectador que asiste al relato se emociona, siente empatía. Es lo que llamamos “efecto”, que se produce porque el reflector, en todo momento, está puesto sobre la condición humana de los personajes (Lezama: 2021).

El escritor y docente argentino Darío Sztajnszrajber (2016), al reflexionar acerca de la identidad, sostiene que lo que mejor ayuda a responder a la interrogante “¿quiénes somos?” es un relato, una narración de nuestra historia, de nuestra experiencia de vida. Allí se cifra nuestra identidad, pues comunica una visión subjetiva del mundo, la particular mirada de la red de relaciones que articulan la realidad y el lugar del ser humano en ella.



El comic surge a finales del siglo XIX como evolución de los libros ilustrados para niños, las revistas de caricaturas y las novelas de centavo de aventuras. Y tiene antecedentes formales tan diversos como las pinturas rupestres o los tapices tejidos del medioevo.

LUCAS GARCÍA



Las narraciones despliegan una propuesta de búsqueda de sentido que pone la identidad en un lugar de asombro, de perplejidad, de emoción, y no es su interés principal encontrar una verdad. Entendida así, la identidad sería un texto, un relato que nos contamos a nosotros mismos, con el que nos interpretamos.

En su curso **Herramientas básicas para contar historias reales**, el periodista y editor senior de **La Vida de Nos**, Erick Lezama (2021), apunta lo siguiente:

[Las historias] son una suerte de imanes de los que no podemos despegarnos. Nos pasamos la vida contándolas y consumiéndolas. A diario, desde que tenemos consciencia, sentimos la necesidad de narrar nuestras experiencias (un mal día, un problema familiar, un viaje, una fiesta) y de escuchar las de nuestros allegados.

A veces, las historias que nos roban la atención *aparentemente* ni siquiera tienen que ver con nosotros: las vemos en películas, en telenovelas, en series, en el teatro; las escuchamos en la radio, en canciones; y las leemos en libros. Incluso, hay historias que llegan a nosotros sin buscarlas: estamos en el transporte público, el desconocido que va a nuestro lado comienza a echar un cuento y nos quedamos enganchados... Y de pronto hasta nos vemos pensando en esa vida ajena sobre la que no sabemos más que ese cuento fugaz.

¿Qué es eso que nos magnetiza a ellas? ¿Por qué ocurre?

“Siempre he pensado que la narrativa es el arte primordial de los humanos. Para ser, tenemos que narrarnos”, dice la escritora española Rosa Montero en su libro *La loca de la casa*. Y esto es así porque para construir conocimiento (para entender la realidad) el hombre no solo apela al pensamiento lógico —el de la razón—, sino también al *pensamiento narrativo*. Es una de las formas en que nuestro cerebro puede ordenar la información para elaborar interpretaciones sobre el mundo. Es decir, necesitamos las historias para saber dónde estamos parados.

La condición humana, en la que está puesto el foco en las narraciones, nos hermana a esos personajes de quienes se nos cuenta; nos sentimos identificados con ellos. Es por esto que las historias funcionan como un puente en el que nos encontramos con nosotros mismos y, al mismo tiempo, con los demás.

Todo lo anterior podemos resumirlo así:

- Las narraciones nos ayudan a definirnos, estamos atravesados por ellas.
- Somos productores y consumidores de historias.
- Las narraciones nos ayudan a ordenar el mundo que nos rodea y a asimilar situaciones que alteran nuestro equilibrio.
- Podemos conectarnos con los otros a través de las historias.
- Las narraciones son una necesidad, en especial en situaciones adversas y cruciales de nuestra vida.

- El desarrollo de habilidades narrativas en las personas puede hacerlas capaces de interpretar mejor las historias con las que se relacionan cotidianamente.

¿Por qué tú también usarías el cómic?

Reflexiona sobre lo que hemos comentado en este apartado, y escribe en el siguiente recuadro tres razones por las cuales usarías el cómic con tu grupo de estudiantes.

1. _____

2. _____


3. _____

Recuerda que lo más importante es que al plantearte la posibilidad de trabajar con los cómics tengas unos objetivos didácticos claros que te permitan desarrollar una práctica pedagógica bien orientada y que considere no solo las características de los contenidos sino también las necesidades de los estudiantes.

Potencial de los cómics para la promoción de valores cívicos y democráticos

a) ¿Por qué promover valores cívicos y democráticos?

Un estudio realizado en 2022 por la organización no gubernamental Equilibrium-Centro para el Desarrollo Económico (Equilibrium CenDE) reveló que jóvenes venezolanos de entre 18 y 29 años manifiestan apatía o desencanto por los actores e instituciones políticas del país. El 52 por ciento no se identifica con ninguna postura política en particular. Manifiestan también un rechazo generalizado por las instituciones independientemente de la tendencia política. Según el mismo estudio, los jóvenes representan el grupo etario con menor participación ciudadana: solo 38 por ciento se involucra con las organizaciones de la sociedad civil, a diferencia de los otros segmentos que afirmaron una participación activa de 56 por ciento en el caso de aquellos entre 40 y 60 años, y de 42 por ciento en los mayores de 60 años. Asimismo, resultados de la Encuesta Nacional sobre Juventud (Enjuve), de la Universidad Católica Andrés Bello, revelaron en 2021 que solo el 50 por ciento



de jóvenes encuestados de 15 a 29 años considera que la democracia es el sistema preferible; que al 27,5 por ciento le es indiferente que exista una democracia o una dictadura; y que el 22,1 por ciento opina que un régimen autoritario sería preferible.

Ante este panorama, los cómics figuran como una herramienta útil y oportuna para reconciliar a la juventud con la democracia y la vida cívica. De allí que este programa tenga como propósito divulgar historias ilustradas para la promoción de los valores democráticos y los derechos humanos en Venezuela ante audiencias juveniles. Es una propuesta que surge de la experiencia de **La Vida de Nos** con este formato y, en general, del éxito que ha tenido el cómic para promover la democracia. Los personajes heroicos de este tipo de piezas narrativas sirven de potenciales modelos a seguir, lo cual es pertinente para fomentar la identidad y la participación cívica de los jóvenes. También es un modo de cumplir con nuestra misión de contribuir con el reconocimiento entre ciudadanos, con la preservación de la memoria en Venezuela y con la reconstrucción del tejido social a través de la producción y difusión de historias reales.

b) ¿Qué valores promueven los cómics de la selección?

