



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MEXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES  
CAMPUS ARAGON**

**“LA EVOLUCIÓN DE LA HISTORIETA Y SU  
UTILIZACIÓN DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE  
APRENDIZAJE”**

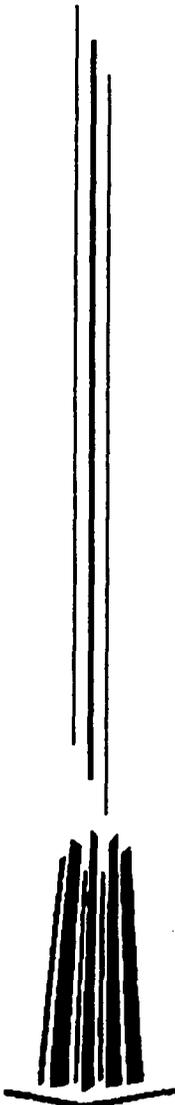
**T E S I S**  
**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:**  
**LICENCIADO EN PEDAGOGIA**  
**P R E S E N T A :**  
**FABIOLA SOTO FUENTES**

**ASESOR : LIC. FRANCISCA SERRANO TAVERA**

**MÉXICO**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

**2002**





Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## *AGRADECIMIENTOS*

*A mis padres:*

*Estanislao y Alejandra, porque a ustedes les debo todo lo que soy, gracias por su apoyo y su inmenso amor.*

*A mi esposo:*

*Roberto, gracias por estar a mi lado, por tu comprensión y tu apoyo incondicional. Te amo.*

*A mi asesor:*

*Un agradecimiento especial a la Licenciada Francisca Serrano, sin cuya ayuda no hubiese sido posible este logro. Para usted mi admiración, cariño y respeto.*

*Fabiola Soto Fuentes*

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

*Jurado*

*Mtro. Víctor Luis Axotla Muñoz*

*Lic. Gricelda Puebla Espinosa*

*Lic. Francisca Serrano Tavera*

*Lic. Hilda Patraca Sánchez*

*Lic. Rodolfo Quiroz Sánchez*

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

# ÍNDICE

	Pág.
<b>INTRODUCCIÓN</b>	
<b>CAPÍTULO I: ORIGENES Y EVOLUCIÓN DE LA HISTORIETA.....</b>	<b>1</b>
1.1 El surgimiento del comic.....	1
1.2 La evolución mundial del comic.....	13
1.2.1 Europa.....	14
1.2.2 América.....	19
1.2.3 Oceanía y Asia.....	22
1.3 La historia del comic en México.....	24
<b>CAPÍTULO II: DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA HISTORIETA.....</b>	<b>35</b>
2.1 ¿Qué es la historieta?.....	35
2.2 Características de la historieta.....	40
2.2.1 Estructura narrativa del comic.....	41
2.2.2 Integración de elementos verbales e icónicos.....	44
2.2.3 Utilización de códigos definidos.....	46
2.2.4 Un medio de difusión masiva.....	48
2.2.5 Finalidad distractiva.....	50
2.3 Ventajas de la historieta.....	51
<b>CAPÍTULO III: ELEMENTOS DE LA HISTORIETA.....</b>	<b>53</b>
3.1 La viñeta.....	53
3.2 El contenido icónico de la viñeta.....	56
3.2.1 Los encuadres.....	56
3.2.2 Las angulaciones.....	58
3.2.3 Los arquetipos y las situaciones estereotipadas.....	59
3.2.4 La gestualidad.....	63
3.2.5 Figuras cinéticas.....	66
3.2.6 Las metáforas visualizadas.....	70

3.3 El contenido verbal.....	73
3.3.1 Los cartuchos.....	73
3.3.2 Los globos.....	74
3.3.3 Las onomatopeyas.....	77
3.3.4 Los sonidos inarticulados.....	78
<b>CAPÍTULO IV: LAS POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DEL COMIC.....</b>	<b>80</b>
4.1 La percepción visual.....	80
4.1.1 Las funciones de la imagen.....	84
4.1.2 La composición.....	86
4.1.3 La iluminación.....	87
4.1.4 El color.....	88
4.2 El proceso de comunicación.....	90
4.3 La historieta como auxiliar didáctico.....	96
4.3.1 <i>La televisión y los niños</i> , del Consejo Nacional de Población.....	100
4.3.2 <i>Cuidado con las adicciones</i> , de la Secretaría de Educación Pública..	101
4.3.3 <i>Las Aventuras de Fideo</i> , de la Secretaría de Hacienda.....	102
<b>CAPÍTULO V: ANÁLISIS DE UN CASO: “CONOCE NUESTRA CONSTITUCIÓN” .....</b>	<b>105</b>
5.1 La historieta “ <i>Conoce Nuestra Constitución</i> ”.....	105
5.2 Metodología.....	106
5.3 Características de la población estudiantil.....	111
5.4 Evaluación: Resultados obtenidos.....	112
5.5 Conclusiones.....	139
<b>CAPÍTULO VI: PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LA UTILIZACIÓN DEL COMIC.....</b>	<b>144</b>
6.1 El material didáctico en el aprendizaje significativo.....	144
6.2 Criterios para la selección del material.....	147
6.2.1 Los objetivos de aprendizaje.....	147

TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN

6.2.2 El perfil del perceptor.....	148
6.2.3 Las funciones didácticas del mensaje.....	148
6.2.4 La evaluación de los recursos.....	149
6.2.5 Las denotaciones y las connotaciones del mensaje.....	150
6.3 Estrategia para el uso de la historieta en el aula.....	151
6.3.1 Planeación.....	152
6.3.2 Aplicación.....	152
6.3.3 Uso de un complemento.....	154
6.3.4 Retroalimentación.....	154
6.3.5 Evaluación.....	155
6.4 Ejercicios para el uso del comic en el salón de clases.....	155
6.4.1 Ejercicios con macroviñetas.....	156
6.4.2 Recomponer historietas.....	156
6.4.3 Crear textos.....	157
6.4.4 Ilustrar la historia.....	157
6.4.5 Modificar la historia.....	157
6.4.6 Crear una historieta en grupo.....	157
6.4.7 Seleccionar viñetas significativas.....	157
6.4.8 Diseñar y realizar libros de historietas.....	158
6.4.9 Crear historietas a partir de personajes conocidos.....	158
6.4.10 Informar a otros compañeros a través de historietas.....	158
<b>CONSIDERACIONES FINALES.....</b>	<b>160</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>164</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>167</b>

TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN

# LA EVOLUCIÓN DE LA HISTORIETA Y SU UTILIZACIÓN DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

## I N T R O D U C C I Ó N

Para quienes desempeñan la actividad docente, ha sido una preocupación constante proporcionar a los alumnos los medios o auxiliares didácticos que favorezcan la percepción, asimilación y comprensión de mensajes que, a su vez, hagan posible la consecución de los objetivos de aprendizaje previamente establecidos.

Así, a lo largo de los años han surgido una gran variedad de medios didácticos cuyas características obedecen principalmente al avance tecnológico y a los recursos económicos con los que se cuente en el país o región donde se lleve a cabo el proceso de aprendizaje.

Los auxiliares didácticos que existen hoy en día van desde la clásica pizarra hasta el más sofisticado programa por computadora que integra no sólo elementos visuales sino también sonidos y movimiento.

Los medios bisensoriales como la TV, han mostrado ser los más efectivos auxiliares didácticos en el aula, sin embargo, su acceso y costo no siempre están al alcance de las instituciones educativas.

La presente investigación pretende mostrar las bondades de un auxiliar didáctico con grandes posibilidades de ser usado con éxito en el aula para lograr un aprendizaje más efectivo: la **Historieta**.

Aunque la historieta es un medio unisensorial (es decir, sólo necesitamos del sentido de la vista para leerla), está integrada por una serie de características que la convierten en un excelente auxiliar para el educador.

El mensaje iconológico que maneja la historieta se compone de ciertos elementos que hacen posible la percepción de mensajes. Dichos

TESIS CON  
FALTA DE ORIGEN

elementos como el uso del color, el manejo del lenguaje, de signos iconológicos e iconográficos, la identificación lector- personaje, etc., hacen del comic o historieta\* un medio novedoso, pero sobre todo efectivo como medio de formación en el aula.

Cuando se habla de recursos didácticos en el aula, la mayoría de las veces el profesor se enfrenta con diversas dificultades, por ejemplo, sucede que los medios, sobre todo aquellos que se apoyan en la utilización de imágenes, suponen un alto nivel tecnológico que requiere a su vez un mediador para la transmisión del mensaje, por ejemplo proyectores de cine, aparatos de TV, video reproductoras, pantallas, etc., instrumentos que difícilmente se tienen siempre a disposición.

---

\* A lo largo de esta investigación se usarán como sinónimos los términos "Historieta" y "Comic", debido a que en México son los más conocidos para referirse a este medio. El término "Historieta" se usa más frecuentemente en nuestro país, en Estados Unidos se le denomina "Comic", en Italia "Fummento", en Francia "La Bande Dessinée" y en España "Tebeo". Rodríguez Diéguez, José Luis. El comic y su utilización didáctica. pág. 17.

Otra dificultad que se presenta con frecuencia es el hecho que el profesor no cuenta con la información necesaria para hacer funcionar los aparatos o no sabe como sacar el mayor provecho de ellos para producir un verdadero aprendizaje en los alumnos. Ante este tipo de situaciones el comic ofrece ventajas respecto a la utilización de otros recursos.

A diferencia de otros medios, el comic es un medio de base icónica de gran simplicidad que no requiere mediadores técnicos para su lectura, por ello, esta investigación pretende promover su uso y proporcionar al educador los fundamentos teóricos para comprender los elementos que hacen posible la recepción efectiva de mensajes a través de él.

En el primer capítulo de esta investigación se señalarán los antecedentes históricos de la historieta y su evolución en los países donde ha tenido mayor difusión y desarrollo. Además, se dedicará un apartado a conocer la historia del comic en México. Todo ello permitirá

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

observar la evolución del comic y comprender por qué hoy en día es uno de los medios de comunicación más importantes en todo el mundo.

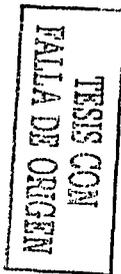
En el segundo capítulo se explicará la definición del término historieta para entenderla así a lo largo de esta investigación, posteriormente se analizarán las características más distintivas de este medio y por último, se mencionarán las ventajas del mismo cuando sus fines se orientan al área educativa.

El capítulo tres estará dedicado a analizar los elementos que conforman el lenguaje de la historieta. La primera sección estará enfocada al estudio de la viñeta como unidad de narración del comic y en cuya superficie interactúan componentes icónicos y verbales, a los que se dedicarán, respectivamente, los dos apartados restantes de este capítulo.

En el cuarto capítulo de esta investigación, se verá cómo los elementos verboicónicos de la historieta pueden ser estructurados para comunicar un mensaje de

carácter didáctico. Se hablará de la importancia de la percepción visual y del proceso de comunicación en el aprendizaje. Asimismo, se observará a través de algunos ejemplos, la manera en que el comic fue utilizado por instituciones gubernamentales en nuestro país para comunicar un mensaje con fines didácticos a la población.

En el capítulo cinco se analizará un caso concreto de la aplicación de la historieta en la educación formal: **"Conoce Nuestra Constitución"**. A partir de este análisis, basado en una investigación de campo, se determinará la efectividad de la historieta como auxiliar didáctico en el aula. Para ello, en primer término se hará una descripción de dicho material y se señalarán los objetivos que persigue. Posteriormente se indicará el procedimiento y se detallarán aspectos como el lugar de la investigación, los instrumentos que se utilizaron en la misma así como las características de la población a la que se abocó el estudio. En un apartado posterior se mostrarán los resultados obtenidos y se expondrán



las conclusiones derivadas de la investigación de campo.

En el sexto y último capítulo se recomiendan al educador una serie de criterios para la selección adecuada de la historieta que utilizará como auxiliar didáctico. Posteriormente se propone una estrategia para el uso de la historieta en el aula, así como algunos ejercicios que los alumnos pueden realizar a partir del comic.

