

Elaboración de Historietas para la Enseñanza del Inglés por Medio de Computadora

Renee Denisse Munguia Vasquez, Universidad de Sonora¹

José Luis Ramírez Romero, Universidad de Sonora²

Abstract

In this paper, after defining comics and justifying and illustrating their potential as tools to enrich the process of English teaching and learning, we shall describe some techniques and programs that can be used by English teachers in order to create their own comics.

Resumen

En el presente trabajo, a partir de definir lo que son las historietas y de argumentar y ejemplificar sus potencialidades como herramientas de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés, describiremos algunas técnicas y programas que pueden ser utilizados por los profesores de inglés para crear sus propios comics.

Introducción

Independientemente de su edad, condición social, y en ocasiones género, una gran cantidad de personas disfrutan de la lectura de historietas o comics. Sin embargo, pese a su gran atractivo, han sido un recurso poco aprovechado en la enseñanza en general y en la enseñanza del inglés en particular (Dony 2009; Eastmen 2009). Una de las posibles razones de su escasa utilización es la dificultad de crear historietas adaptadas a las necesidades y características diversas y cambiantes de los grupos de alumnos con los que los maestros de inglés debemos trabajar, las más de las veces por la falta de habilidad o tiempo para dibujar o ilustrar las ideas que queremos transmitir. Afortunadamente ambos problemas (falta de habilidad y tiempo) pueden ser subsanados mediante la utilización de programas de cómputo que nos facilitan la tarea de diseño y creación de comics interesantes, divertidos y adaptados a nuestros alumnos.

Algunas definiciones

Una historieta o comic es un medio con el cual muchas personas están familiarizadas desde la infancia. Aun así, al buscar definir de forma precisa este término, se encuentran varias acepciones del mismo. De acuerdo con Inge (1990) una historieta es "una narrativa abierta sobre un grupo de

¹ reneed.munguia@gmail.com

² jlrmrz@golfo.uson.mx

personajes recurrentes, contada en una serie de dibujos, frecuentemente incluyendo diálogo en globos." Por su parte, McCloud (citado en Gordon, Jancovich y McAllister 2007:291) define los comics como "ilustraciones y otras imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector".

Componentes básicos de una historieta o comic

Una historieta cuenta con varios elementos básicos que componen su estructura, a saber: personajes, escenario, situación, globos, onomatopeyas, y paneles o cuadros.

Los personajes: pueden ser personas, animales o cosas, los cuales son los protagonistas de la historia. Si los personajes son animales o cosas, frecuentemente son presentados con características humanas.

El escenario: contexto o sitio donde sucede la historia, el cual puede ser cambiante o fijo. Si los personajes del comic aparentan que están caminando, el escenario debe ir cambiando. Si están detenidos, el escenario debe permanecer fijo.

La situación o conflicto: es el elemento que pone en marcha la trama. Aún cuando se le puede llamar conflicto, este no tiene que ser necesariamente violento.

Los globos: también conocidos como burbujas, son como su nombre lo indica, figuras de formas variables que contienen el diálogo entre los personajes. Pueden tener varias formas, las cuales cambian dependiendo del tipo de diálogo del personaje (idea, diálogo normal o grito).

Las onomatopeyas: son palabras que representan sonidos y sirven como efectos en la historia.

Los paneles o cuadros: son marcos rectangulares o cuadrangulares que contienen los dibujos de la tira cómica.

Razones por las cuales deberían ser utilizados en las clases de inglés.

Aun cuando las historietas tienen una larga historia como medio de entretenimiento popular, hasta hace relativamente poco tiempo no se consideraron como un medio que tuviese algún valor educativo. Al contrario, como argumenta Cleaver (2008), por muchos años las historietas fueron consideradas como un enemigo en el salón de clases o "como inapropiadas para la educación, a grado tal que algunos consideraban que el uso de las mismas llevaría al estancamiento mental" (Ellman y MacGregor, citados en Davis 1997). Afortunadamente, la situación anterior se modificó en los últimos años, llegándose a comprobar el papel de las historietas como un material auténtico, productivo y de alto potencial educativo (Liu 2004). El reconocimiento de este potencial propició la creación en los Estados Unidos de varias asociaciones y programas que promueven el uso

de historietas en el salón de clases, tales como The National Association of Comics Art Educators, The Maryland Comic Book Initiative (programa del Departamento de Educación del Estado de Maryland) y The Comic Book Project (programa de la Universidad de Columbia), entre otros.