Para seleccionar las piezas que incluye este manual, nos inclinamos por las publicadas por **La Vida de Nos** que pudiesen tener un mensaje positivo para un público juvenil. De hecho, tres de ellas fueron producidas en una serie llamada *Jóvenes que se*

*emocionan, jóvenes que actúan. La solidaridad de una generación crecida en la adversidad*², que buscaba visibilizar el esfuerzo de sus protagonistas por hacer de su entorno un mundo mejor. Nos permitimos comentar algunos aspectos de cada cómic, no tanto para justificar la selección como para mostrar que comunican aspectos valiosos para la sociedad y que sus personajes principales pueden ser modelos de conducta para los lectores.

“AGUA SEGURA PARA TODOS”

ILUSTRACIÓN: Lucas García | TEXTO: Armando Díaz

Aborda cómo una inquietud personal llega a convertirse en una forma de ayudar a otros. El joven Hasler pone su formación académica y su experiencia de trabajo al servicio de quienes tienen una necesidad específica. Decide aprovechar eso que sabe hacer para contribuir con el bienestar social y mejorar la calidad de vida de las comunidades. Para lograrlo, reúne un equipo de trabajo y luego establece una alianza con otra organización que atiende el mismo tema. En este cómic observamos cómo se ponen de manifiesto dos cualidades del líder, que aspiramos puedan emular las generaciones más jóvenes: capacidad para convertir un proyecto personal en algo que atiende una necesidad social; y la conciencia de que las

²En este enlace puedes leer más acerca de la serie y sobre las demás historias que la componen: <https://www.lavidadenos.com/crecidosenlaadversidad/>

alianzas garantizan que iniciativas como esta se materialicen.

“DARSE LA MANO HASTA EL ÚLTIMO MOMENTO”

ILUSTRACIÓN: Shari Avendaño | TEXTO:
Jefferson Díaz

Este cómic trata de la gratitud y la solidaridad humanas, que se ponen de manifiesto incluso en (o precisamente por) las circunstancias más adversas, como la que acá se cuenta. Que los protagonistas no tengan nada no es un pretexto para dejar de ayudar a alguien de su entorno que está necesitado. Un detalle no poco significativo es que los protagonistas de esta historia son migrantes venezolanos en Ecuador, porque la bondad no conoce de nacionalidades. Y pensamos que esta fue su manera de agradecer al país que los recibió y brindó apoyo.



LUCAS GARCÍA. Narrador y diseñador gráfico. Un largo reposo de niño me llevó al encuentro de una caja de serie negra que mi papá me pasó para que “matara” el tiempo. Soy autor de Rocanrol (2002), Payback (2009), La más fiera de las bestias (2011), Acabose (2013) y Superhéroe (2016).

ARMANDO DÍAZ. Periodista valenciano con maestría en ciencias políticas. Pateo calle desde mi habitación creando historias que me permiten conocer la realidad global de mi país.

“VOLVER A LA ARENA BLANCA DE SU INFANCIA”

TEXTO: Hebertlizeth González | ILUSTRACIÓN: Walther Sorg

Esta pieza cuenta sobre un auténtico líder en ciernes: ante una necesidad de su comunidad —sobre ese entorno que todos valoran—, Luis no se queda de brazos cruzados, sino que sabe qué hacer y el rol que debe desempeñar. Inspira a otros para que juntos hagan algo por el rescate de ese paraíso que han perdido. Y subrayamos acá el accionar de Luis y de los habitantes del pueblo. Es un colectivo que se moviliza como un solo cuerpo, porque tienen un objetivo en común. Asimismo, hay acá un profundo sentido de pertenencia y de arraigo por el lugar que se habita, que en el pasado ha ayudado al protagonista a definir su vocación y le ha servido para conseguir el sustento. Este cómic también trata acerca de la contaminación en el medio ambiente y cómo las comunidades pueden trabajar para mitigar sus efectos, incluso cuando el problema parece irresoluble.

“LA TENAZ BATUTA DE ISANDRA CAMPOS”³

TEXTO: Eva Riera | ILUSTRACIÓN: Carlos Luis Sánchez

Esta puede ser leída como una historia de superación y transformación personal a través de la música y la educación, más allá de las propias limitaciones y carencias. Al vivir esta

³ Este cómic es una adaptación de una historia en formato texto, escrita por Eva Riera, y que el docente interesado en conocerla en extenso puede leer en este enlace: <https://www.lavidadenos.com/la-tenaz-batuta-de-isandra-campos/>

experiencia, Isandra no se conforma con ello, y se atreve a compartirla con otros, para lo cual crea una casa cultural. Es su forma de mitigar los problemas de criminalidad y drogas que afectan a los jóvenes de la comunidad a la que pertenece. Es decir, orienta su pasión por la música hacia la transformación de los otros, para que vivan experiencias significativas como la suya y transformen, a su vez, el modo en que miran el mundo.

“SER EL MEJOR ALUMNO DE MIS ALUMNOS”

TEXTO E ILUSTRACIÓN: Rongny Sotillo

Este cómic narra una experiencia personal de su autor, Rongny Sotillo. El relato muestra la importancia de la orientación vocacional en el trabajo que él mismo desarrolla como docente. Y también cómo lo es para esos estudiantes que atiende, para ayudarlos a descubrir eso para lo que son realmente buenos, y el modo en que esto se vincula con el proyecto de vida que quieren construir para sí mismos. En todo esto tiene muchísima relevancia el tema del autoconocimiento y cómo —sin



*SHARI AVENDAÑO.
Periodista venezolana e ilustradora freelance. Mi reto es poder fusionar mis pasiones (el periodismo, la investigación, los datos, el arte y los cómics) para contar historias de la manera más entretenida y hermosa que sea posible.*

JEFFERSON DÍAZ. Nacido en 1986. Periodista. Trabajé en medios como Últimas Noticias, Vivo Play y El Estímulo. Soy fiel creyente de que se puede vivir de escribir y que para ser bueno —en lo que sea— se debe adoptar una filosofía de eterno aprendiz.

pretensiones ni arrogancia— el protagonista se convierte en un modelo para sus estudiantes.

¿Qué temas propondrías tú?

Lee y repasa cada uno de los cómics de la selección que se encuentra a partir de la página 60 y apunta cualquier tema o aspecto que hayamos olvidado y que te gustaría tratar en una actividad de lectura con los estudiantes, pensada para promover valores cívicos y democráticos.

5 propuestas para el abordaje del cómic con estudiantes de educación media

Las actividades que presentamos en esta parte no pretenden más que ofrecer un modelo de trabajo de los cómics en el aula, para que sea el propio docente quien diseñe y ejecute sus propuestas de acuerdo con las características particulares del entorno en el que se desempeña y los objetivos planteados. En todos los casos que sugerimos, el propósito es la lectura animada de los cómics considerando alguno de sus rasgos formales para luego adentrarnos en la discusión de sus aspectos temáticos, de modo que ayudemos a los estudiantes a desarrollar una mirada crítica sobre los valores cívicos y democráticos que se tratan en los cómics. A pesar de lo estructurada que están formuladas las actividades, la intención es que los estudiantes sientan que viven una experiencia agradable y amena, que favorece el placer de la lectura por encima de la adquisición de conocimientos memorísticos. Esto último ha sido un aspecto fundamental que hemos tenido en

cuenta a la hora de elaborar el diseño instruccional alrededor de los cómics seleccionados.