El conocimiento de los temas expuestos en esta investigación, permitirá al pedagogo no sólo explotar este recurso en su actividad docente, sino además, le permitirá percatarse de forma indirecta de que la historieta puede emplearse en otros ámbitos de la pedagogía en los que el pedagogo tiene la posibilidad de participar, por ejemplo, en el diseño, producción o análisis de contenido de este medio.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

# CAPÍTULO I

## ORÍGENES Y EVOLUCIÓN DE LA HISTORIETA

### 1.1 El surgimiento del comic.

La historieta es hoy en día uno de los medios de comunicación más importantes en el mundo, "...estos libros, de los que se distribuyen millones de ejemplares, deben considerarse como otro medio de comunicación de masas..."<sup>1</sup> Como todo medio, su origen obedeció a las necesidades de una sociedad caracterizada por diversos factores sociales, políticos y económicos. En el caso del comic, países europeos como Alemania y Francia se adjudican el origen de la historieta, mientras que, por su parte, los estadounidenses insisten en atribuirse la génesis de este medio de comunicación.

La historieta, apareció por primera vez en Europa en 1825, cuando Rodolphe Töpffer, convertido en

<sup>1</sup> Young, Kimball. Psicología social de la opinión pública y de los medios de comunicación. pág. 114.

maestro de primaria, ilustraba los relatos que escribía para sus alumnos y los destinaba para su uso privado. Sus *Voyages en zig-zag*, relato ilustrado de 1825, se publicó hasta 1832, y *M. Vieux-Bois*, su primera historia en láminas, realizada en 1827, fue editada en 1837. El éxito de estas publicaciones fue inmediato, hecho que provocó la aparición de imitaciones ya desde 1839.

En Alemania, apareció en 1860, el que se convirtió en un gran clásico del comic: *Max und Moritz* de Wilhelm Bus, quien fue creador de los primeros personajes de historieta y quien, a través de esta publicación, llevó al comic a consumir su carácter de medio masivo. En Francia,

\* A lo largo de esta investigación, se señalarán los nombres de historietas y tiras cómicas en letras negritas y cursivas (por ejemplo *Max und Moritz*). Los nombres de publicaciones como revistas y periódicos serán subrayados (por ejemplo *The New York World*), mientras que los nombres de organizaciones, clubes o sindicatos se indicarán únicamente con letra cursiva (por ejemplo *National Cartoonists Society*).

TESIS CON  
FALTA DE ORIGEN

Christophe (seudónimo de Georges Colomb), publicó en 1889, historias en imágenes que se extendieron durante varios años: ***La famille Fenouillard*** y ***Le Sapeur Camembert***, entre otras.

A pesar de este prometedor comienzo en Europa, estudiosos del comic afirman que éste nació en su forma moderna en Estados Unidos (Román Gubern, "El lenguaje de los comics"), cuando el periodismo norteamericano —enclavado en la época de desarrollo del gran capital industrial— se enfrentó al problema de la competencia por el control del mercado periodístico.

Los dueños de dos grandes cadenas de diarios, Pulitzer y Hearst (propietarios de ***The New York World*** y de ***The New York Journal*** respectivamente), incorporaron la tira cómica como nuevo elemento periodístico para incrementar el atractivo de su producto e imponerse en el mercado. Conscientes de que el número de lectores aumentaba considerablemente los domingos —debido a la mayor disponibilidad de

tiempo ese día—, incluyeron en los suplementos dominicales una sección con ilustraciones humorísticas que se modificó progresivamente hasta adquirir una secuencia narrativa.

La primera historieta: ***Yellow Kid***, adoptó por casualidad su nombre definitivo, y definió más tarde toda una forma de hacer periodismo.

Con un panorama de intensa competencia comercial, el *World* creó en Abril de 1893, un suplemento dominical en el que publicaron trabajos de los dibujantes del periódico. Entre éstos figuró Richard Felton Outcault, quien en Julio de 1895, empezó a dar vida a una serie de viñetas cuyo personaje principal era una especie de "diablo cojuelo", observador de las miserias del mundo llamado "Hogan Salle". Cuando en el primer número de la historieta, se introdujo color en la plana, el personaje quedó por casualidad vestido de amarillo. Por eso, los técnicos del *World* rebautizaron al protagonista con el nombre de ***Yellow Kid*** (Niño amarillo), "*...el que se convertiría en la gran atracción*"

*del diario y contribuiría a dar el nombre de periodismo amarillo a los procedimientos inescrupulosos de una cierta prensa sensacionalista".<sup>2</sup>*

Como se ha observado, la historieta, entendida como obra narrativa que integra texto e imagen, nació y se multiplicó mucho antes de la última década del siglo antepasado. Sin embargo, al adoptar y proponer este lenguaje, las grandes cadenas periodísticas norteamericanas hicieron de las innovaciones de sus historietas (globos, onomatopeyas dibujadas, formatos estandarizados, etc.) elementos definitorios del comic.

*"El hecho es que el comic del siglo XX se identifica con las convenciones del lenguaje, los formatos y los medios de difusión que adoptaron y promovieron comercialmente los editores norteamericanos. En esta perspectiva, la historieta europea, que ya había creado un lenguaje iconográfico original, aparece a posteriori, como una precursora, apenas balbuceante, del verdadero*

---

<sup>2</sup> Massota, Oscar. La historieta en el mundo moderno. pág. 23.

*comic. Paradojas de una sociedad de mercancías donde la penetración cultural es proporcional al poderío económico y quien es capaz de imponer comercialmente un modelo expresivo puede también acuñar la definición del género y atribuirse su fundación"<sup>3</sup>*

Es así, que el comic moderno se identifica con el modelo yanqui, pese a que, en realidad, su origen es europeo, después es hábilmente recuperado por la industria periodística estadounidense que inicia de lleno su difusión comercial masiva.

Es importante destacar que el surgimiento y evolución de la historieta se debió en gran parte al alto nivel de desarrollo que alcanzaron las artes gráficas, así como a las exigencias de la competencia, que plantearon la necesidad de incrementar constantemente los atractivos y la novedad de los productos

---

<sup>3</sup> Aurrecochea, Juan Manuel. Puros Cuentos. La historia de la historieta en México. pág.10.

periodísticos para consolidar su mercado y crear nuevos.

Como parte de esta competencia comercial – detrás de la cual se encontraba una poderosa arma publicitaria –, Hearst arrebató al periódico de Pulitzer al creador de **Yellow Kid** en 1886 y le hizo continuar esta serie en las páginas de **The Morning Journal**. Por su parte Pulitzer pidió a George Luks que continuase dibujando con el mismo estilo aquel personaje en su periódico. Así, Outcault se convirtió en el fundador de un nuevo género popular y poco después volvió a tener otro gran éxito con la serie **Buster Brown** (1902).

Ante esta situación, se instauró en el comic la singular característica de la permanencia de un mismo protagonista y de un estilo a pesar de los cambios de dibujantes y creadores originales.

*“De este modo nacieron los comics norteamericanos, cuya cuna debe ser localizada en **The New York World** de Pulitzer, pero que la astucia y visión*

*comercial de Hearst transportó el centro de gravedad a su negocio, arrebatando dibujantes de talento a su rival (como Outcault o George Mc Manus) lo que le permitió convertir a **The New York Journal** (con ayuda de campañas sensacionalistas: Guerra de Cuba, ataques a Mc Kinley, Theodore Roosevelt y la Standar Oil) en el primer diario del país y a su negocio la primera potencia periodística nacional”<sup>4</sup>*

En este periodo inicial, el comic se caracterizó por una enorme fantasía creativa tanto en la elección de personajes y situaciones como en audacias técnicas y narrativas, y posteriormente, por la aparición de los **Syndicates**, distribuidores del material dibujado que a pesar de dar

---

<sup>4</sup> Gubern, Román. El lenguaje de los Comics. pág. 25-26.

\* Los **Syndicates** o sindicatos, fueron organizaciones que agremiaron a los dibujantes de historietas y se dedicaron a distribuir todo tipo de material dibujado a las publicaciones. Las empresas periodísticas ahoraban así el mantenimiento de dibujantes propios, pero renunciaban al lujo de la exclusiva ya que los derechos de autor pertenecían ahora al sindicato, quien decidía tanto el medio en que se publicaría el comic como el contenido del mismo. Los sindicatos crearon incluso sus propios códigos de censura.

una gran difusión al género, desvincularon el dibujo del comic de las redacciones del periódico y representaron un enorme retroceso al imponer límites estandarizados a la estructura formal y temática del comic, lo que ocasionó que la libertad e independencia artística quedaran seriamente amenazadas.

Después de 1930, las historietas de los suplementos dominicales se convirtieron en publicaciones independientes de la prensa a las cuales se denominó "Comic- books". En sus inicios, las historietas insertas en los periódicos cumplían con la función de ofrecer un nuevo atractivo para sus lectores y, en ocasiones, fueron utilizadas por diversas compañías, incluyendo a las editoras de diarios y semanarios como formas de publicidad gráfica. Sin embargo, todavía no se descubría que la historieta podía ser aprovechada comercialmente como producto autónomo. Cuando esto sucedió, con base – precisamente – a criterios mercantiles, se decidió lanzar la historieta, como un producto más, al mercado de consumidores de

"entretenimiento". Es entonces cuando la historieta demuestra ser una mercancía con gran atractivo y penetración entre un extenso público lector, y con extraordinarias posibilidades de éxito comercial.

La historia del cuaderno de historietas, puede ser dividida en tres grandes periodos: *"El primero, que recorre los años treinta y que fue, sin duda, la edad de oro del book, se multiplican las casas de editoras y las ventas alcanzan cifras topes. El segundo periodo señala una depresión en términos de venta, en la primera mitad de los años cincuenta en especial, de la que algunas de las mayores editoras no han podido recuperarse. El tercer periodo arranca desde el comienzo de los años sesenta y se halla fuertemente coloreado por el signo exitoso de los superhéroes... Las cifras de venta señalan nuevamente una curva ascendente"*<sup>5</sup>

La etapa comprendida de 1929 a 1939 puede ser denominada como la

---

<sup>5</sup> Massota, Oscar. Op. Cit., pág. 82.

edad de oro del comic, debido en gran parte, al auge que produjo la ampliación temática, originada por el comic de aventuras. En esta fase, la influencia del naturalismo cinematográfico hizo posible rebasar el estilo caricaturesco que había permanecido en el comic. En 1939, Alan Harold Foster inició la publicación de *Tarzán*, ideado por Edgar Rice en 1914 y llevado al cine. Por las mismas fechas aparece *Buck Rogers* dibujado por Dick Calkins, que abre el sendero de la ciencia-ficción y el comic. Y en 1931, inspirado en el gansterismo de aquel entonces aparece *Dick Tracy* de Chester Gould.

De esta manera se implantaron en el comic, los tres géneros mayores de la épica aventurera: la aventura exótica, la ciencia-ficción y la policial y de intriga, que además se enriquecen con la aparición de otras publicaciones como *Flash Gordon* de Alex Raimond en 1934 y *Phantom* de Lee Falk y Ray Moore en 1936, entre otras.

Pero, sin lugar a dudas, la principal novedad en la historia de los Comics en los años treintas fue la aparición del "Comic-book", que dio un impulso enorme a la difusión del comic, y trajo consigo éxitos a todo color como *Superman* (1938) de Jerry Siegel y Joe Suther, *Batman* (1939) de Bob Kane y *The Flash* (1939), obra de Fox y Lampert. Con estas publicaciones empieza a vislumbrarse una era de superhéroes que aún se encontraba en gestación. "Porque el hombre tiene limitaciones, se hace necesario crear un ser dotado de poderes superiores capaz de salvar a loa Estados Unidos, país que se levanta de la gran crisis y quiere ser fuerte e invencible"<sup>6</sup> (FIG. 1).



FIG. 1

TESIS CON  
FALTA DE ORIGEN

<sup>6</sup> Baron-Carvais, Annie. La historieta. pág. 25.

Por su parte, los mercados europeos no eran capaces de competir con los de procedencia yanqui. En Gran Bretaña apareció **Jane** (1932), girl-strip de Norman Pett. En Francia, el Belga Hege, creó con gran popularidad **Tintin** en 1929 y la revista **Robinson** (1938), introdujo historietas con personajes estadounidenses al mismo tiempo que en Italia eran prohibidas por el fascismo, que las tachaba de anticulturales.

En España, la revista **Pulgarcito** (1923) dio un gran impulso al género destacando excelentes dibujantes humorísticos. La revista **Yumbo** (1934), difundió los nuevos Comics de aventura; **Mickey** iniciaba su impresión a todo color y **Aventurero** (1935) introdujo a **Flash Gordon** al mercado español.

En los años treinta se trazaba en Argentina un sólido camino para el comic a través de revistas como **Pololo** (1926), **El Tony** (1928) y especialmente **Pif Paf** (1937).

