

ESTRATEGIA DIDÁCTICA: TIRA CÓMICA O HISTORIETA

Definición: La tira cómica es un relato gráfico de una historia de uno o más personajes a través de viñetas que presentan un desarrollo narrativo. La imagen, enmarcada en un espacio delimitado por una línea, encierra el texto que ayuda a comprenderlas.

La tira cómica puede combinar lo gráfico con lo literario y algunas definiciones clave señalan que dicha sucesión de dibujos tiene como propósito no solo divertir al lector, sino también transmitir por medio de la expresión gráfica lo que no logra expresar la abstracción de la literatura.

Según Román Gubern, en su obra *La Mirada Opulenta* (1987), la combinación de palabras e imágenes ha sido primordial en la definición de una tira cómica. Además, la sucesión de imágenes en la historieta puede ser comparada al cine debido a que ambos hacen uso de códigos narrativos e iconográficos, integrando signos para indicar movimiento, golpes, estados de ánimo, ideas, entre otros.

Descripción: Los pasos a seguir para la elaboración de una historieta son los siguientes:

1) Idear un guion: En términos narrativos, es relevante considerar interrogantes que aclaren la sucesión de eventos. En esta parte del desarrollo de un cómic se deben integrar ciertos elementos, tales como:

- Destinatario: ¿A quién va dirigida la historia que se va a narrar?
- Finalidad: Se deben tener en cuenta los objetivos y/o la finalidad que se persiguen al hacer uso del cómic (enseñar, entretener, denunciar, transmitir valores, etc.).
- Personajes: Considerar el tipo de personajes es fundamental en el desarrollo de un cómic; se debe pensar en el número de los mismos y en los roles de cada uno dentro de la historia (protagonistas, antagonistas, personajes secundarios, etc.).

- Espacios: Formular interrogantes para generar ideas sobre cómo será el espacio 23 en el que se desarrollará la historia (¿en qué espacios o ambientes transcurrirá la historia?, ¿serán abiertos o cerrados?, ¿imaginarios o reales?).

- Época: Formular interrogantes acerca del contexto social e histórico en que transcurrirá la historia (¿en qué época sucederá?, ¿en el pasado, en el presente o en un futuro lejano?).

- Linealidad: Formular interrogantes acerca del tiempo en que transcurrirá la acción del cómic (¿la acción será lineal o habrá saltos temporales?).

2) Estructurar lo gráfico: Una vez definidos los aspectos narrativos de la historieta, es de suma importancia estructurar el guion planificado en diferentes viñetas, cuyo propósito es describir visualmente a los personajes y las situaciones que enfrentan.

3) Elegir un soporte: Es recomendable realizar bocetos o borradores antes de dar paso a la versión final. Una vez terminada la historieta, se debe elegir un formato adecuado para su publicación y difusión (digital o en impreso). Plantilla: Si bien no existe una plantilla propiamente tal para esta estrategia, cabe destacar que un cómic se caracteriza por el uso de viñetas o recuadros que tienen como objetivo representar instantes de la historia que se desea contar, tal como indica la plantilla. Incluye también dibujos que simbolizan las acciones que constituyen la historia.

Situación didáctica: En un contexto universitario, el profesor incentiva la generación de un ambiente propicio para el aprendizaje, provocando la toma de conciencia, por parte de los estudiantes, de las desventajas del uso del teléfono móvil en horario de clases.

a) Actividad: Crear una tira cómica sobre el uso de teléfonos móviles durante el período de clases.

b) Descripción: El profesor utiliza uno de los recursos disponibles para la creación de tiras cómicas, en particular <https://www.pixton.com/mx/>.

c) Objetivo General: Motivar un ambiente de respeto en la sala de clases, evitando el uso excesivo del teléfono celular durante las sesiones de trabajo.

Ventajas y desventajas: En cuanto a las ventajas y desventajas del cómic como estrategia educativa, Smith (2006) establece algunos beneficios y problemáticas de su aplicación en el aula.

Ventajas: Mejora la capacidad imaginativa del alumno, pudiendo este crear sus propias historias. Permite al estudiante aplicar la información recibida. Unifica lenguaje escrito e icónico, lo que permite interpretar ambas clases de comunicación, tanto unidas como por separado. Se puede utilizar en cualquier nivel académico. Favorece la capacidad analítica del alumno. Posibilita la combinación en el aula de técnicas de trabajo de carácter grupal, individual y cooperativo, de tipo crítico y creativo. Mejora la capacidad crítica, a través de los debates sobre el mensaje explícito e implícito que puede contener la tira cómica.

Referencias bibliográficas:

Blay, J. (2015). Dibujando la Historia: El cómic como recurso didáctico en la clase de Historia. Revista Supervisión,

Smith, A. (2006). Teaching with Comics: Everything you need to know to start teaching with comics.

Recuperado de www.uleth.ca/ Barrero, M. (2002). Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula. Revista Tebeosfera. Recuperado de <http://www.tebeosfera.com/> Isabel (2011).

Los cómics como estrategia de enseñanza. Blogspot: <http://comicsenlaeducacionsuperior.blogspot.cl/>