1. ¿Cuál es la fórmula para una historia?

CÓMIC SUGERIDO: “Volver a la arena blanca de su infancia”.

DURACIÓN ESTIMADA: 60 minutos.

ASPECTOS FORMALES USADOS COMO PUNTO DE PARTIDA

- Elementos de una historia: narrador, personajes, hechos (y conflictos), tiempo, espacio y atmósfera.
- El cómic como medio secuencial.

ESTRATEGIAS DE LECTURA: paráfrasis, inferencia y generalización.

RECURSOS

- 20 ejemplares del cómic “Volver a la arena blanca de su infancia”.
- Hojas blancas.

EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Inicio (5 minutos). Para comenzar, a través de la técnica de la pregunta, el facilitador indagará con los estudiantes cuáles son los elementos que determinan que una historia se considere como tal, y repasará con ellos cuáles son: narrador, personajes, hechos (y conflictos), tiempo, espacio y atmósfera. Este es un

tema del que ellos tienen conocimientos, pues la narrativa es uno de los temas contemplados en los programas de educación básica y educación media. Les indicará que en la siguiente actividad harán una verificación de que están todos los ingredientes de una historia, como si de una fórmula se tratara.

Desarrollo (45 minutos). Luego explicará que un cómic cuenta una historia, y que por lo tanto se puede clasificar dentro de la narrativa, aunque también hay cómics expositivos o informativos. Enseguida entregará los ejemplares del cómic “Volver a la arena blanca de su infancia” a todos los participantes y comentará brevemente la trayectoria del ilustrador Walther Sorg. Hablar de los ilustradores y autores de las lecturas a los estudiantes ayuda a dar contexto a la actividad que se desarrolla y los dota de conocimiento sobre los creadores que están trabajando. Entonces, procederán a leerlo con ellos en voz alta. Este paso lo repetirán si lo creen necesario, para asegurarse de que la anécdota se comprende con claridad y que no hay dudas con respecto a lo que se cuenta en la secuencia. Esto tiene que ver



WALTHER SORG. Ilustrador, escritor y narrador gráfico nacido en Caracas. Desde pequeño me gustó contar historias con imágenes. Estudié diseño gráfico en la Escuela de Artes Cristóbal Rojas. He participado en la ilustración de 16 libros, y tengo otros 3 que fueron escritos e ilustrados por mí: Zamuro, Olfo y Gala.

HEBERLIZETH GONZÁLEZ. Licenciada en comunicación social. Me formé para ser ventana de quienes no son escuchados y la mejor forma es contando historias.

con que la lectura debe avanzar desde la comprensión textual (literal) hacia la interpretación de asuntos más complejos y que requieren mayor elaboración intelectual (como la inferencia y la generalización).

En el paso siguiente, verificarán cuáles elementos de la fórmula de historia están presentes en este cómic:

- **Narrador:** ¿quién cuenta la historia?, ¿lo sabemos?
- **Personajes:** ¿quiénes ejecutan las acciones que se narran?
- **Hechos o acciones:** ¿qué es lo que sucede en esta narración?
- **Tiempo:** ¿podemos ubicar cuándo ocurren las acciones?
- **Espacio:** ¿dónde se ubican esos personajes y las acciones?
- **Atmósfera:** ¿qué atmósfera produce el cómic?

De acuerdo con las respuestas de los estudiantes —que pueden irse apuntando en un pizarrón o una lámina de papel bond—, el facilitador les preguntará si todos están de acuerdo o no con que es una historia. Sugerimos que copie en el pizarrón la fórmula:

HISTORIA = NARRADOR + PERSONAJES + ACCIONES + TIEMPO + ESPACIO + ATMÓSFERA

En esta parte, los estudiantes acudirán a estrategias de lectura como la paráfrasis, la inferencia y la generalización.

El docente aprovechará la atmósfera que ha ido creando la conversación para introducir los aspectos temáticos del cómic, para lo cual puede servirse de la lista de preguntas que proponemos a continuación.

PREGUNTAS PARA ESTIMULAR LA CONVERSACIÓN

- ¿Por qué creen que Luis actuó de la manera en que lo hizo? ¿Cuáles serían sus motivos?
- ¿De qué manera se relacionaba él con su entorno? ¿Qué significados tenían la playa y la naturaleza?
- ¿Este problema de la contaminación de la playa lo afectaba a él de manera directa? ¿No habría sido más fácil si se mudaba de lugar?
- ¿Luis podía haber logrado, él solo, limpiar las playas de su pueblo? ¿Qué importancia tiene la gente que él convoca para que lo ayude?
- ¿Creen que personas como Luis son un modelo a seguir? ¿Por qué?
- ¿En sus comunidades hay problemas de contaminación similares a este? ¿Ustedes podrían ayudar de alguna manera a minimizarlos?
- Donde viven, ¿conocen a personas con iniciativas para mejorar el entorno? ¿Se sumarían para trabajar junto a ellos?
- ¿Cómo creen que pueden aportar como ciudadanos a mejorar las condiciones del entorno en el que viven?

Cierre (10 minutos). Para finalizar, el facilitador pedirá a los estudiantes que, por grupos, escriban en una hoja blanca y con letra visible cuál creen que fue la fórmula que aplicó Luis para lograr lo que se proponía (**ÉXITO DE LUIS = LIDERAZGO + EMPATÍA + SOLIDARIDAD**, por ejemplo). Cada grupo lee lo que copió en la hoja y pegan todas las respuestas en un lugar visible.

2. Todo se transforma

CÓMIC SUGERIDO: “La tenaz batuta de Isandra Campos”.

DURACIÓN ESTIMADA: 60 minutos.

ASPECTOS FORMALES USADOS COMO PUNTO DE PARTIDA

- Las acciones y el conflicto del personaje en las historias.
- La transformación del protagonista.

ESTRATEGIAS DE LECTURA: paráfrasis, inferencia y generalización.

RECURSOS

- 20 ejemplares del cómic “La tenaz batuta de Isandra Campos”.