El año de 1939 marcó el inicio de una etapa de retroceso en la evolución del comic. Estalló la Segunda Guerra Mundial, arrastrando consigo diversos factores que definieron el curso del nuevo arte. El proceso industrial se vio obstruido por causa de agudas crisis, como la del papel; pero tal vez el más grande factor fue la política del momento, que transformó a los comics en armas propagandistas al servicio de la guerra y provocó la militarización masiva de sus personajes, así como un esquema temático empobrecedor.

En esta época, los norteamericanos "*Necesitaban un superhéroe que tuviera los colores de la bandera nacional. Jack Kirby y Joe Simon lo bautizan con el nombre de Capitán América, que sostiene la moral estadounidense, pero no es el único que combate a los nazis: Superman y Wonderwoman, por su parte, hacen otro tanto*"<sup>7</sup>. Apareció también en 1942 el primer héroe de filiación comunista **Pinky Rankin** de Dick Floyd. En el plano militar, revistió

---

<sup>7</sup> *Ibidem.* pág. 26.

especial interés **Male Call** (1942), que Milton Caniff creó por encargo del ejército para su consumo exclusivo.

Con el fin de la guerra se abrió un período de desconcierto en el mercado de los comics estadounidenses propiciado, entre otras cosas, por las nuevas exigencias de la etapa posbélica y a la evolución del gusto colectivo, marcado además, por el dominio de la televisión.

Esta situación se vio empeorada por el creciente poder industrial de los *Syndicates*, a tal grado de modificar las tiras a su placer o reemplazar a los dibujantes a sus propios intereses. La necesidad de disponer de un contrapeso frente al enorme poder de los sindicatos condujo a la creación, en enero de 1946, de la *National Cartoonists Society*, organización destinada a defender los intereses de la profesión. Este hecho motivó a los grandes dibujantes del comic a explorar otros arquetipos y nuevos escenarios geográficos.

En el continente europeo también se dificultó el despegue posbélico del comic. En Francia la aparición del semanario **Cog Hardi** (1946) y de **Vaillant**, significó un punto de partida para la recuperación y destacaron series como **Arabelle, la dernière sirène** de Jean Ache y **Arys Buck**, de Alberto Uderzo.

En Italia, la afición del comic se enriqueció a través de publicaciones como **Topolino** y **Asso di Picche** (ambos en 1945). En Gran Bretaña **Buck Ryan** (1945) obra de Monk; y **Garth** (1945) de Steve Dowling, dieron la medida del despertar del comic británico.

En España apareció en 1944 **Leyendas infantiles**, que reanudó el ciclo de los grandes aventureros estadounidenses. Mientras el semanario **TBO** donde brilló **La familia Ulises**, de Mario Benejam, fue paulatinamente opacado por las innovaciones del semanario **Pulgarcito**, que se convirtió en un testimonio gracioso de las penurias de la vida española en esos años de crisis.

Hacia 1950 se asistió en Estados Unidos y Europa a un renacimiento de este medio expresivo que conduciría incluso a nuevos y audaces planteamientos estéticos y a un renovado interés de muchos intelectuales hacia la historieta.

Este período se caracterizó también por el surgimiento de campañas moralistas contra la historieta.

En 1954 apareció una denuncia pública que atacaba indiscriminadamente a los comics en general y originó un considerable impacto en la opinión pública norteamericana. *"El comic sufrió entonces los embates de un freudismo inquisidor que perpetuó un libro tristemente clásico: **The Seducción hoy the Innocent** del Doctor Frederick Wortham. "Batman es como el sueño hecho realidad de los homosexuales que viven juntos. Bruce Wayne (Batman) y Dick Grayson (Robin) sin mostrados con frecuencia en un sofá. Bruce reclinado y Dick sentado junto a él con su mano sobre el brazo de su amigo ..., como las muchachas en*

*otras historietas, Robin a veces es capturado por los villanos y Batman tiene que entregarse o Robin morirá... En estas historias no hay de hecho una mujer decente, atractiva, exitosa. La atmósfera es homosexual y misógina". .. Tal macartismo sexual (quien no está conmigo está detrás de mí) fue conducido a su clímax por un analista mexicano, quien revisando a Superman lo calificó – más o menos- de homosexual inconsciente, ya que la capa de la cual nunca se desprende no es sino un símbolo delator de protección anal.*<sup>8</sup>

Estas severas críticas originaron que los Syndicates agudizaran la autocensura, por lo que en 1955, se constituyó el *News Paper Comic Council*, cuyo objetivo era diferenciar la producción destinada a los periódicos de corte más conservador y la dirigida al "comic-book".

Así, la censura y la competencia televisiva, obligaron a los héroes de aventura épica a replegarse y dar

---

<sup>8</sup> Alfie, David et al. El comic es algo serio. pág. 26-27.

paso al resurgimiento del comic humorístico.

Ahora, la característica de este género consistía en comentar con acento crítico la realidad política y social a través de series como **Pogo** (1948) de Walt Kelly y **Peanuts** (1950) de Charles M. Schulz. Con **Munro** (1951), Jules Feiffer había de convertirse en uno de los críticos más mordaces de la sociedad estadounidense. La maduración de género fue visible en **Mad comics**, que en 1955 se convertiría en **Mad Magazines**, publicación revestida de un humor agresivo y desaforado.

Estas parodias eran un claro reflejo de la nueva permisividad moral implantada en las historietas, apreciada también en los Comics terroríficos y sádicos de la revista **Creepy** (1965), seguida por **Eerie** y **Evergreen**.

En este punto en que la permisividad desinhibida del comic estuvo ligada a la evolución de las costumbres y de la sensibilidad de los años sesentas

surgieron los "Underground Comics" que dieron inicio con el comic-book titulado **All New Zap Comix**, de Robert Crumb, autor que se convertiría en el máximo exponente del movimiento con **Fritz the Cat** en 1965. Los "underground" o también denominados "comix", no perseguían ni el lucro ni la popularidad de sus autores (Monoro, Shelton, Skurski, Wilson y Moscoso, los más significativos), sino la protesta del signo libertario.

Al igual que en Estados Unidos, en Europa se dio una reacción positiva en la evolución de este arte. En Gran Bretaña surge **Andy Capp**, una replica al clásico dominio matriarcal en la vida doméstica. En Francia tuvo lugar una nueva proliferación de revistas, desde el importante semanario franco-belga **Pilote**

---

\* Historieta subterránea es la traducción castellana del "underground comic". De acuerdo con Daniel Prieto, las historietas subterráneas se distribuían sólo en ciertos sectores de la población de EU ya que en ellas pasaban a primer plano problemas como la guerra nuclear, las migraciones, la educación, la contaminación o los problemas de población. Actualmente las historietas subterráneas se publican masivamente. Prieto, Daniel. Elementos para el análisis de mensajes. pág. 166-168.

(1959), hasta las publicaciones francesas de humor parasurrealista, como *Harakiri* de orientación adulta. En el terreno de las tiras cómicas sobresalieron *Les Schtroumpfs* (1957), del belga Peyo y *Gaston Legaffe* (1957), de André Franquin. En 1959, el guionista Rene Goscinny ideó *Astérix* (FIG. 2), que dibujada por Uderzo, habría de convertirse en el comic más popular de habla francesa.



FIG. 2

Pero, sin duda el fenómeno más importante acaecido en Francia durante los años sesentas fue el descubrimiento cultural y la revalorización del comic por parte de las minorías intelectuales, fenómeno que inició con la creación del *Club des Bandes Dessinées* en 1962 que trajo consigo la edición de suntuosos

álbumes de carácter experimental, de cuidadas reediciones de tiras clásicas así como exposiciones, convenciones y congresos sobre el tema que dieron lugar a un nuevo despertar del comic francés.

Italia no estuvo exenta de este renovado marco cultural, en 1965 la revista milanesa *Linus* contribuyó decisivamente a la dignificación de este medio de expresión fomentando su dirección hacia senderos más originales y experimentales, puesto que hasta ese entonces, sólo se habían producido copias de material francés y estadounidense. Surgieron entonces tiras como *Girighiz* (1965) de Enzo Lunari, *Neutron* (1965) de Guido Crepax y *L' Astronave Pirata* (1968), *La Casa Matta* (1970), y *Anita* (1973), del mismo autor.

En España, igualmente sucedió en esta época una renovación y diversificación de los comics. Junto con el género épico que tuvo como exponentes a *El Guerro de Antifaz* y al *Capitán Trueno* (FIG. 3) se desarrolló el ámbito humorístico impulsado por la editorial *Bruguera*,

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

con sus revistas ilustradas *Pulgarcito* seguida por *Súper Pulgarcito* en 1949.



FIG. 3

El reconocimiento moderno del comic español estuvo íntimamente ligado al género de la ciencia-ficción, poco cultivado con anterioridad, así, en 1953 apareció *Diego Valor, el piloto del futuro* de Francisco Blanes y *Delta 99* y *Dany Futuro* de Carlos Jiménez.

En América latina, también se produjo en los últimos años un renacimiento de arte del comic, pese al dominio ejercido en el continente por las tiras de origen estadounidense. En México, Alejandro Jodorowsky destacó con la serie *Anibal 5* en 1966, acorde con las experiencias de

la vanguardia francesa. Por su parte la Revolución Cubana impulsó al comic didáctico y de corriente antiimperialista con autores como Santiago Armada y Newton Stapé. En Argentina, en donde el género estaba consolidado desde los años treinta, la difusión de dibujantes naturales era altamente aceptada entre el público; sobresalieron autores como Battaglia, Divito, Oski, Lino Fulgencio y Mordillo entre otros. El gran éxito de estos autores argentinos provocó que incluso algunos fueran contratados por los *Syndicates* estadounidenses, como ocurrió a José Luis Salinas autor de *Cisco Kid* en 1951.

La universalización del comic latinoamericano se hizo constar con *Mafalda* en 1964, obra de Quino, opuesto polémicamente a los comics estadounidenses del mismo género. Es así como Argentina reafirmó su condición de gran potencia en el mundo de los comics.

Ya en la década de los 70's los comics pudieron abordar temas tabúes como la seducción y la droga, así como mostrar cierta simpatía ante

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

los criminales e incluso dudar de la autoridad. El éxito arrollador de *Marvel* con publicaciones como *Los Cuatro Fantásticos*, *El Hombre Araña*, *La Mole* y *El Doctor Centella* le permitió imponer sus valores a la censura.

*“El éxito de Marvel Comics se debió al derroche y la fortuna: coincidió con el principio de la era Hippie y resulto que su sentido de la aventura era un trip, el desplazamiento alucinante a tono con lo alucinógeno: construcciones gigantescas, batallas por todo el infinito, acción en términos de eternidad, historias que iban más allá de la parodia. En un mismo episodio, los superhéroes de Marvel trastornaban el cosmos, despedían rayos... y enloquecía la tierra..”*<sup>9</sup>

En la década de 1980, numerosas compañías independientes trataron de rivalizar con *Marvel* y marcaron el regreso a las fuentes de ciencia-ficción y de horror, pero los superhéroes siguieron dominando el mercado.

Los comic-books contemporáneos aparecen con frecuencia sin la aprobación de los códigos de censura y aunque practican una autocensura, son frecuentes las publicaciones relacionadas con el sexo, la droga y la violencia extrema.

Ahora, el consumo de una historieta puede ser reforzado no sólo a través de la televisión y el cine, sino también a través de videojuegos y el Internet.

## 1.2 La evolución mundial del comic.

La repercusión de la historieta, no ha sido la misma en cada parte del mundo, la evolución de este medio de expresión dependió de las condiciones económicas, sociales y políticas, pero sobre todo mercantiles e ideológicas del país en que se desarrollaron.

Después de una revisión detallada, se eligieron aquellos países en los que la historieta ha tenido mayor difusión y desarrollo, de ellos se señalarán algunos acontecimientos significativos que hicieron del comic

---

<sup>9</sup> *Ibidem*. pág. 26.

uno de los medios de comunicación más importantes en la actualidad.

Para facilitar su estudio, se ubicará geográficamente a los diversos países por continente, y los hechos se ordenarán siguiendo un orden cronológico. En el continente europeo, se citará la evolución del comic en Suiza, Alemania, Suecia, Finlandia, Holanda, Portugal, Italia, España y Gran Bretaña; en América se abarcará a Canadá, Brasil y Argentina, mientras que en Asia y Oceanía se observará la historia del comic en Australia, China y Japón.