Potencial educativo

El potencial educativo de las historietas recae en varios rasgos o fortalezas que poseen las tiras cómicas, las cuales según Yang (2003) son sus capacidades motivadoras, su atractivo visual, su permanencia y su función como intermediarias y portadoras de cultura popular.

La capacidad motivadora de las historietas se basa en el interés que niños y jóvenes muestran por este medio. El atractivo visual está vinculado a su simplicidad y a su potencial para representar la realidad en imágenes llamativas y atractivas. La permanencia de las historietas está ligada al nivel de control que el usuario puede tener sobre el tiempo y ritmo de exposición de los mensajes, a diferencia del cine o de las caricaturas televisadas donde el ritmo de exposición está dado por el creador del medio. La función como intermediarias de las historietas se da en tanto que facilitan la conexión entre los estudiantes y los contenidos, de forma tal que estos últimos pueden ser presentados de formas mucho más accesibles para los alumnos. Finalmente, las historietas pueden fungir como portadoras de la cultura popular, toda vez que a través de ellas los estudiantes pueden acercarse al estudio de los estilos de vida, mitos y valores contemporáneos de una sociedad determinada.

Adicionalmente, Derrick (2008) presenta otras dos características importantes de las tiras cómicas. La primera es que las tiras no sólo proveen a los estudiantes de materiales de lectura contextualizados y sencillos de entender, sino que también son llamativas, motivantes y pueden incentivarlos a explorar otros materiales de lectura tales como novelas gráficas, revistas, periódicos y libros.

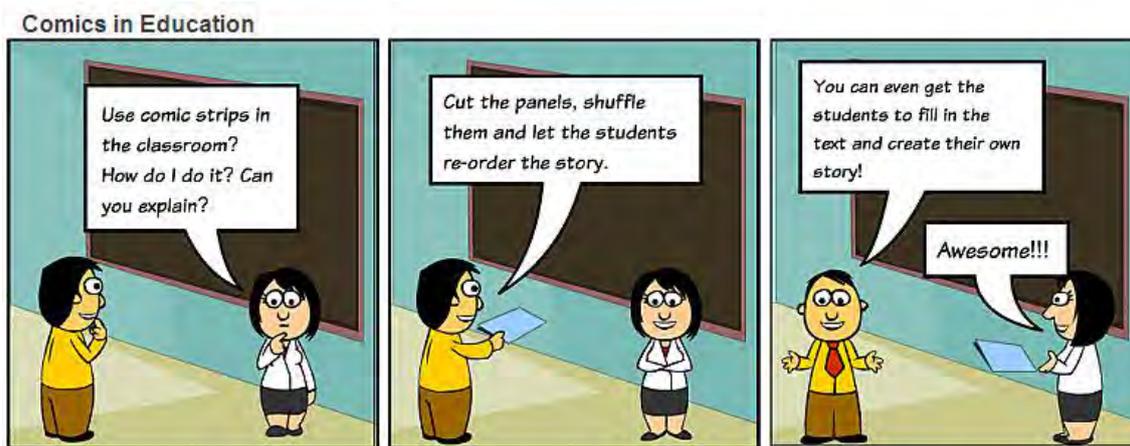
Finalmente, las historietas y las novelas gráficas pueden contribuir a desarrollar el alfabetismo visual, pues a través de ellas los estudiantes aprenden a reconocer ciertos símbolos y a decodificar sus significados. Un ejemplo de dicho alfabetismo visual es cuando el alumno reconoce que si un personaje tiene un par de cruces o equis en los ojos significa que está muerto. De este modo el estudiante aprende a entender símbolos arbitrarios asociados a las historietas que posiblemente no entendería si no fuese expuesto a este medio.