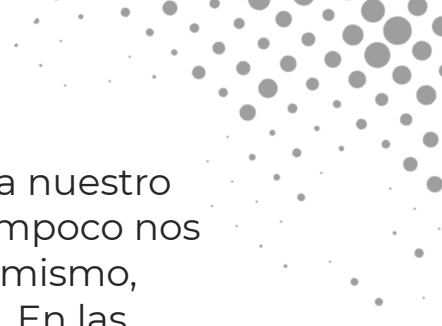
EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Inicio (5 minutos). El facilitador puede comenzar esta actividad hablando sobre el modo en que todos nos vamos transformando con el paso del tiempo: física y biológicamente y, aunque no nos damos cuenta de ello, envejecemos cada día que pasa. Esos cambios no solo son físicos y



*CARLOS LUIS SÁNCHEZ.
Licenciado en arte egresado
de la Universidad del Zulia.
Pintor, historietista,
contorsionista y cantautor.
Amante de la literatura,
especialmente de la
narrativa venezolana. Vivo
en Carora, estado Lara.*

*EVA RIERA. Amante del
periodismo con propósito,
convencida de que el
periodismo que no edifica
no merece ser ejercido.
Incansable aprendiz. Me
apasionan el periodismo
para niños, la defensa del
ambiente, los derechos
humanos y el patrimonio.
Son historias que no me
canso de contar.*



biológicos, sino también psicológicos. Por ejemplo, ya nuestro cuerpo no es el mismo que teníamos a los 6 años, tampoco nos comportamos entonces como lo hacemos ahora. Asimismo, nuestra capacidad de entender el mundo es distinta. En las historias ocurre un tipo de transformación que es determinante para que esas narraciones nos atrapen y emocionen.

Desarrollo (45 minutos). Para comprender este tipo de transformación, entregará a los estudiantes el cómic “La tenaz batuta de Isandra Campos”, y presentará a su ilustrador, Carlos Luis Sánchez. Entonces procederá a leerlo con ellos. Leer en voz alta es sumamente importante porque la intención es que el docente modele, con su forma de asumir la lectura, patrones de conducta en los alumnos para que asimilen que se trata de una actividad que se puede disfrutar y aprovechar en grupo. Si es necesario, releerán el cómic y se asegurarán de que todos comprenden la anécdota que se cuenta.

A partir de este momento, se orientará la discusión para ver cómo está presente este asunto de la transformación en la historia. ¿De verdad hay tal cosa? ¿Es Isandra la misma al comienzo y al final del cómic? ¿En qué cambia? Para esta parte, pueden hacer en la pizarra un diagrama comparativo de una Isandra del momento inicial versus una Isandra al final del relato.

Es clave que quede claro que este asunto tiene que ver con un aspecto fundamental en las historias, porque ellas muestran la transformación de alguien que, enfrentando las adversidades que se le presentan en su vida (las acciones y hechos que se

cuentan), se convierte a sí mismo en otro. Y esto determina la estructura del relato, porque el modo de contarlo está al servicio de que el lector viva —también— esa experiencia del protagonista.

Que Isandra haya decidido llevar a la comunidad donde vivía la música para enseñar a otros puede usarse para introducir la discusión hacia los aspectos temáticos del cómic, para lo cual el facilitador puede comentar algunas de las preguntas que se sugieren a continuación.

PREGUNTAS PARA ESTIMULAR LA CONVERSACIÓN

- ¿Qué fue lo que realmente logró la música en Isandra? ¿O qué fue lo que había en ella para que la música la estimulara de esa manera?
- ¿Piensan que la educación, aprender algo, nos ayuda en nuestra vida?
- ¿Creen que las limitaciones económicas nos impiden lograr lo que queremos? ¿Cómo fue en el caso de Isandra?
- ¿Por qué crear una casa de la cultura para promover la música? ¿Qué sentido tenía esto para ella?
- ¿Piensan que a través de la música y del arte en general se puede combatir problemas como la criminalidad y las drogas? ¿Acaso podemos hacer del mundo un lugar mejor con las artes? ¿Hay algún sentido social en ello?
- ¿Conocen en sus comunidades a gente que tiene alguna iniciativa similar? ¿Pueden contar de quiénes se trata y qué es lo que hacen?

- ¿Tienen algún pasatiempo o una pasión que valdría seguir cultivando? ¿Se imaginan en el futuro haciendo eso o que les permita lograr lo que quieren? ¿Ayudarían así a mejorar la sociedad?

Cierre (10 minutos). El profesor pedirá a tres o cuatro estudiantes que resuman lo abordado en la actividad de lectura. También ayudará a completar las ideas de las intervenciones que lo requieran.

3. ¿Cómo se cuenta este cómic?

CÓMIC SUGERIDO: “Agua segura para todos”.

DURACIÓN ESTIMADA: 60 minutos.

ASPECTOS FORMALES USADOS COMO PUNTO DE PARTIDA

- La viñeta como unidad de comunicación.
- El cómic como medio secuencial.
- Estructura de la historia.

ESTRATEGIAS DE LECTURA: anticipación, inferencia y generalización.


RECURSOS

- 4 o 5 ejemplares del cómic “Agua segura para todos”, fotocopiados y recortados por viñetas.
- 20 ejemplares del cómic “Agua segura para todos”.

EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Inicio (5 minutos). El facilitador organizará a los estudiantes en grupos de 4 o 5 miembros (todo dependerá de la cantidad de materiales de los que disponga). Luego procede a dar las instrucciones de la dinámica de trabajo: dirá que va a entregar un cómic desmembrado, desordenado y sin el título (para la propia organización del facilitador, pueden ir en sobres o bolsas de papel o plástico). La idea es que lean con atención cada una de las viñetas y piensen en un hipotético orden, una secuencia que cuente una historia y esta sea coherente. También deben ponerle un título, que decidirán de común acuerdo. Para lograr esto, los estudiantes pondrán en práctica estrategias de lectura como la anticipación, la inferencia y la generalización. Antes de continuar, puede presentarse al ilustrador Lucas García y el trabajo que desarrolla como escritor y narrador gráfico.

Desarrollo (45 minutos). El facilitador entrega un sobre a cada grupo con el cómic “Agua segura para todos” recortado en viñetas que estarán desordenadas. Enseguida, concede 15 minutos para que hagan el ejercicio. Cuando hayan terminado, puede preguntar a todos si les gustó la actividad y cómo se sintieron, con el propósito de crear un clima de confianza, como si se tratara de una conversación cotidiana. Para continuar, pedirá a cada grupo que diga al resto su título y el orden que decidió para las viñetas. Es importante que el facilitador enfatice que no hay respuestas buenas o malas, que la idea es que podamos compartir el modo en que cada uno resolvió el ejercicio y cómo comprendió que podían articularse como



secuencia. También porque actividades como estas —sin importar los resultados— disponen positivamente para la lectura.