Se excluirá de este estudio a los Estados Unidos ya que en el apartado anterior se detallo la evolución de este medio en la sociedad norteamericana. Del mismo modo se omitirá a México debido a que posteriormente se dedicará un apartado especial para conocer la historia del comic en nuestro país.

### 1.2.1 Europa

Dos guerras han transformado Europa en el siglo XX y se han modificado al mismo tiempo las historietas de acuerdo con el mundo que las rodeaba. Los años que siguieron a estas guerras fueron particularmente fecundos para la mayoría de los países; la gente necesitaba evadirse, y las historietas, entre otros medios, se lo permitían. La década de 1970 corresponde al reconocimiento oficial de la historieta con exposiciones, museos, así como la fundación de sociedades de historietas o clubes. Los grandes precursores se ahogaron rápidamente: los suizos se expresan en Bélgica o en Francia, mientras Alemania sufre la invasión de gran cantidad de historietas extranjeras. Inglaterra, y particularmente Italia y España, ofrecen más creaciones notables.

- En 1827 aparecieron en Suiza historias en laminas de Rodolphe Töpffer.

---

\* Basado en el estudio hecho por Annie Baron-Carvais en La Historieta. 1989.

- En 1832 surgió **The Comic Magazine**, revista mensual con grabados de Robert Seymour en Gran Bretaña.
- Nogueira Da Silva publicó en Portugal la primera historieta ilustrada en 1857.
- En 1865 apareció en Alemania **Max und Moritz** de Busch, en **Fliegende Blätter**.
- En 1867 se editó **Ally Sloper** de Ross (antecesor de **Yellow Kid**), en Reino Unido.
- En 1897 Oskar Andersson publicó historietas ilustradas en Suecia para la revista humorística **Söndags-Nisse**.
- En 1904 los diarios **ABC** y **Negro** publicaron suplementos de historietas en España.
- En 1904 se publicaron en Inglaterra las primeras historietas para niños en **Mirror**.
- En 1914 se introdujeron a Holanda historietas provenientes del extranjero.
- En 1915 **Seculo Comico** publicó en Portugal **Quim e Manecas de carvalhais**.
- Entre 1917 y 1918 aparecieron las primeras historietas finlandesas: **Jane Ankkanen** de Fogelberg y Finne.
- En el año de 1919 **TBO** publicó en España historietas de McManus.
- En Italia, Sto creó **Bonaventura** en los años veinte. En 1938 se efectuó el embargo de comics extranjeros.
- De 1920 a 1939, aparecieron en Gran Bretaña ilustrados para niños. En 1927 fue editada **The Jinks Family**, serie para adultos que se publica en **Daily Mirror**.
- En 1921 surgió **Yoebje en Achmed**, primera historieta holandesa de Backer, que apareció en el diario **Rotterdamsch Nieuwsblad**.

- En 1921 se lanzó en España ***Katzenjammer Kids*** en la revista ***El Amigo***.
- En 1923 se editó en Suecia ***Filimon*** de Forslund, y en 1929 ***Herr Knatt*** de Lundqvist.
- En 1922 se editó en España ***Pinocho*** creado por Bartolozzi.
- En 1925 surgió en Finlandia ***Pierre le Niais*** de Fogelberg, serie política que criticaba el ascenso de la derecha.
- De 1929 a 1931 llegaron a este mismo país las historietas norteamericanas (***El Gato Félix***, ***Mickey Mouse***).
- De 1935 a 1938 ***Aventurero*** publicó en España ***Flash Gordon***, ***Trazan*** y ***Mandrake*** entre otras.
- En 1938 apareció también en España ***Chicos***, revista de historietas exclusivamente nacionales.
- En 1939 se creó en Gran Bretaña ***Derikson Dane*** (primer superhéroe británico) de Nad Brand; ***Popeye*** es la única serie norteamericana que se conserva en el ***Mirror***.
- En 1940 se publicó ***De Aventuren van Joaspie Makreel***, de Marten Toonder en Holanda.
- En la década de 1940 el semanario ***Pulgarcito*** atrajo la clientela adulta en España con historias que criticaban los hechos sociales. En este período se manifestó la censura en las historietas.
- En 1941 se detuvo en Alemania la edición de historietas por falta de papel.
- Entre la caída del fascismo en 1943 y el fin de las hostilidades en 1945, apareció en Italia ***Le Avventura di' O Scugnizzo*** (de Zamperoni), destinado a detener la propaganda de la doctrina Musoliniana. En 1945 una nueva generación de dibujantes (Pratt, Battaglia, Faustinelli, Ongaro y varios más) creó ***L' As de pique comics***, con la influencia de los comics norteamericanos.

- En 1949 aparecieron en Finlandia los comic-books, compuestos principalmente por las historietas de origen extranjero.

- En 1950 se emitió en Portugal el decreto de los Servicios de Censura, con el propósito de impedir que se exportaran del extranjero, exigía que el 75% de las historietas fueran nacionales.

- En 1950 surgió en Inglaterra **The Eagle**, semanario nacional de historietas. Al año siguiente aparece ***Dennis the menace*** de David Lax.

- En España, Francisco de la Fuente propuso a los diarios la publicación de historietas en 1951. Al año siguiente aparecieron historietas para los pequeños.

- En 1964 se creó en Alemania una comisión de censura (campaña contra las historietas que se prolongó hasta 1956). En 1955 se creó un organismo de autocensura fundado voluntariamente por los editores.

- En Gran Bretaña apareció en los años sesentas ***Tiffany Jones***, la

única historieta escrita y dibujada por mujeres (Pat Tourret y Jenny Butterworth).

- En 1960 aparecieron en Alemania las historietas para adultos, con Poth, Ploog y Ernstling.

- En los años 60's se fundó un club de aficionados a los comics en Suiza con una revista titulada **Le Phylactere**.

- Hacia fines de los sesenta tiene lugar un vigoroso movimiento marginal en Holanda cuyo representante más notable es ***Aloha***, de Willem de Ridder.

- En España surgió en 1961 ***Pinpin***, primera revista para niños en lengua vasca, así como historietas de temas bélicos (***Casco de Acero***). En 1967 aparecieron las historietas de Western (***Siux***) y entre 1965 y 1966 las historietas de espionaje como ***Brigada Secreta y Espionaje***.

- En 1965 se fundó la ***Academia Sueca de la historieta*** y en 1968 se

dio una gran promoción de las historietas suecas.

- Al inicio de la década de 1970 muchos dibujantes españoles empezaron a trabajar para extranjeros (Palacios, De la Fuente, Jiménez), pero en 1980 varios de ellos regresaron a dibujar a España como consecuencia de la inquietud del gobierno frente al analfabetismo.

- En el año de 1970 apareció en Suiza una casa editora de historietas en Yverdon (**La Marge**) y la primera exposición de ciencia-ficción en Berna.

- En 1970 se montó en Alemania una exposición de historietas en la *Akademie der Künste* en Berlín; en ese mismo año se iniciaron las historietas underground.

- A partir de 1970 se adoptaron en Italia muchos de los géneros fantásticos y eróticos.

- En 1971 se fundó la Sociedad Finlandesa de la historieta (*Suomen Sarkajuvaseura*); **Arnalia** publicó

### ***Cauchemar de la bombe-bébé.***

Entre 1972 y 1974 se editó **Sarjis**, exclusivamente con historietas finlandesas (con Laukkanen, Koivisto y Pitkänen).

- El año de 1973 Suiza vio nacer ***Yakary, le petit Indien*** y ***Buddy Longway***.

- En 1974 la crisis de mano de obra y de papel provocó en Portugal el auge de las historietas underground, aparecieron ***O Estripador***, ***Evaristo*** y algunos títulos más.

- En 1975 se realizó la exposición ***Tante Leny*** organizada por la *Róterdam Art Foundation* en Holanda.

- En 1975 se editó en Italia la ***Historia de O***, ilustrada por Crépax.

- En 1976 la *Academia* fundó en Suecia el *Museo de la Historieta* en Liseberg.

- En 1976 se lanzó en España **El Prolo Enmascarado**, diario de

historietas con influencias del underground norteamericano.

- En 1976 Smith, el más importante distribuidor en Gran Bretaña, prohibió la venta de la revista **Action** en los quioscos, debido a la gran dosis de violencia de su contenido.

- En 1978 se editó en Holanda **Talent**, nueva revista de *Geradts* (historietas de jóvenes autores europeos).

- En 1979 se organizó un movimiento a favor de los comics en Finlandia.

- Hacia fines de 1979 se fundó en Portugal el *Club de la Historieta*, creado con el objetivo fundamental de otorgar pleno reconocimiento a las historietas portuguesas.

- En Italia se creó en 1979 *Storiestrice*, sociedad dedicada a promover las historietas de vanguardia.

- En 1984 se organizó el *Primer Salón de la historieta* en Erlanger, Alemania.

- En 1985 ***La Marge***, historieta de habla francesa, empezó una distribución gratuita en Suiza.

- En España se realiza el *Primer Simposio de la Historieta* en 1985, así como el *Primer Salón de la Historieta* en Madrid.

- En 1985 apareció en Suecia ***Socker Conny*** de Pirinen.

### 1.2.2 América

Aunque es cierto que los Estados Unidos de América es el país donde el comic ha tenido mayor relevancia, no debe olvidarse a países como Canadá, en América del Norte, donde incluso, El Ministerio de Educación aceptó impartir cursos de historieta en las universidades; a países latinoamericanos como Brasil y Argentina, este último precursor y durante muchos años potencia en la producción de historietas.

- En 1883 Agustini creó en Brasil ***As Aventuras de Zé Caipora*** para la **Revista Ilustrada**, se publicaron en total 35 capítulos.

- En 1904 se publicaron en Argentina historietas políticas y humorísticas en **PBI**.
- ***Pour un diner de Noël***, fue la primera historieta canadiense que apareció en **La Presse** en la década de 1920.
- En 1922 surgió en Argentina **Pancho Talero** (tema del esposo sometido a una mujer) de Lanteri, **Columba** fundó la revista **Páginas de Columba**, en la que se publicó ***Jummy y su pupilo***, primera serie en la que se mantiene el suspenso de un número a otro.
- En Canadá se publicaron series estadounidenses en la prensa de Québec desde 1926.
- En 1929 se editó **Tong**, que es la primera revista Argentina dedicada por completo a la historieta. En 1930 aparecieron las primeras historietas periodísticas en **Crítica**, creadas por Botana.
- En Febrero de 1930 empezó a editarse en Montreal una serie diaria de **Tarzán**.
- En 1934 el **Suplemento juvenil'** de Adolfo Aizen lanzó en Brasil a numerosos dibujantes: Dias da Silva, Celso, Eusebio, Dutra y Salvio.
- Desde 1938 se hicieron en Argentina adaptaciones de novelas de aventuras a historietas; un ejemplo de este trabajo lo constituyó **Miguel Strogoff** de Salinas.
- De 1939 a 1945 aparecieron los primeros comics canadienses: **Wow Comics, Active Comics y Triumph Comics**.
- En 1945 se inició la edad de oro de la historieta argentina. Entre 1945 y 1947 Adderio ilustró, en **Intervalo** obras maestras como ***Hamlet, Los Miserables y El Rey Lear***. Rivas sigue el mismo camino con ***Don Quijote De la Mancha y La Isla del Tesoro***.
- En 1951 se montó la **Primera Exposición Internacional de la**

*Historieta* en el Club de la Juventud Judía de Sao Paulo (presentación de los comics como medio de comunicación masiva).

- En 1958 se fundó en Argentina *Syndipress*, sociedad de historietistas.

- De 1960 a 1970 se publicaron en Brasil traducciones de historietas norteamericanas (*Tarzán*, *Batman*, *Superman* y *Tom and Jerry*) así como adaptaciones de novelas de autores brasileños.

- En 1962 Quino creó en Argentina a *Mafalda*, personaje que se concibió inicialmente para publicidad, pero que pronto se convirtió en la serie más difundida en el mundo y cuyos mensajes contundentes interesaron más a los adultos que a los niños.

- En 1968 se realizó también en Argentina la *Primera Bienal Mundial de la Historieta*; asimismo se editó una historieta con la biografía del Che Guevara hecha por Breccia y Oesterheld (la historieta fue prohibida por el *Servicio de Información del*

*Ejército del gobierno militar*). En 1970 hubo una baja considerable en la historieta humorística; los dibujantes del decenio anterior se revelan en *Top*, periódico de César Spadari.