Usos de las historietas en la enseñanza del inglés

Hay varios usos que se les pueden dar a las historietas en la enseñanza del inglés. Así, las historietas pueden utilizarse como un medio para inculcar en los estudiantes el entendimiento de distintos símbolos visuales tanto de la lengua materna como de la segunda lengua y aprender a comparar los mismos. Pueden también ser utilizadas para hacer actividades basadas en el

orden de la historieta, ya sea donde se pida al estudiante identificar la secuencia en que la historia está narrada u ordenar una historieta que ha sido separada en cuadros y desordenada para que tenga un orden lógico. Otras actividades que se pueden realizar en las clases de inglés es pedir a los estudiantes que complementen las imágenes de una tira cómica agregando el texto de los diálogos y la situación o viceversa, o que creen una historieta ellos mismos.

Figura 1: Ejemplo de uso de historietas educativas.



Adapted from "Comics in Education" by Vidgan

Formas de creación

Al implementar el uso de historietas dentro del salón de clases, el maestro puede utilizar y adaptar las ya existentes o crear las suyas a fin de contar con materiales más adecuadas a su contexto y propósitos educativos. Para lograr lo segundo, el maestro puede valerse de técnicas que utilizan recursos computacionales para facilitar el proceso de creación, entre las cuales destacan el dibujo y la edición digital, la técnica mixta y el uso de generadores de comics. Cabe mencionar que no importa la técnica seleccionada, siempre y cuando antes de empezar el diseño, se tenga un propósito y se cree una situación adecuada para tal fin, los cuales serán posteriormente plasmados en la historieta.

El dibujo y edición digital es una técnica que ha ganado muchos seguidores en los últimos años y ha llegado a convertirse en la técnica a seguir por los creadores de historietas profesionales, quienes anteriormente seguían un proceso de creación completamente manual. Con el rápido avance de la tecnología, se ha posibilitado la creación de herramientas que permiten, tanto a los artistas profesionales como a los entusiastas del comic y en este caso a los maestros, emular mediante la utilización de herramientas digitales, el proceso artístico tradicional de dibujo en papel. Aunque estas herramientas permiten al creador desarrollar productos de calidad profesional, también son la alternativa que precisa de mayor habilidad y equipo. Esto es porque primeramente el creador de la historieta requiere contar con el equipo necesario, como un buen programa de edición de

gráficos (el cual llega a costar cientos de dólares) y una computadora que lo soporte. También es necesario contar con una tableta de gráficos o tablet, la cual es un accesorio que se conecta a la computadora permitiéndole al usuario dibujar directamente en un medio digital de forma precisa y posteriormente editar lo dibujado con la ayuda del programa de edición de gráficos. El precio de este accesorio puede oscilar entre los cien dólares (para un modelo económico) y los mil dólares (para un modelo profesional). Por estos motivos, esta técnica requiere de una considerable inversión económica en equipo. Finalmente, es necesario también que el creador de la historieta tenga tanto habilidades artísticas de dibujo y diseño como conocimientos de programas de edición de gráficos para la edición de los mismos. Además es importante considerar que el proceso toma tiempo y requiere dedicación para practicar y adaptarse al uso de una tablet y para la elaboración de las historietas en sí.

Figura 2: Ejemplos de tabletas de gráficos.