Como es posible que los estudiantes no conozcan cómo se llaman los elementos del cómic, el facilitador puede explicar lo que sea necesario sin que tenga que extenderse en ello. Porque la idea es que esto no se convierta en una limitante para involucrarlos en la actividad y en la discusión, y que estos aspectos conceptuales pueden ser abordados mientras se avanza.

Luego de esto, el facilitador entregará el cómic “Agua segura para todos” en su versión completa y con el título para que lo lean. Entonces, pide a los miembros de los grupos que comenten qué tan similar fue la versión que ellos prepararon con esta. ¿Se parece? ¿Qué tanto? ¿Acertaron el título? ¿Qué versión les gusta más?

Es fundamental que el docente verifique que los estudiantes comprenden de principio a fin la anécdota que se cuenta, antes de pasar a la siguiente etapa de la dinámica.

En la medida que responden a las preguntas iniciales, se adentrarán en la temática que aborda el cómic, para lo cual el facilitador puede plantear al grupo algunas de las interrogantes que se formulan en el apartado siguiente, y conducir la discusión hacia la reflexión crítica de los estudiantes, para que estos piensen en las historias como herramientas que estimulan la discusión y el intercambio de ideas.

PREGUNTAS PARA ESTIMULAR LA CONVERSACIÓN

- ¿Por qué Hasler se propuso ayudar a otras personas en lugar, quizá, de dedicarse a trabajar como ingeniero químico en una empresa importante?
- ¿Conocen cómo se le llama a eso? ¿Se les ocurre algún nombre para denominarlo?
- ¿Saben de alguien —en la comunidad donde viven, en su familia o algún amigo de sus padres— que haya hecho algo similar?
- ¿Por qué creen que Hasler primero buscó ayuda de un equipo que conformó y luego de una organización interesada en el saneamiento del agua?
- ¿Creen que de verdad lo que hacen Hasler y su equipo ayuda a mejorar la calidad de vida de las personas?
- ¿En sus comunidades hay problemas como estos que se cuentan en el cómic? ¿Cuáles son? ¿Cómo se podrían resolver?
- ¿Piensan que lo que quieren estudiar o ser como profesionales en el futuro servirá para ayudar a otros a resolver sus dificultades?
- ¿Qué valores trata este cómic que son importantes para la sociedad en la que vivimos?

Cierre (10 minutos). El facilitador recogerá los comentarios más destacados de los participantes en una intervención de cierre de la actividad y las enriquecerá con sus ideas sobre el cómic y los temas que tienen que ver con valores cívicos y para la vida en democracia.

4. ¿A dónde se fueron las palabras?

CÓMIC SUGERIDO: “Ser el mejor alumno de mis alumnos”.

DURACIÓN ESTIMADA: 60 minutos.

ASPECTOS FORMALES USADOS COMO PUNTO DE PARTIDA

- El texto como parte del código verbal en el cómic. Usos y funciones.
- El bocadillo, la cartela y el cartucho y sus funciones.

ESTRATEGIAS DE LECTURA: anticipación, paráfrasis, inferencia y generalización.

RECURSOS

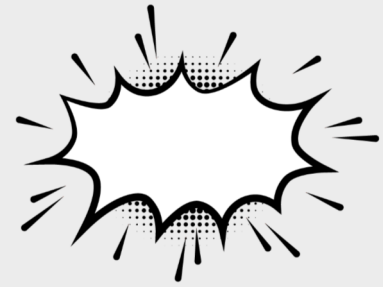
- 4 o 5 ejemplares del cómic “Ser el mejor alumno de mis alumnos” fotocopiados y a los que se ha suprimido el texto.
- 20 ejemplares del cómic “Ser el mejor alumno de mis alumnos”.

EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Inicio (5 minutos). El docente organiza los grupos que crea conveniente (de 4 a 5 participantes) y les indica que en la siguiente dinámica completarán un cómic al que le falta el texto. Y que deben hacerlo para que la historia que se cuenta en las imágenes tenga sentido, porque en el cómic las palabras

aparecen subordinadas a las imágenes. Explicará además que en ese cómic hay tres tipos de texto: el de los bocadillos o globos, que recoge los diálogos y pensamientos de los personajes; y el de las cartelas, las partes que cuenta el narrador. Si la cartela enlaza dos viñetas consecutivas entonces se denomina cartucho. El facilitador insiste en que la intención de la actividad es que cada grupo produzca una historia coherente y en correspondencia con las imágenes que muestra el cómic con el que trabajarán. Además, deben poner un título a la pieza.

Desarrollo (45 minutos). El facilitador entregará a cada grupo una copia del cómic “Ser el mejor alumno de mis alumnos”, al cual se le ha suprimido digitalmente el texto de los globos y las cartelas, incluso el título. A continuación, se les informa que tienen 20 minutos para desarrollar la actividad. Cuando se asegure de que todos culminaron, puede abrir la conversación grupal preguntando qué les pareció la actividad, si les resultó complicado o muy sencillo. De inmediato, pedirá a cada uno de los grupos que



RONGNY SOTILLO. Soy comunicador visual, productor editorial, guionista, docente e historietista. Con más de 27 años de experiencia en el mundo de la producción, soy autor de series audiovisuales y libros infantiles y cómics juveniles y adultos. Desde el año 2016 me dedico a promover, difundir y formar en el campo de la narrativa gráfica a través del Programa Amigos del Noveno Arte (PANA).

presente su versión del cómic con el texto que escribieron para darle sentido.

Si es necesario que el facilitador refuerce alguna noción conceptual, lo hará sin profundizar demasiado y de la forma más clara posible. También enfatizará que sus producciones ya son valiosas por el solo hecho de haberlas logrado ellos mismos.

Cuando todos hayan compartido el texto que produjeron, repartirá la versión escrita e ilustrada por Rongny Sotillo. Puede aprovechar la oportunidad para presentar al autor, y el trabajo que desarrolla de promoción del cómic en Venezuela a través del Programa Amigos del Noveno Arte (PANA), del cual es director. Después concede un espacio para que los estudiantes lean el cómic, e inicia una conversación en la que parafrasean la historia que leyeron y demuestran que comprenden la anécdota. ¿Se imaginaban que así sería la versión del autor? ¿Qué sintieron al leerla?

Luego, el facilitador orientará la conversación hacia la reflexión de los temas que presenta el cómic de Rongny Sotillo, para lo cual formulará algunas de las preguntas que se plantean en el siguiente apartado, también puede hacer otras similares y dirigidas a despertar el interés de los estudiantes hacia la reflexión crítica.