- En 1972 se imparten en Sherbrook, Canadá algunos cursos como el de *Historieta y figuración narrativa*.

- En 1972 se publicó en Argentina *450 años de guerra al imperialismo*, de Oesterheld y Duranona (la serie se interrumpió con la caída del peronismo); se lanzó igualmente *Satiricón*, revista humorística que prohibió la presidenta misma en octubre de 1974, hecho que indujo al editor a publicar *Chaupinela* en 1975 con el mismo equipo.

- En 1973 se monta una exposición en Montreal con el lanzamiento de *Captain Kébec*.

- En 1978 aparecen diez nuevas revistas en Argentina y al año siguiente se organiza la *Primera Bienal de Córdoba*.

- En 1980 una nueva generación de historietistas brasileños imita las historietas underground de los Estados Unidos.

- A partir de 1980 la producción argentina obtuvo reconocimiento en el plano mundial, tanto por la calidad de los dibujantes como por la de los guionistas.

- En 1983 *Titanic* presenta en Canadá a Cloutier, Simard y Fournier, entre otros creadores.

### 1.2.3 Oceanía y Asia

Australia prefirió la producción nacional de historietas a las norteamericanas, importadas en 1928 y prohibidas en julio de 1940. Las historietas chinas fueron controladas ya que siguieron los altibajos políticos de país. Si bien es cierto que los comic-books estadounidenses se venden poco en Japón, la influencia norteamericana sigue siendo considerable.

- Wirgman, un inmigrante inglés, es considerado como precursor de los

manga, nombre con el que se conoce en Japón a las historietas.

- En 1907 Lindsay creó en Australia una historieta cuyos personajes eran animales, en una revista para adultos. En 1908 salió a la venta *Vumps*, primera revista para niños de la cual se editó sólo un número.

- En 1911 aparecieron las primeras Lianhuanhua (historietas chinas) de Boliang, Shuqui y Shixuan.

- En los años de 1920 se publicó ***Los viajes de dango Kushisuke*** de Miyao.

- En 1920 Cross creó en Australia ***You and Me*** (que luego se convirtió en ***The Potts***). En 1923 surgió ***The Blimps***, de Bancks, primera serie diaria. De 1930 a 1939 llegaron a este país numerosas historietas importadas de Europa y Norteamérica. Los comic-books aparecieron a finales de los treinta. Asimismo se crearon series de aventuras: por ejemplo ***Jungle Drums***, de Hicks; ***Dick Dean Reporter***, de Cook. En 1938 se

publicó *The Space Patrol*, de Hicks, primera historieta de ciencia-ficción.

- En 1931 la *Liga de Escritores de Izquierda* en China hizo notar las posibilidades que ofrecen las historietas para dirigirse a los proletarios.

- En 1932 se constituyó en Japón el grupo de *Nuevo Manga*, integrado por 18 dibujantes (Yokoyama, Sugiura y Kondó, entre otros). En 1934 se lanzó *Tanku*, serie fantástica de Sakamoto.

- En 1937 China declaró la guerra a Japón; las historietas adquirieron entonces un tono político.

- Las historietas norteamericanas se restringieron en Australia desde 1939 y llegaron incluso a prohibirse en Julio de 1940.

- De 1939 a 1945 se editaron en Japón historietas propagandistas para incitar al combate.

- En 1948 aparecieron en Australia entre 27 y 30 títulos cada semana, retornaron las series de aventuras exóticas, policíacas y ciencia-ficción.

- A partir de 1950 las historietas chinas narraron las hazañas de los héroes de las guerras antijaponesas y en 1957 trataron temas acerca de la lucha revolucionaria.

- En 1950 Shimada fundó en Japón la asociación *Tokio Jidó Manga*, que editó historietas para niños. En 1955 aparecieron historietas en forma de libros de bolsillo; *Superman* llegó al país con éxito.

- En 1959 apareció también en tierra nipona *Manga Sunday*, nuevo semanario para adultos; en ese año varias historietas de acción recibieron críticas por la dosis de violencia que contenían.

- De 1960 a 1970 la competencia extranjera abatió la producción de historietas australianas; las series diarias volvieron a editarse a partir de 1967 con Emerson.

- En 1961 no sólo se aceptó la violencia y la acción en las historietas japonesas, sino que eran reclamadas. En 1969 aparecieron las historietas underground.

- De 1962 a 1964 los editores crearon en China colecciones especialmente para el público campesino.

- En 1970 salió a la venta en Australia **Iron Outlaw** de Mac Alpine, parodia de los superhéroes; aparecieron también numerosas creaciones de muy corta duración, y un nuevo Fanzine: **The Australian Collector**.

- En 1970 apareció en China **La toma de la montaña de tigre por medio de estratagemas**, primera historieta completamente revolucionaria.

- En 1970 se emprendieron numerosos juicios contra las historietas en Japón a instancias de las *Comisiones de beneficencia para el niño*. En 1972 aparecieron las historietas occidentales. En 1974, Ono tradujo al japonés **Bianca de Crepáx**. Al año siguiente se publicó **Candy** de Igarashi y Misuki. En 1974 en examen para ingresar a la Universidad de Hanazono incluyó un tema sobre las historietas de Akiyama.

- En 1976, después de muertos Chou En-lai y Mao-Tse-Tung, en las historietas chinas se observó una apertura hacia la cultura occidental.

- En 1978 se inauguró la *Biblioteca de Historietas Contemporáneas* y se produjeron series radiofónicas a partir de historietas.

- En 1979 se publicó **Los tres Tribunales**, serie de política ficción que mostró la China de 1994. En 1980 se editó **La Dama de las Camellas**, de Dumas hijo, en 332 láminas.

### 1.3 La historia del comic en México.

El comic mexicano nació en el siglo XIX con el surgimiento de la prensa moderna, no obstante sus fuentes se remontan mucho más atrás, junto a los orígenes de la gráfica mexicana y de algunas tradiciones de la cultura popular.

Desde antes de la llegada del comic moderno como producto de importación, el lenguaje de la

historieta comenzó a aparecer en México como una variante de la caricatura política.

Es cierto que muchos de los elementos constitutivos de la historieta ya estaban presentes en la gráfica satírica del siglo XIX: integración de texto e imagen con base a pies de viñeta y letreros internos, utilización de personajes reiterados y emblemáticos, etc. No obstante la hacía falta un elemento básico: la intención de contar una historia, lo que confirió al comic su carácter narrativo.

La caricatura política trabaja sobre una situación estática, sin embargo, a veces el tema demandaba un desarrollo temporal, la representación de una serie de acontecimientos sucesivos. En este caso el autor desdoblaba la viñeta para desarrollar la historia y proponer una lectura sucesiva, una secuencia. Ante este discurso que integraba imágenes en viñetas sucesivas con fines narrativos, nació la historieta como lenguaje.

Las primeras sátiras políticas en forma de historieta aparecieron en *El Ahuizote*, que se publicó de 1874 a 1876, y fue elaborado por Vicente Riva Palacio, Mirafuentes y de la Sierra, como redactores y Trinidad Alamilla y José María Villasana, como dibujantes. El autor de las primeras historietas en este semanario fue Villasana, quien mostró un notable dominio sobre el lenguaje del comic en sus trabajos *Editorial*, *Las aventuras de dos frenólogos en Frankfurt* y *El Maestro de baile*, entre otros. Para continuar la tradición de la caricatura y el chiste político sobresalieron con trabajos similares Jesús Ramírez Carreón y Santiago Hernández, que colaboraron en *El hijo del Ahuizote* (1885), editado, dirigido y dibujado por Daniel Cabrera. La represión porfirista de esos años obligó a esta publicación a cambiar los nombres y sustituir a los responsables, pero el espíritu de los "ahuizotes" se conservó en *El Colmillo Público*, fundado por Carreón en 1903, después apareció *El Ahuizote Jacobino* del mismo Cabrera.

Durante la primera administración de Porfirio Díaz prevaleció la libertad de prensa, pero con la primera reelección en 1885, una parte de la prensa liberal se hizo antigubernista. Porfirio Díaz inició entonces la represión, a la par incrementó sustancialmente el subsidio para las publicaciones "fieles" al régimen. Pese a ello, los diarios liberales y conservadores de carácter serio no fueron capaces de llegar a un público popular, como lo lograron publicaciones satíricas como *El Ahuizote*.

A fines del siglo XIX, la modernidad periodística llegó a México con Rafael Reyes Espíndola. *"La larga era del periodismo "totémico" y programático al que acompaña una cauda de publicaciones satíricas o irreverentes, por lo general también partidistas, termina simbólicamente en 1896, cuando Reyes Espíndola publica, con patrocinio de Díaz, el primer número de un diario oficialista que, sin embargo, pretende ser noticioso, informativo y popular. Este diario, fundador del periodismo industrial y moderno, definió el carácter de la*

*prensa mexicana del siglo XX, recibe un nombre, falaz pero también certero que es todo un programa: El Imparcial*<sup>10</sup>.

Con este diario, surgió en México la prensa comercial de masas. La preocupación de la prensa por lograr trascendencia histórica, ideológica y política fue sustituida por la búsqueda de la trascendencia comercial.

En 1911, el diario de Espíndola comenzó a publicar historietas modernas con globos y color en el suplemento dominical: *La ilustración popular*. Sin embargo, desde 1894, el semanario *El Mundo*, ya reproducía en forma sistemática tiras cómicas tomadas de publicaciones extranjeras.

En 1906 José Clemente Orozco realizó *El chirrión por el palito*, una de las primeras historietas originales, por su parte Rafael Lillo publicó también historietas en el Semanario de Reyes Espíndola. En 1908 Lillo inició la serie *Las aventuras de*

---

<sup>10</sup> Aurrecochea. Op. Cit., pág. 46.

**Adonis**, en donde introdujo globos, líneas de fuerza, personajes fijos y narraciones seriadas; por lo que muchos consideran esta serie como la primera historieta mexicana.

A comienzos del siglo XX, el porfiriato es sacudido por sucesivas alteraciones económicas que terminaron por provocar una terrible crisis política. A fines de la primera década, con motivo de la sucesión presidencial de 1910, se reanimó la oposición a Díaz, y el gobierno respondió con una fuerte represión a la prensa independiente e hizo desaparecer diversos periódicos oposición.

Debido a que la mayor parte de los dibujantes eran subordinados o dependientes de los grandes consorcios periodísticos, que a su vez eran pilares del sistema y fieles a Porfirio Díaz, la nueva oleada de caricatura política resultó estar al servicio de una ideología de derecha, que al principio del movimiento armado fue claramente conservadora y que al triunfo de la revolución

maderista adoptó posiciones abiertamente restauradoras.

Más tarde, la lucha Constitucionalista también contó con su propia prensa gráfica. En 1915 los carrancistas fundaron La Vanguardia y La cucaracha. Y hasta el Congreso Constituyente, establecido en Querétaro a fines de 1916 creó su propio órgano periodístico ilustrado: El Zancudo, dibujado por Salvador Pruneda.

Los pioneros de la historieta mexicana difundieron la mayor parte de sus obras en revistas políticas, humorísticas o familiares, pero no fue sino hasta la segunda década del siglo XX, que los diarios mexicanos empezaron a publicar en forma sistemática tiras cómicas y suplementos dominicales. Al principio se trató de trabajos traídos de exterior, básicamente de Estados Unidos, pero después de la Revolución, algunos periódicos como El Universal y El Heraldo de México empezaron a sustituirlos por trabajos de autores locales. De esta manera, nació la historieta mexicana moderna.

Las primeras historietas que aparecieron en la prensa posrevolucionaria se dedicaron a atraer lectores infantiles, como fue el caso de ***El cuento diario para niños***, publicado en ***El Universal*** en 1918; y en ese mismo año, ***Vida y Milagro de Lorín, el perico Detective*** que publicado por ***El Demócrata***. No obstante a sus innovaciones, la estructura de estas series todavía no adoptaba la condición de comic moderno, debido a que aun no eran incorporados globos a la viñeta.

En realidad, el vehículo inicial y decisivo del comic mexicano de los años veintes fue ***El Heraldo de México*** (1919), que a unos cuantos meses de su nacimiento comenzó a publicar tiras mexicanas. Una de ellas la realizó Santiago R. De la Vega bajo el título de ***Historieta para niños***, pero aun no integraba globos a la viñeta; característica que si adoptó la serie ***Lipe*** (1919), dibujada por Andrés Audiffred.