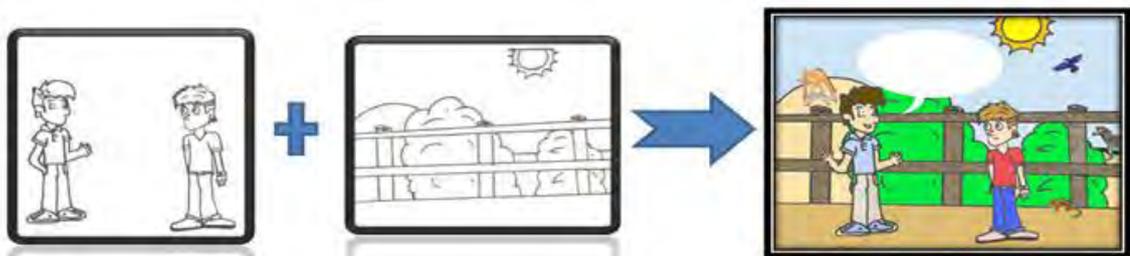


La técnica mixta es una mezcla del proceso tradicional de creación de historietas en papel y del proceso digital anteriormente descrito. Esta alternativa es más accesible para quienes no cuentan con el equipo o las habilidades técnicas necesarias para el proceso digital. En este caso, la creación de historietas se basa en bocetos, tanto de los personajes como del escenario en papel. Estos bocetos se importan a la computadora por medio de un scanner para posteriormente ser editados con un programa de edición de gráficos para agregar los colores, detalles y textos que les dan un acabado limpio y más completo. Si bien para la edición de imágenes mediante esta técnica también es necesario contar con un programa de edición de gráficos, se pueden utilizar alternativas económicas o gratuitas, como el programa de software libre GIMP, por ser una edición menos compleja que la utilizada en el método digital. Esta técnica es una opción intermedia para los maestros que buscan crear sus propias historietas, pues aunque también se requiere de cierta habilidad para el dibujo y conocimientos básicos de edición de imagen, y puede tomar un poco de

tiempo el familiarizarse con el proceso, es una alternativa interesante para la creación de material educativo.

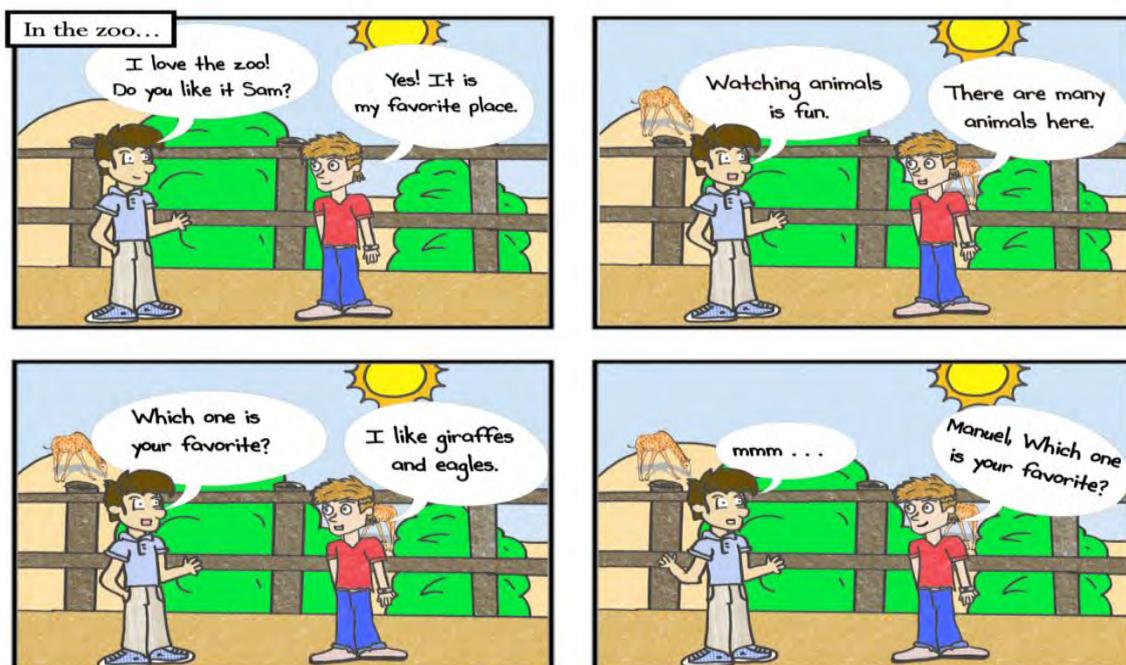
Para crear una historieta mediante esta técnica, como ya se mencionó, se debe primero diseñar los bocetos a mano e importarlos a un programa de edición de imagen. Posteriormente se debe editar cada personaje y escenario para agregar los detalles necesarios. Después se debe borrar el fondo de la imagen de modo tal que éste sea transparente para cada personaje (algunos programas de edición de imagen cuentan con herramientas especiales para este fin) y permita integrarlos más tarde en una sola imagen sin ningún problema, logrando además que el fondo blanco que normalmente se encontraría atrás de cada personaje no interfiera con el cuadro que se está creando.

Figura 3: Desarrollo de una historieta con técnica mixta.



Finalmente, se deben integrar en cada cuadro los personajes y el escenario y crear los marcos, globos y diálogos para completar la historieta.