PREGUNTAS PARA ESTIMULAR LA CONVERSACIÓN

- ¿Qué creen que significa el título del cómic “Ser el mejor alumno de mis alumnos”? ¿Qué habrá querido decir el autor?
- ¿Cómo es posible que alguien que enseña aprenda de sus alumnos? ¿Tendrá esto algún sentido?
- ¿Les llama la atención esa frase que Rongny aprendió del sacerdote? ¿Qué significará la sentencia “no todos somos buenos para todo, pero todos somos buenos para algo”?
- ¿Se han puesto a pensar para qué son buenos? ¿Y para qué no lo son tanto? ¿Creen que se quieren dedicar a eso?
- ¿Saben qué es la orientación vocacional? ¿Saben qué es el proyecto de vida? ¿De qué forma podemos vincular ambas nociones con el cómic de Rongny Sotillo?
- ¿Tienen algún proyecto de vida personal o una vocación que les gustaría hacer realidad en el futuro?
- ¿Han conocido a algún maestro o profesor que los haya ayudado a descubrir para qué cosas son buenos? ¿Crees que ese docente influyó para definir alguna vocación personal?

Cierre (10 minutos). El facilitador puede sintetizar en el pizarrón o en una lámina de papel bond los comentarios e ideas generales que han ido desarrollando a lo largo de la discusión y pondrá el énfasis en la importancia de que pensemos en los proyectos de vida para el futuro, porque ayudan a definir lo que queremos y ponernos a trabajar en función de ello.

5. Re-escribamos el cómic

CÓMIC SUGERIDO: “Darse la mano hasta el último momento”.

DURACIÓN ESTIMADA: 80 minutos.

ASPECTOS FORMALES USADOS COMO PUNTO DE PARTIDA

- Lenguaje verbal. Ideogramas y metáforas visualizadas.
- Código gestual. Gestos.

ESTRATEGIAS DE LECTURA: paráfrasis, inferencia y generalización.

RECURSOS

- 20 ejemplares del cómic “Darse la mano hasta el último momento”.
- 4 o 5 ejemplares fotocopiados del cómic “Darse la mano hasta el último momento”.
- 4 o 5 hojas blancas (puede ser una lámina de papel bond dividida en 4 partes).
- Otros materiales: tijeras, lápices de grafito, marcadores punta fina, lápices de colores, pega blanca.
- Fichas con ejemplos de metáforas visualizadas y de gestos más convencionales en los cómics.

EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Inicio (5 minutos). Para iniciar, el docente les indicará que se dispongan en grupos para leer el cómic “Darse la mano hasta el último momento”, que repartirá de inmediato entre los

participantes. En este espacio inicial se contará quiénes son los autores del cómic para dar un poco de contexto. También se les pedirá que presten mucha atención a los sentimientos que se expresan en el cómic y cuáles son los mecanismos a los que acude el ilustrador para representarlos.

Desarrollo (65 minutos). Si lo desea, el docente hará la lectura en voz alta mientras todos siguen el texto. Al finalizar, preguntará a la audiencia: ¿cuáles son esos sentimientos que experimentaron al leer el cómic? ¿Es una historia alegre, triste, nostálgica, enternecedora? Luego de comentar algunas respuestas, el facilitador indagará si en sus vidas cotidianas ellos suelen expresar esos sentimientos, por ejemplo, cuando se comunican en distintos medios. Todo ello con el propósito de llevarlos al tema de los emoticones, tan usuales en sistemas de mensajería instantánea como WhatsApp o Telegram. Esto servirá para explicar que el cómic puede acudir a códigos gestuales y metáforas visualizadas para comunicar emociones e imágenes metafóricas de una manera más eficaz, porque sintetizan una idea de un solo vistazo y son convencionales, lo que quiere decir que son reconocibles por todos. El facilitador mostrará algunos ejemplos en fichas al grupo y dirá qué significan.

Este marco permitirá que los estudiantes examinen si el cómic “Darse la mano hasta el último momento” llegaría a producir mayores efectos en los lectores si le incorporasen metáforas visualizadas y gestos. Entonces se entregarán los materiales previstos e invitará a los estudiantes a intervenir una copia del cómic valiéndose de estos recursos. Para hacerlo, recortarán y

pegarán en un cuarto de pliego, dibujarán, o incluso convertirán (traducirán) el texto del cómic en imágenes reconocibles de un solo vistazo o que enfatizen los sentimientos que expresan.

Después, cada grupo se levantará y presentará al resto del salón los resultados de su intervención, comentándolo brevemente.

Esta actividad dará paso a los aspectos que tienen que ver con los valores y temas que aborda el cómic, para lo cual el facilitador orientará la conversación hacia una reflexión crítica a partir de las siguientes preguntas.

PREGUNTAS PARA ESTIMULAR LA CONVERSACIÓN

- ¿Qué les parece lo que hicieron José Daniel y su esposa por su vecina? ¿Cómo se le llama a eso?
- ¿Estuvo bien que fuesen solidarios con esta señora? ¿Por qué?
- ¿Creen que ayudar a otros va más allá de las nacionalidades?
- ¿Es esto una forma de José Daniel y su esposa agradecer al país que les dio acogida?
- Cuando decimos “no tengo que dar”, ¿es solo una excusa o en realidad es así?
- ¿Seremos de verdad solidarios con la gente que nos rodea? ¿Es importante la solidaridad para nuestra sociedad? ¿Por qué?
- ¿Se imaginan una sociedad en la que la solidaridad y la gratitud sean los valores más importantes? ¿Cómo sería?
- ¿Pueden enumerar situaciones en las que han sido solidarios, por muy insignificantes que parezcan?

- ¿Creen que de verdad que “hasta la muerte tenemos que darnos una mano”?

Cierre (10 minutos). El facilitador recogerá en una intervención final los aspectos más relevantes de la actividad y del cómic con el que trabajaron, y pondrá el énfasis en la necesidad de fomentar la solidaridad y la gratitud para lograr una sociedad cuyas bases están cimentadas en valores democráticos. Los trabajos producidos por los estudiantes serán expuestos en un lugar visible del salón.

¿Seguimos construyendo propuestas?

Como te habrás dado cuenta, a lo largo de este apartado usamos una plantilla que ha servido de formato para articular los diseños instruccionales propuestos. Te la dejamos acá para que tú también la uses como ejemplo y continúes trabajando en tus propias formas de abordar el cómic con estudiantes de educación media.

Nombre de la actividad:	Cómic sugerido:
Duración estimada:	Aspectos formales usados como punto de partida:
Estrategias de lectura:	Recursos:
Explicación de la actividad	
<p>Inicio (tiempo estimado).</p> <p>Desarrollo (tiempo estimado).</p> <p>Preguntas para estimular la conversación:</p> <p>Cierre (tiempo estimado).</p>	

Selección de cómics



AGUA SEGURA PARA TODOS

la
vida
de
nos

■ ILUSTRADOR: LUCAS GARCÍA ■ TEXTO: ARMANDO DÍAZ

HASLER IGLESIAS ESTUDIÓ INGENIERÍA QUÍMICA EN LA UCV, DONDE FUE DIRIGENTE ESTUDIANTIL. APENAS SE GRADUÓ, EN 2018, COMENZÓ A EJERCER SU PROFESIÓN.