Finalmente en 1921, con una pagina completa a todo color, en el suplemento de ***El Heraldo***, apareció

por primera vez, ***Don Catarino y su Apreciable Familia***, que gozó de gran popularidad e incluso llegó a convertirse en voz editorial.

Cuando esta serie demostró que era posible adaptar el lenguaje de los comics a las producciones nacionales con resultados óptimos, el equipo de ***El Heraldo*** emprendió una nueva labor: la creación de una tira diaria mexicana. Así, Hipólito Zendejas creó en 1921 a ***Smith, Cantero y Bernabé***; que al poco tiempo se convirtió en ***Chon y Smith***.

La serie ***Chon y Smith*** no corrió la misma suerte de ***Don Catarino*** ya que desapareció definitivamente al ser clausurado ***El Heraldo*** en 1923.

No obstante a la clausura de ***El Heraldo***, una vez que fue iniciada la producción de historietas nacionales, el fenómeno se tornó irreversible y La ***Compañía Periodística Nacional, S.A.*** se encargó de catalizar las obras de la generación de historietistas mexicanos de los años veintes.

En el suplemento dominical de *El Universal* se publicaron desde 1927 *Mamerto y sus conocencias*, con argumentos de Jesús Acosta y dibujos de Hugo Tighmann, y *Chupamirto* que realizó integralmente el mismo Acosta. En 1928, inició la serie *El Sr. Pestañas* que argumentó Hipólito Zendejas con ilustraciones de Andrés Audiffred.

En *El Universal Gráfico*, desde 1928 empezó a publicarse la tira diaria *Adelaido el Conquistador*, obra de Juan Arthenack y a partir de 1929, en el diario matutino *El Gráfico*, apareció la tira *Cerillo y Capulina*, con textos de Guillén y dibujos de Carlos Caloca Valle.

Por su parte, para abrir el camino a la industria de proliferación de historietas, la editorial *Saylors* publicó *Paquín* en 1934. Al año siguiente la editorial *Juventud* lanzó al mercado *Paquito Chico* y en 1936 apareció *Pepín* (FIG. 4), publicado por esta misma compañía. Hasta la fecha, ninguna publicación similar ha logrado superar los altísimos tirajes que caracterizaban a *Pepín*, la revista

de historietas más popular de la época. Ramón Valdiosera, dibujante y argumentista de historietas desde los inicios de su producción en México, afirma que se tiraban más de 700 000 ejemplares diarios de esta revista, y que esta cantidad se duplicaba para satisfacer la demanda dominical.



FIG. 4

En 1939 en órgano directivo de *El Universal* realizó diversos cambios a sus suplementos: la sección cómica, que anteriormente dedicaba cuatro páginas a la publicación de historietas mexicanas, fue ampliada a doce y en ellas empezaron a publicarse exclusivamente comics norteamericanos que eran distribuidos por la poderosa firma King Features Syndicate. Aparecieron entre otras *Tarzán*, de H. Foster, *El ratón Miguelto*, de Walt Disney, *Popeye*, de Elzie

TESIS CON  
FALTA DE ORIGEN

Seagar y *El gato Félix*, de Pat Sullivan.

El esplendor de los comics nacionales es efímero y tras unos cuantos años de éxito son desplazados por las historietas importadas. Sólo alcanzaron a sobrevivir **Mamerto y sus conocencias** que desapareció a mediados de los años cuarenta y **Chupamirto** que permaneció hasta la década de los cincuentas.

A partir de 1950, varios argumentistas empezaron a despegarse de las editoriales periodísticas para formar las propias. Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché, crearon en 1955 *Editorial Argumentos (EDAR)* con el apoyo de los principales distribuidores de medios impresos del Distrito Federal. En *EDAR* (que se convirtió más tarde en *Editorial Vid*) nacieron la **Doctora Corazón**, **Memín Pingüín** y **Lágrimas Risas y Amor** por mencionar sólo unos ejemplos.

Ese mismo año nació *Editormex* con la llegada del italiano Severo Torelli y

la publicación en México de *El pequeño sheriff* que logró tirar entonces 250 mil ejemplares a la semana. Unos años antes, el director de *La Prensa*, Luis Novaro, fundó *Editorial Novaro* para dominar el mercado de aquellos tiempos adquiriendo los derechos de diferentes comics, propiedad de los *Syndicates* estadounidenses y llenando los puestos con sus revistas de Walt Disney y Hanna Barbera. El mercado mexicano se vio gravemente afectado: por 45 comics de origen extranjero había sólo una decena de mexicanos

En esta época empezó a publicarse *La familia Burrón* de Gabriel Vargas, surgida en *Pepín* como el Señor Burrón o Vida de perro.

*“La Familia Burrón, carente de estructuras redondas, fue un mínimo preproyecto de obra abierta: describía un proceso, el de la vida diaria – obviamente deformada y ofrecida ad absurdum, hasta sus consecuencias enloquecidas – de la clase media baja, del proletariado, del lumpenproletariado y del ámbito de la*

vecindad y el multifamiliar. Pobreza, apiñamiento, la lucha por las diarias alubias. .. En su génesis, La familia Burrón ocupó cuatro o cinco páginas de *Pepín*, se trasladó al comic-book y, durante un periodo de tres o cuatro años, emitió semanalmente un episodio completo de cien páginas”<sup>11</sup>

En 1952 nacieron *Colorín* y *Mexicolor*, revistas infantiles con historietas de Bismarck Mier y Antonio Campuzano. En 1957 se fundó la *Sociedad Mexicana de Dibujantes* con apenas 11 miembros: Rábago, Galindo, Cárdenas, Gutiérrez, Suárez, López, Lozano, Cardoso, Reyes, Valdez y Guzmán.

En los sesentas, el autor de Kaliman, Modesto Vázquez, trasladó su personaje del radio al comic y fundó la *Promotora Kaliman*. Al mismo tiempo se creó una de las editoriales que hoy ocupan un lugar importante en la industria del comic nacional y además es precursora del género de la novela ilustrada : *Editorial Ejea* que hasta hoy en día sigue editando

títulos como *Yo Acuso*, *Desastre*, *Sensacional de Policía*, *Sensacional de Vaqueros*, *Sensacional de Luchas*, *Grandes Novelas y Grandes Personajes*, *Sensacional de Fútbol* y *Secretos del Alma* entre otros.

En 1971, se exhibió en el Palacio de Bellas Artes el *Primer Salón de la Historieta Mexicana*. En 1973 sobrevino una crisis mundial en la producción del papel, hecho que provocó la desaparición progresiva de las revistas para niños; aparecieron ya en los años ochentas la violencia y el erotismo en las historietas.

Otra empresa eminentemente familiar que empezó como editora de historietas y que hoy constituye uno de los grupos económicos más fuertes del país es *Vid* (antes *EDAR*). *Yesenia*, *Rubí* y *Gabriel y Gabriela* son títulos que lograron introducirse en la vida de millones de lectores, algunos editados incluso antes de que *EDAR* se convirtiera en *Vid*.

También en esta época, el grupo editorial *Novedades Editores* se

<sup>11</sup> Alfie, David et. al. Op. Cit., pág. 22.

consolidó como una de las empresas más importantes de México, la empresa ha explotado, hasta nuestros días, el género de la novela ilustrada, que pertenece a la familia de la historieta, dadas sus características gráficas y narrativas.

Estas publicaciones son las que mantienen los más altos tirajes en la industria: *El Libro Semanal*, *El Libro Policiaco*, *El Libro Vaquero*, *El Libro Rosa*, *El Libro Sentimental*, *El Libro Pasional*. Con estos títulos, Novedades -que en otras épocas publicó el celebre *Chanoc* de Pedro Sapiain y Ángel Mora- sostiene a toda la empresa; sus historietas constituyen el ochenta por ciento de su capital y gracias a su gran éxito, el grupo tiene la posibilidad de publicar un diario y revistas femeninas.

Desde hace tiempo, especialmente en las dos últimas décadas, se ha brindado una mayor importancia al comic como recurso didáctico. Este medio ha sido utilizado por diversas instituciones para transmitir mensajes de todo tipo: educativos, informativos,

religiosos, ideológicos, de capacitación y orientación, entre otros.

Por ejemplo, en la década de los ochentas, la Procuraduría General de la República, editó una historieta en forma de tríptico llamada *¿Qué son los delitos contra la salud?* con el objetivo de prevenir este tipo de violaciones a la ley.

En 1986, la Universidad Nacional Autónoma de México, publicó un libro de historieta denominado *Administración del tiempo*, que pertenecía a la serie Guía del estudiante, con el propósito de enseñarle la organización de las actividades personales con el fin de aumentar su eficiencia en la escuela.

La Secretaría de Hacienda y Crédito Público, lanzó en 1991 un libro de historietas denominado *Sólo para Taxistas*, para facilitar el cumplimiento de las obligaciones fiscales de las personas a cargo de autotransportes de pasajeros.

Uno de los ejemplos más recientes editados en el año 2000, son los

**Libros de papá y mamá** de la Secretaría de Educación Pública, diseñados para fomentar una mejor comunicación entre padres e hijos y prevenir así problemas como la drogadicción.

Estas publicaciones son sólo un reflejo de la gran cantidad de mensajes que podemos transmitir a través del comic cuya finalidad como medio no es únicamente distractiva.

En México, convertirse en editor y competir en el mercado con las historietas extranjeras, en especial estadounidenses, no es tarea fácil, de ahí que en la actualidad no sea muy alta la cantidad de historietistas y producciones nacionales.

Sin embargo, *"...de las cenizas del comic comercial está naciendo una nueva historieta, una narrativa de autor animada por sucesivas oleadas de neomoneros..."*<sup>12</sup>, entre ellos se encuentra el historietista Patricio Betteo; el dibujante Humberto

---

<sup>12</sup> Betteo, Patricio. Et al. Sensacional de Chilangos. Breve antología de narrativa gráfica contemporánea mexicana. Comité Editorial del Gobierno del Distrito Federal. México, 2000.

Ramos, quien ha destacado también en la industria estadounidense dibujando para *Marvel Comics*; Juan Blasco, que entinta actualmente Superman; Erick Proaño Frik de quien llama la atención su tono para narrar historias sencillas; José Quintero, historietista que ha plasmado su obra en diversos diarios y revistas durante más de diez años; Bachan, uno de los máximos representantes del Underground nacional; Edgar Clément, considerado el autor más complejo e innovador de la última década; Rodrigo Ponce, guionista y en ocasiones dibujante de excelente trazo y Ricardo Peláez, uno de los más sólidos pilares de la historieta independiente.

El papel de la historieta en la vida cotidiana, la economía y los ámbitos culturales de nuestro país, requiere desde hace tiempo, mayor atención y análisis, ya que la historieta, sigue siendo para muchos, el único alimento cultural y de esparcimiento al que tienen acceso. Es necesario que en México surjan nuevas opciones de historieta y que el

público demande productos de alta calidad y contenido.

Además, es importante considerar la producción de historietas no sólo para fines lucrativos, este medio puede explotarse con excelentes resultados si se le otorga un sentido didáctico y pedagógico y no únicamente de entretenimiento.

## CAPÍTULO II

### DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA HISTORIETA

En el capítulo anterior pudo observarse que la difusión masiva de historietas es un fenómeno mundial. Su gran distribución y popularidad entre el público consumidor ha despertado interés hacia este medio por parte de diversos especialistas del tema (historietistas, comunicólogos, sociólogos, pedagogos, psicólogos, etc.), que se han dedicado a estudiar no sólo su evolución en el mundo, sino también otros aspectos tales como su definición formal, sus características y todos aquellos elementos que otorgan un lugar privilegiado al comic en nuestra vida cotidiana.

En este capítulo se explicará la definición del término historieta para entenderla así a lo largo de esta investigación, posteriormente se analizarán las características más distintivas de este medio y por último, se mencionarán las ventajas del mismo cuando se orienta al área educativa.

#### 2.1 ¿Qué es la historieta?

La historieta, como comúnmente se le denomina en América Latina, es identificada con diversos términos de acuerdo a su lugar de origen.

En España, este medio es conocido como tebeo, nombre que adquirió a partir de la amplia difusión de la revista TBO que se convirtió en un producto altamente representativo de la historieta española. En Italia se habla de Fumetto o Fumetti (su plural), por su analogía entre los globos que se incluyen en la viñeta con una nube de humo.