Figura 4: Ejemplo de una historieta terminada.



Es importante destacar que esta segunda técnica, al igual que la primera, requiere de tiempo y dedicación si se pretende elaborar un producto de calidad, pero es más accesible al usuario común que la primera pues mucho del conocimiento necesario puede adquirirse de manera autodidacta, especialmente a través de tutoriales disponibles en internet.

Por último, la alternativa más accesible es el uso de generadores de comics en línea. En internet se puede encontrar una gran variedad de sitios donde pueden obtenerse dichos generadores, los cuales permiten al usuario crear una historieta básica mediante contenidos predeterminados en el sitio. Algunos ejemplos de estos sitios son *MakeBeliefsComix*, *Stripgenerator* y el *Garfield Comic Creator*. La mayoría de estos sitios tienen una interface muy intuitiva y permiten al usuario seleccionar personajes y fondos y jugar con las posiciones y tamaños de los mismos, así como agregar diálogos y textos personalizados. La mayor ventaja de éste método es que es muy sencillo y no requiere ningún conocimiento o equipo adicional para que uno pueda crear su tira cómica. Sin embargo, la sencillez del proceso también disminuye las posibilidades de personalización para el creador, quien tiene que elegir entre una lista de personajes predeterminados y limitar las oportunidades de inclusión de imágenes de contenidos u objetos particulares que podrían ser útiles en determinadas situaciones.

Existen también en el mercado programas especializados para la creación de historietas que siguen un proceso similar al de los generadores pero dándole mayor libertad y flexibilidad al usuario sin perder su sencillez y fácil manejo. Algunos ejemplos de estos programas son *Comic Life* (el cual puede comprarse en www.plasq.com), *Radical Comic Designer*, (que puede ser adquirido en www.radicalbreeze.com), y *Toon Boom*, (a la venta en www.toonboom.com). Estos programas son muy sencillos de utilizar y usualmente son económicos o gratuitos. Además otra ventaja es que muchos de ellos ofrecen tutoriales para los usuarios principiantes que les permiten aprender a utilizarlos de forma muy rápida.

Conclusión

Independientemente del método que se siga, es importante considerar las aplicaciones que las historietas tienen en el salón de clases para la enseñanza del inglés. Aunque su uso no se encuentra muy generalizado, es una alternativa interesante a considerar pues ofrece muchas posibilidades al maestro para la inclusión de contenidos y prácticas atractivas y divertidas para los estudiantes, sólo limitadas en ocasiones por su propia creatividad. Esperamos que las técnicas y programas de cómputo que aquí hemos presentado puedan ayudar a potenciar dicha creatividad.

Referencias

- Cleaver, S. (2008). Comics & graphic novels. *Instructor*, 117 (6) pp. 28-30. Consultado en Mayo 15, 2010 en: <http://www.eric.ed.gov>
- Davis, R. (1997). Comics: A Multi-dimensional Teaching Aid in Integrated-skills Classes. Consultado en Abril 25, 2010 en: <http://www.esl-lab.com/research/comics.htm>

- Derrick, J. (2008). Using comics with ESL/EFL students. *The Internet TESL Journal*. Consultado en Abril 25, 2010 en: <http://iteslj.org/Techniques/Derrick-UsingComics.html>
- Dony, C. (2009). How to use comics in the ESL classroom? *Le Journal de Babel* g 27. Consultado en Abril 25, 2010 en: <http://www.babelg.ulg.ac.be/bulletin/n27/htu.pdf>
- Eastmen, D. (2009). Comics. *ELT Journal* 63(4):436-438. Consultado en Abril 25, 2010 en: <http://eltj.oxfordjournals.org/content/63/4/436.extract>
- Inge, T. (1990). *Comics as Culture*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Gordon, I. Jancovich, M. y McAllister, M. (2007). *Film and Comic Books*. City: University Press of Mississippi.
- Liu, J. (2004). Effects of comic strips on L2 learners' reading comprehension. *TESOL Quarterly*, 38(2) (Summer, 2004), pp.225-243.
- Yang, G. (2003) *Comics in Education*. Consultado en Julio 1, 2010 en: <http://www.humblecomics.com/comicsedu/index.html>