TRABAJABA EN UNA EMPRESA DISEÑANDO SISTEMAS DE POTABILIZACIÓN DE AGUA PARA PAÍSES DE CENTROAMÉRICA, CUANDO PENSÓ QUE TENÍA QUE HACER ALGO...



... PARA QUE EN LOS BARRIOS DE VENEZUELA, SU PAÍS, DONDE EL AGUA CORRIENTE SUELE LLEGAR CONTAMINADA, TUVIERAN ACCESO A UNA FUENTE SEGURA Y EVITAR ENFERMEDADES.



CONFORMÓ UN EQUIPO DE 4 INGENIEROS Y 3 ESTUDIANTES DE INGENIERÍA CON QUIENES COMENZÓ A DARLE FORMA A UN PROYECTO QUE LLAMARON AGUA SEGURA.



LUEGO DE UN AÑO AFINANDO DETALLES, EN ALIANZA CON LA ONG MÁS VERDE, MÁS HUMANO, LO PUSIERON EN MARCHA...



... Y DESDE 2020, ACUDEN A COMUNIDADES VULNERABLES DE DISTINTAS REGIONES DE VENEZUELA PARA HACERLE ANÁLISIS AL AGUA QUE LLEGA A ESOS SECTORES E INSTALAR PLANTAS DE TRATAMIENTO.



DICTAN TALLERES PARA QUE LOS VECINOS APRENDAN A MANEJARLAS, Y PARA QUE ENTIENDAN LA IMPORTANCIA DE USAR AGUA DE BUENA CALIDAD.



LUEGO DE VISITAR COMUNIDADES DE CARACAS, MIRANDA, TÁCHIRA Y VARGAS, ESTOS JÓVENES HABLAN DE LA INICIATIVA CON ORGULLO,



SIENTEN QUE ES UN APORTE QUE CONTRIBUYE A CONTENER EL AVANCE DE LA PANDEMIA DE COVID-19.





DARSE LA MANO HASTA EL ÚLTIMO MOMENTO

■ ILUSTRADOR: SHARI AVENDAÑO ■ TEXTO: JEFFERSON DÍAZ

la vida de nos


DARSE LA MANO HASTA EL ÚLTIMO MOMENTO

JOSÉ DANIEL HERNÁNDEZ MIGRÓ A ECUADOR HACE TRES AÑOS. ES INGENIERO INDUSTRIAL Y VIVE EN GUAYAQUIL.



DESDE PUNTO FIJO, VENEZUELA, SE INTERESÓ POR LA CARPINTERÍA.





MUCHAS VECES CUANDO SALÍA A LA CALLE, SE TOPABA CON UNA VECINA QUE IBA EN SILLA DE RUEDAS.

JOSÉ DANIEL Y SU ESPOSA MÁS DE UNA VEZ LA ACOMPAÑARON HASTA LA TIENDA O A TOMAR EL BUS. ERA MUY QUERIDA EN LA COMUNIDAD.

POR ESO, SINTIÓ MUCHA TRISTEZA CUANDO SUPO QUE ESA VECINA HABÍA FALLECIDO, VÍCTIMA DE LA COVID-19.


Y LOS SERVICIOS FUNERARIOS EN LA CIUDAD ESTABAN COLAPSADOS. NO HABÍA ATAÚDES...



JOSÉ DANIEL DESARMÓ LOS ESTANTES DE SU COCINA Y DONDE REPOSABA EL TELEVISOR.

BUSCÓ EN INTERNET LAS MEDIDAS ESTÁNDAR DE UN ATAÚD, Y CON LA AYUDA DE SU ESPOSA, PASÓ SIETE HORAS ARMANDO UNO PARA SU VECINA.

"NO LES GUESTA NADA. NO ME PAGAN NADA", LE DIJO A UNO DE LOS FAMILIARES DE LA SEÑORA CUANDO SE LO ENTREGÓ.



JOSÉ DANIEL ESTÁ TAN AGRADECIDO CON ECUADOR Y SU GENTE, QUE SUS MUEBLES PASARON A SEGUNDO PLANO.

TODOS ESTAMOS EN EL MISMO BARCO. Y HASTA EN LA MUERTE TENEMOS QUE DARNOS UNA MANO.

nos. EN CÓMICS

LA TENAZ BATUTA DE ISANDRA CAMPOS

la
vida
de
nos

■ ILUSTRADOR: CARLOS LUIS SÁNCHEZ ■ TEXTO: EVA RIERA



ISANDRA TRABAJABA LIMPIANDO UNA CASA EN CARACAS. LE GUSTABA LEER A ESCONDIDAS



Y SE CONMOVIÓ TANTO AL OÍR LA MÚSICA CLÁSICA QUE PONÍA SU PATRÓN, QUE ESTUDIÓ FLAUTA



EN SU TIEMPO LIBRE CANTABA EN UN CORO. LA MÚSICA CAMBIÓ SU VIDA PARA SIEMPRE...

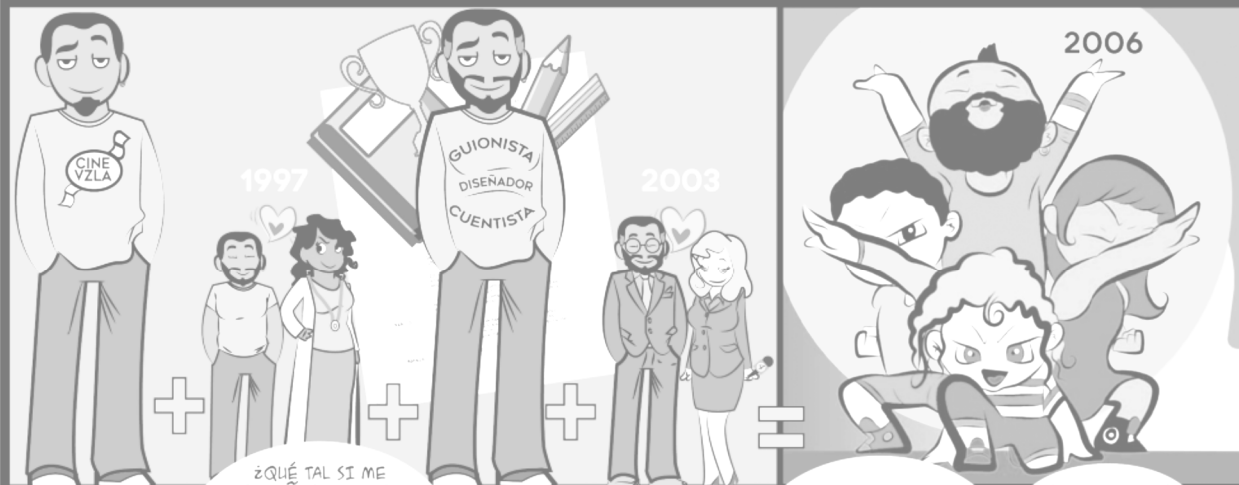


VOLVIÓ A SU BARRIO EN FALCÓN, UN LUGAR CON PROBLEMAS DE DROGA Y CRIMINALIDAD...