En Francia se denomina Le bande Dessiné, mientras que Norteamérica, el término más usual es comic, que ha sido empleado en muchos países, lo que es un reflejo de la enorme expansión de la industria de la

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

historieta estadounidense en el mundo.\*

Así como son variadas las acepciones para referirse al término historieta, de igual forma existen diversos conceptos del mismo. Se analizarán a continuación algunas definiciones propuestas por autores que han estudiado la historieta y realizado obras importantes acerca de ella:

Román Gubern.

Este escritor español ha sido autor de obras pioneras en materia de historieta, en una de ellas: El lenguaje de los comics, escrita en 1972, de donde retomamos su definición de historieta, propone por primera vez un estudio global y sistemático de lo que él llama el octavo arte.

Juan Antonio Ramírez.

Escritor español que realizó un estudio formal del comic dedicado al público femenino y propuso una

definición interesante de historieta en su obra El comic femenino en España publicado en 1975.

Manacorda de Rosetti.

Escritora de origen argentino que en 1976 realizó un interesante estudio del comic en su obra: La comunicación integral: la historieta, en donde analiza las posturas de otros autores y propone una definición propia de este medio.

F. Loras.

Este escritor propone una definición de historieta al estudiarla en un apartado de su obra Lenguaje de la imagen en 1976, en donde también aborda otros medios como el cartel, la TV y el cine.

Elizabeth K. Baur.

En 1978 escribe acerca del uso del comic como recurso didáctico en el aula y describe sus experiencia al usar en España la historieta *Bessy* en su obra La historieta como experiencia didáctica, de donde se retoma su definición de historieta.

---

\* A lo largo de esta investigación se usarán indistintamente los términos historieta y comic para referirse a este medio, ya que el primero es el más conocido en México y el segundo el más reconocido en el mundo.

Luis Ernesto Medina.

La obra de este autor mexicano es una de las más recientes, en 1992 escribió Comunicación Humor e imagen, en donde hace un estudio detallado de las funciones didácticas que nos proporciona el dibujo de humor no sólo en la historieta, sino también en otros medios como la TV y la publicidad.

A continuación se analizarán las definiciones propuestas por estos autores y se construirá una definición propia a partir de ellas.

Según Román Gubern, el comic es *"...una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los cuales pueden integrarse elementos de estructura fonética"*<sup>13</sup>.

La estructura narrativa de la que habla Gubern, presupone necesariamente una secuencia, es decir, se cuenta una narración o historia en la que un hecho es antecedido por otro y a su vez da

lugar a uno más. El rasgo peculiar de la estructura narrativa es la lectura determinada por una prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior.

La secuencia progresiva del comic está compuesta especialmente por pictogramas, que constituyen la forma más primitiva de escritura y se definen como un *"...conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar..."*<sup>14</sup>. Se entiende como signo icónico todo aquello relativo a la imagen; en la historieta, un pictograma describe a través de imágenes un objeto, idea o situación que se desarrolla en un tiempo y un lugar determinados.

La definición de Gubern hace referencia en su última parte a la "escritura fonética", que puede ser, por ejemplo, el elemento verbal y puede o no estar presente en el pictograma. La prueba de que la existencia del comic es posible aun con ausencia de signos fonéticos se

---

<sup>13</sup> Gubern, Román. Op. cit., pág. 107.

---

<sup>14</sup> *Ibidem.* pág. 108.

ve reflejada en una gran cantidad de historietas mudas en el mercado, debido quizá a que la estructura fonética está formada por un sistema comunicativo mucho más abstracto que cualquier signo icónico.

Por su parte, Luis Ernesto Medina, define al comic como *"...una narración gráfica, visualizada mediante series de cuadros dibujados, a partir de un guión previamente escrito, en la que existe un personaje central alrededor de cual gira el argumento; este argumento se explica mediante diálogos que son rotulados en cada cuadro, y a través de la acción, el movimiento y la expresión de los sujetos dibujados."*<sup>15</sup>

Al igual que Gubern, Medina habla de una narración a través de elementos icónicos pero integra a su definición un elemento más: la viñeta. Aunque no la menciona propiamente como tal en su definición, se refiere a ella como una serie de cuadros dibujados.

---

<sup>15</sup> Medina, Luis Ernesto. Comunicación, humor e imagen. Funciones didácticas del dibujo humorístico. pág. 114.

Este autor otorga especial importancia a los signos fonéticos, que en la historieta, están determinados por un argumento, es decir, la historia que se desarrolla alrededor de un personaje.

Manacorda de Rosetti afirma que la historieta *"...es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (boon, crash, bang, etc)."*<sup>16</sup>

La autora menciona formalmente a la viñeta como parte integral del comic, además especifica ya algunas onomatopeyas que son componentes del código empleado en la historieta. La misma viñeta, es un elemento de articulación global de la historieta y forma parte de su repertorio específico de signos.

Otra definición interesante es la que señala Elizabeth K. Baur al referirse a este medio como *"...una forma*

---

<sup>16</sup> Rodríguez Diéguez, José Luis. El comic y su utilización didáctica. pág. 18.

*narrativa cuya estructura consta no sólo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen.*"<sup>17</sup>

Insiste de nuevo, como los autores citados anteriormente, en el sentido narrativo del comic y menciona además una asociación entre un sistema verbal y uno de carácter icónico. La misma autora proporciona esta definición: "*...historias en las que predomina la acción, contadas en secuencias de imágenes y con un específico repertorio de signos.*"<sup>18</sup>

La especificidad de ciertos signos en la historieta, es el rasgo más distintivo de esta definición, señalado ya previamente por Manacorda de Rosetti. Un repertorio específico de signos es lo que puede identificarse como un código. Por ejemplo, el Morse es un código, porque es un conjunto de signos que tienen un significado con relación a otro conjunto, en este caso, con las letras del alfabeto.

La existencia de un código en el comic, supone la asociación de signos fonéticos o lingüísticos con un significado específico: cuando el rostro de un personaje va acompañado por un signo de interrogación, el código de la historieta nos lleva a deducir el significado de duda o pregunta; al igual que si se observa una bombilla eléctrica encendida sobre la cabeza de un individuo, sabemos que se trata de una idea brillante.

Una definición más, es la que aporta Juan Antonio Ramírez, en un estudio hecho sobre la historieta española: "*...narraciones que combinan la imagen dibujada y sometida a una serie de convenciones típicas ... el carácter estandarizado de su realización y, sobre todo, el industrializado en sus modos de producción y distribución, terminan de caracterizar el comic en cuanto a tal.*"<sup>19</sup>

La secuencia narrativa, la existencia de un código específico y la

---

<sup>17</sup> Ídem.

<sup>18</sup> Ídem.

---

<sup>19</sup> Íbidem. pág. 19.

interacción verboicónica son elementos que señala Ramírez al igual que otros autores, lo que resulta de gran interés es la referencia a las características de distribución y producción de la historieta, que le confieren al comic el rasgo de medio de difusión masiva.

En este sentido, F. Loras es aún más explícito y afirma: *"El comic es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por la otra es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no, difusión masiva."*<sup>20</sup>

Loras hace referencia al código específico de la historieta, pero sobre todo a su sentido como medio masivo, sin el cual no puede ser concebido y es básicamente distractivo, debido quizá a que su nacimiento obedeció a factores económicos y de entretenimiento, como observarse en el capítulo anterior.

Después de analizar el término de historieta desde varias perspectivas y puntos de vista, es posible construir una definición a partir de los rasgos más característicos del comic:

**La historieta es un medio de difusión masiva de carácter narrativo que a través de una interacción verboicónica establece un código propio de significación y cuya finalidad originalmente es distractiva.**

Estos son los rasgos más característicos del comic, aunque algunos de ellos no siempre están presentes como veremos posteriormente, cuando dichas características se analicen con detalle en el siguiente apartado de este capítulo.

## **2.2 Características de la historieta.**

En el punto anterior se construyó un concepto de historieta a partir de las características que aparecen con mayor frecuencia en las definiciones citadas por varios autores, o bien, que si no aparecen continuamente,

---

<sup>20</sup> Idem.

son determinantes como elementos constitutivos del comic.

Uno de los rasgos más frecuentemente señalados es el relativo al carácter narrativo del comic. En la historieta debe estar presente un soporte temporal que indique un antes y un después de la viñeta que se lee, que por lo general se refiere a un presente.

Otro aspecto a considerar es el referente a la interacción de lo verbal y lo icónico, ningún sistema debe prevalecer sobre otro sino que ambos deben orientarse a un mismo contenido de forma complementaria.

La utilización de un código específico aparece como un rasgo distintivo más, la historieta posee un lenguaje propio cuyo significado puede ser descifrado perfectamente por el lector familiarizado con este medio.

Una cuarta característica, otorga al comic el sentido de medio de comunicación de masas debido a su amplia difusión y distribución, rasgo íntimamente relacionado con la quinta

y última particularidad de la historieta: su finalidad distractiva.

### 2.2.1 Estructura narrativa del comic.

La estructura narrativa del comic implica la presencia de una línea temporal marcada por un antes y un después, apoyada fundamentalmente en la viñeta y su secuencia (FIG. 5).



FIG. 5

Las viñetas son, por lo general, dibujos encerrados en un rectángulo, no obstante, se puede prescindir de dicha forma rectangular.

En ocasiones, las líneas que dividen a una viñeta de la que sigue, pueden ser traspasadas por un personaje o un objeto para dar efecto de acción o por simple oposición a los convencionalismos (FIG. 6).

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



FIG. 6

En el momento de leer una viñeta, la anterior, que fue presente al ser leída- se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro. *“La ilusión de temporalidad se da precisamente cuando el lector recorre la página (de izquierda a derecha y/o de arriba hacia abajo), y encuentra acciones o diálogos con una duración imaginada por él mismo.”*<sup>21</sup>

Cabe señalar que aunque este proceso lector de la historieta ( de izquierda a derecha y/o de arriba hacia abajo) predomina en el mundo

occidental, no es el mismo en todas las culturas. En el mundo árabe el proceso de escritura y lectura, y por lo tanto, la narración del comic, esta determinada de derecha a izquierda, al igual que sucede con las historietas japonesas orientadas en un sentido vertical.

El proceso de lectura de la historieta permite la adaptación a situaciones en las que la relación temporal es determinante en el proceso lector. Cualquier contenido que pueda ser articulado a través de una línea de temporalidad puede ser fácilmente convertido en historieta.

Por ejemplo, si se diseñara una historieta con fines didácticos para el aprendizaje de la historia, la narración de sucesos históricos se adecuaría de modo casi perfecto al comic debido a la analogía entre la estructura de este medio y el esquema temporal histórico.

Es necesario indicar que el antes / después del comic favorece en gran medida la secuencia narrativa, pese a

<sup>21</sup> Medina, Luis Ernesto. Op. cit., pág. 116.

TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN

ello, no es una característica absolutamente indispensable.

La viñeta convencional no es la única forma posible de montaje en la historieta, incluso el pionero del comic, *Yellow Kid*, no presenta en sus inicios una secuencia de viñetas, se apoya principalmente en la denominada macroviñeta.

*"La macroviñeta es una adaptación de la historieta, que presenta varias situaciones sincrónicamente, con mucha libertad en cuanto al orden que el lector sigue para enterarse del contenido"*<sup>22</sup> (FIG. 7).



FIG. 7

<sup>22</sup> *ibidem*. pág. 113.

En la macroviñeta no suele presentarse la situación de carácter narrativo ya que ni hay una secuencia lineal entre viñetas. Se trata de situaciones claramente coexistentes en el tiempo, por lo que se le puede otorgar un sentido más descriptivo que narrativo. Aún al tratarse de una macroviñeta, lo más probable es que el lector recorra en cuadro de izquierda a derecha y/o de arriba hacia abajo.

Otra forma de montaje en la historieta, es la que predomina en muchas historietas subterráneas, o denominadas *underground*.

En ocasiones, en este género del comic, no existe una relación temporal debido, entre otras cosas, a que el relato no termina, lo hace de manera absurda o existe un cambio inesperado de la temática, por lo que se exige al preceptor un mayor esfuerzo de interpretación.

Aunque el carácter narrativo de la historieta es una constante en casi todas sus manifestaciones, como se pudo observar, no se trata de una

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

característica imprescindible de este medio.

### 2.2.2 Integración de elementos verbales e icónicos.

Uno de los rasgos más característicos de la historieta es la interacción de imágenes y palabras. "Los comics constituyen un medio expresivo perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario"<sup>23</sup>. Así, lo adecuado es afirmar que la historieta maneja un lenguaje verboicónico.