Y LA VIDA CONTINUÓ SU JUEGO, PERMITIÉNDOME CONSTRUIR UN CAMINO PROFESIONAL Y PERSONAL...



¿QUÉ TAL SI ME ACOMPAÑAS A REALIZAR UN TALLER DE INDUCCIÓN AUDIOVISUAL? ES PARA UN GRUPO DE JÓVENES MAESTROS QUE ESTÁN HACIENDO VOLUNTARIADO.

2007



¡CLARO. DIME DÓNDE Y CUÁNDO Y ALLÍ ME PRESENTO!



VAMOS A HACER UN EJERCICIO EN EL QUE DIBUJAREMOS CON LOS OJOS CERRADOS, GUÍADOS POR NUESTROS COMPAÑEROS...

¡HOLA, PROFE! TÚ NO TE ACUERDAS DE MÍ PERO YO SÍ DE TI.

NUNCA PENSÉ QUE APRENDERÍA UNA LECCIÓN DE VIDA ESE DÍA...



HACE 10 AÑOS ME PERMITISTE ENTRAR A UN TALLER DE VIDEO QUE ESTABAS DANDO Y GRACIAS A ESO DECIDI CONVERTIRME EN MAESTRO. DE NO SER POR TI, MI CAMINO SERÍA OTRO...

*TOMADO DE LA BIOGRAFÍA QUE AÚN NO HE ESCRITO DE ROMMY SOTILLO

ADÉMÁS DE LAS LÁGRIMAS DE CONMOCIÓN QUE ME CAUSARON LAS PALABRAS DEL JOVEN, RECORDÉ LO QUE ME HABÍA DICHO EL SACERDOTE SIENDO NIÑO Y COMPRENDÍ QUE SÍ ERA BUENO PARA ALGO, ERA PARA SER EL MEJOR ALUMNO DE MIS ALUMNOS.



VOLVER A LA ARENA BLANCA DE SU INFANCIA

■ ILUSTRADOR: WALTHER SORG

■ TEXTO: HEBERLIZETH GONZÁLEZ

la
vida
de
nos



Cuando Luis vio una mancha negra cubriendo las playas de Chichiriviche, sintió mucha tristeza.

Era como si esa sustancia viscosa hubiese llegado también a alguna parte de él.



Recordó su infancia correteando por esa arena muy blanca...

...y cómo, encantado por ese paisaje en el que creció, estudió turismo para hacerse guía turístico.



Aunque la crisis y luego la pandemia alejaron a los turistas, Luis encontraba allí el sustento que llevaba a casa.



Pensó entonces que debía hacer algo por esas playas que lo habían salvado tantas veces.



Entonces reunió a unos 200 habitantes del pueblo...



...Buscaron herramientas y se fueron, durante días, a recoger el petróleo.



Hacían cuanto podían para intentar salvar ese paraíso que era suyo.



Ninguno descansó hasta que vieron la playa más limpia.



Aunque el daño al ecosistema era muy grave, hicieron lo que estuvo a su alcance para devolverle a esa arena el blanco que le recordaba su infancia.



Referencias

- Diago Egaña, Eva María y Nieto Bedoya, Margarita (1989). El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. *Tabanque*, 5, pp. 53-65.
- Eisner, Will (2003). *La narración gráfica*. Barcelona: Norma.
- Fernández, Manuel y Díaz, Oscar (1990). *El cómic en el aula*. Madrid: Alhambra Longman.
- García Avilés, José (2023). El periodismo-cómic, una fórmula creativa para contar historias. [Artículo en línea]. Disponible: <https://mip.umh.es/blog/2023/04/18/el-periodismo-comic-una-formula-creativa-para-contar-historias-3/>
- García, Lucas (2023). Introducción al curso [Video]. En: *Adaptación de textos para creación de cómics* [Curso en línea]. Disponible: <https://elaulaenos.com/courses/adaptacion-de-textos-para-la-creacion-de-comics/>
- Gavaldón, Guillermina, Gerbolés, Ana María y Sáez de Adana, Francisco (2020). Aprender a comunicar con imágenes. Uso del cómic en la educación superior como vehículo para el desarrollo de competencias multimodales. En: *Cuaderno. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 89, pp. 143-

166.

- Gómez-Trigueros, Isabel María y Ruiz-Bañuls, Mónica (2019): El cómic como recurso didáctico interdisciplinar. En *Tebeósfera*, 10. Disponible: https://www.tebeosfera.com/documentos/el_comic_como_recurso_didactico_interdisciplinar.html
- Grande de Prado, Mario (2023). ¿Por qué no nos tomamos en serio los cómics? [Artículo en línea]. En: *The Conversation*. Disponible: <https://theconversation.com/por-que-no-nos-tomamos-en-serio-los-comics-203507>
- Gutiérrez Párraga, Teresa (2006). El cómic en los adolescentes. Estudio y práctica en el aula. Una propuesta de evaluación. En: *Arte⁸Individuo y Sociedad*, 18, pp. 29-56.
- Guzmán López, Milagros (2011). El cómic como recurso didáctico. En: *Pedagogía Magna*, 10, págs. 122-131. Disponible: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628291>
- Lezama, Erick (2021). Qué es una historia y qué elementos la componen. En: *Comenzar a contar(Nos): Claves para narrar historias* [Curso en línea]. Disponible: <https://elaulaenos.com/courses/comenzar-a-contarnos/>
- Madden, Matt (2007). *99 ejercicios de estilo*. (Trad. Lorenzo Fernández Díaz) Barcelona: Sins entido.
- McCloud, Scott (1995). *Cómo se hace un cómic. El arte invisible* (Trad. Enrique Abulí). Barcelona: Ediciones B.
- Sztajnszrajber, Darío y Adamovsky, Ezequiel (2016, Julio 22), ¿Qué es la identidad? [Video de conferencia en línea]. Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=ZP45ANGVST4>