En la historieta, no debe prevalecer el lenguaje icónico sobre el lenguaje verbal y viceversa, ya que cada uno desempeña una función complementaria en la lectura del comic.

Las características físicas de una persona o un objeto puede ser comunicadas de una forma más precisa por medio de un dibujo, que a través de una descripción verbal y,

por el contrario, un pensamiento o sentimiento pueden ser, por lo general, más precisados por el lenguaje verbal que por medio del lenguaje icónico. "Los comics son una afortunada síntesis de dos medios de expresión distintos, aplicados, cada uno de ellos, a su campo óptimo de comunicación."<sup>24</sup>

Las relaciones que se establecen entre el lenguaje verbal y el lenguaje visual o icónico en la historieta son:

- a) De anclaje o de aclaración.
- b) De redundancia.
- c) De inferencia.

En la función de anclaje, la imagen tiene un significado un tanto ambiguo, no lo suficientemente claro a la interpretación inicial del perceptor. El texto señala entonces lo que debe leerse en la imagen, el sentido que tiene (FIG. 8).

---

<sup>24</sup> Ibidem. pág. 116.

\* Según Daniel Prieto, entre el lenguaje verbal e icónico se establecen, además de las mencionadas, una relación más: la de contradicción. Sin embargo, esta última no se usa comúnmente en el comic, sino en la publicidad. Prieto Daniel, Op. cit., pág. 156.

---

<sup>23</sup> Gubern, Roman. Op. cit., pág. 105.



FIG. 8

En la relación de redundancia, en cambio, la imagen proporciona los elementos necesarios para comprender la intención del emisor. Sin embargo, el texto insiste en remarcar el sentido. *"La redundancia verbal visual tiene el sentido de un instructivo para la interpretación"*<sup>25</sup>.

Las relaciones de inferencia, constituyen el modo más útil de contacto entre la imagen y el texto. Éste no dirige, no impone la interpretación, simplemente presenta algunos datos para que el lector saque sus conclusiones a partir de la observación de la imagen.

Todas estas relaciones entre texto e imagen en la historieta, aparecen, por lo general, en cartuchos. Los cartuchos son una convención más del comic, son superficies normalmente rectangulares en las que se introducen textos verbales más o menos cortos.

La expresión directa de los personajes a través del globo o bocadillo, constituye otro procedimiento básico de interacción verboicónica en la historieta. A través de él, los personajes dialogan e interactúan mientras que la delta, nos indica quién es el personaje emisor del mensaje.

Otro tipo de lenguaje verboicónico presente en el comic son las onomatopeyas. Se trata de palabras como "bang", "zoom", "splash", etc., cuya finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción del mismo.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>25</sup> Ibidem. pág. 157.

Las relaciones de anclaje, redundancia e inferencia, así como los cartuchos, los globos y las onomatopeyas son los elementos más claros de interacción verboicónica en el comic, es decir, establecen una relación entre la imagen y el texto. La interacción entre estos dos sistemas de comunicación, permite al receptor percibir más claramente el mensaje y contribuye además a mantener la connotación en los límites de lo controlable.

A pesar de la riqueza comunicativa del lenguaje verboicónico, existen historietas en las que no aparecen elementos verbales: las historietas mudas (FIG. 9).

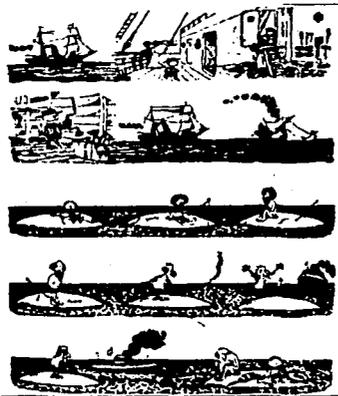


FIG. 9

Las historietas mudas requieren de una gran eficacia expresiva del dibujante para que, sin hacer uso de elementos verbales, el receptor perciba la esencia de lo que se quiere comunicar.

Así, esta interacción verboicónica en el comic no es una característica indispensable, no obstante, es uno de sus rasgos más característicos.

### 2.2.3 Utilización de códigos definidos.

En la actualidad, un gran número de personas sabe leer una historieta más allá de lo que los personajes expresan con su imagen: comprenden lo que éstos dicen o piensan, los ruidos que se producen, los movimientos que tienen, etc. Esto obedece a que este lenguaje "...esta basado en un sistema muy complejo de convenciones del que, por un hábito de lectura adquirido desde la infancia, no siempre se repara en su carácter altamente simbólico y convencional."<sup>26</sup>

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>26</sup> Medina, Luis Ernesto. Op. cit., pág. 50.

El hombre emplea distintos lenguajes verbales o no verbales para comunicarse, puede hacerlo a través de gestos, imágenes, sonidos, palabras, etc., que tienen un determinado significado. Por ejemplo, en nuestra cultura, identificamos una calavera como símbolo de muerte o a una paloma blanca como sinónimo de paz.

De igual modo, en el lenguaje de la historieta existen una serie de signos que nos transmiten cierto significado y que pueden ser descifrados a través de un código. *“Cualquier lenguaje para comunicar, debe tener un código que permita la transmisión de una información entre el emisor y el destinatario, es decir, entre quien envía la comunicación y quien la recibe.”*<sup>27</sup>

El comic utiliza un código definido, es decir, signos fonéticos o lingüísticos que se asocian con un significado específico. En la historieta, existen diversos elementos de dicho código; por ejemplo, en el caso de las

onomatopeyas, cuando observamos a un personaje sosteniendo una pistola acompañado de la verbalización “bang”, no existe la necesidad de que el narrador señale que la pistola se ha disparado.

Las viñetas constituyen otro componente del código del comic que casi siempre esta presente. Cuando se abre una historieta pueden percibirse superficies, por lo general rectangulares, que representan una determinada situación, y por su coordinación, sabemos que (en nuestra cultura occidental, no así en otras culturas) dichas superficies se leen de izquierda a derecha y/o de arriba hacia abajo y los sucesos que acontecen siguen una secuencia.

De igual manera, el globo o bocadillo, su delta direccional y su contenido mismo, sea verbal o no verbal, son recursos que conforman el código de la historieta; así como la expresión gestual de los personajes y los modos de poner en evidencia la situación anímica de los mismos: alegría, enojo, tristeza, etc.

---

<sup>27</sup> Lazotti Fontana, Lucía. Comunicación visual y escuela. pág. 60.

La combinación de esta serie de componentes permite la elaboración del mensaje. El código se establece y puede ser descifrado cuando uno de estos elementos es usado frecuentemente con el mismo significado.

Cabe señalar, que dichos elementos no son estables, sino que se encuentran constantemente en proceso de creación y estabilización. *"Un código surge como hallazgo personal de un autor, y a partir de su aparición comienza a funcionar como tal -o no- según la serie de circunstancias tales como su aceptación, sus posibilidades de aplicación a situaciones distintas, etc."*<sup>28</sup>

Por ello, aún en la actualidad, es posible el surgimiento de otras convenciones en el comic que lleguen a convertirse en elementos comunes de su código.

#### 2.2.4 Un medio de difusión masiva.

Una cuarta característica de la historieta hace referencia a su sentido de medio de difusión masiva. *"Nacidos de las historietas de los periódicos, estos libros, de los que se distribuyen millones de ejemplares, deben considerarse como otro medio de comunicación de masas. Aunque destinados sobre todo a los niños, son leídos a menudo por adolescentes y adultos"*<sup>29</sup>. De acuerdo con Denis Mc Quail, (Goded, Jaime, Los medios de comunicación colectiva. 1976.) los medios de difusión masiva deben cumplir ciertas características, la historieta es uno de ellos porque:

- Las comunicaciones masivas requieren organizaciones formales complejas. Esta organización puede ser la publicación de un comic que requiere recursos de capital, demanda gran cantidad de personal y cuerpo directivo altamente especializado y, finalmente, hay una

<sup>28</sup> Rodríguez Diéguez. Op. cit., pág. 40.

<sup>29</sup> Young, Kimbal Op. cit., pág. 114.

estructura jerárquica interna que asegura la continuidad y cooperación.

- Los medios masivos se dirigen a públicos amplios. Aunque no es posible determinar con exactitud las dimensiones del público que da origen a la comunicación masiva, éste debe ser mayor que la audiencia de otros medios de comunicación y a la cantidad de emisores. Las historietas se editan en todas partes del mundo y sólo por mencionar un ejemplo *"...entre 90 y 100 millones de historietas y fotonovelas se producen mensualmente en México. Su circulación se amplía al ser leídas por dos o tres miembros de la familia del consumidor que invierte en esta compra más de 700 millones de pesos"*<sup>30</sup>

- En las comunicaciones masivas el contenido del medio está abierto a todos y su distribución es relativamente inestructurada e informal. El comic puede encontrarse

prácticamente en cualquier lugar y cualquier persona puede acceder a él; además el costo no es un impedimento ya que hay historietas de todos precios y para todo tipo de público.

- El público de los medios masivos de comunicación es heterogéneo. Cualquier medio de difusión masiva debe ser un medio dirigido a la colectividad y, por tanto, a personas que viven en condiciones muy diferentes y de diversos estratos sociales. *"La historieta es universal; se dirige tanto a las personas poco instruidas como a los universitarios; no pertenece a una clase social definida; circula desde los obreros hasta los altos funcionarios o cuadros superiores"*<sup>31</sup>

- Los medios masivos pueden llegar simultáneamente a una gran cantidad de personas que están distantes de la fuente, y que a la vez, se hallan lejos unas de otras. Un mismo ejemplar de historieta puede ser distribuido no sólo en distintas regiones, sino

---

<sup>30</sup> Alfie, David et. al. Op. cit., pág. 8. Las cifras mencionadas son tomadas del prólogo de la obra, editada en 1982 por Paco Ignacio Taibo II.

---

<sup>31</sup> Baron-Carvais, Annie. Op. cit., pág. 173.

también en distintos países. Basta con que el comic tenga suficiente demanda y éxito ante el público para que pueda ser traducido a otros idiomas y llegar a culturas totalmente diferentes.

- En los medios de comunicación la relación entre el emisor y el público es impersonal. Esto es, en el caso de la historieta los emisores se dirigen a un público con ciertas características, con el fin de transmitir un mensaje, pero siempre se trata de una audiencia anónima.

- El público de los medios masivos de comunicación es una colectividad unida por un foco de interés y orienta su acción a hacia fines comunes. A través de su evolución el contenido y los mensajes del comic se han modificado de acuerdo a las características y necesidades de las sociedades a las que se dirigen.

En ocasiones, la historieta puede no ser difundida masivamente, como es el caso de la historieta subterránea en sus inicios y sobre todo cuando se orienta a fines didácticos en las

escuelas o para capacitación en las empresas, aunque desde su origen es un medio masivo, está característica no es imprescindible en el comic.

### *2.2.5 Finalidad distractiva.*

Como todos los medios, a lo largo de su historia la historieta ha sufrido numerosas modificaciones. Desde su aparición a fines del siglo XIX, ha servido a diversos propósitos según las personas a cargo de su producción y manejo.

Originalmente, como se observó en el capítulo I, el comic surgió con fines meramente comerciales y de entretenimiento, cuando la competencia entre dos grandes cadenas periodísticas estadounidenses, obligó a incluir en los diarios una nueva forma de diversión con el propósito de atraer al público .

Aunque en la actualidad la historieta se ha usado con propósitos informativos, de capacitación, políticos, religiosos y educativos, en

la práctica conserva su carácter lucrativo.

La amplia aceptación del comic ante el público, ha provocado que este medio sea considerado como un instrumento útil en otras áreas, especialmente en aquellas de carácter formativo como la educación.

En México, por ejemplo, la Secretaría de Educación Pública edita desde 1997 la historieta **Conoce nuestra Constitución** dirigida a niños de primaria, y en el año 2000 la misma institución creó las **Los libros de papá y mamá**. Asimismo en el campo de la orientación la Secretaría de Salud a editado historietas acerca de salud reproductiva.

A pesar de que son muchos los casos en los que el comic se ha orientado a fines distintos al distractivo, su función primordial sigue siendo la de origen: lucrativa y de entretenimiento.

### 2.3 Ventajas de la historieta.

Al referirse a las ventajas de este medio de comunicación, se debe determinar en primer término qué propósitos se persiguen con su lectura. El fin en sí del medio, es comunicar un mensaje y servir de intermediario entre un emisor y un receptor, sin embargo los objetivos que se persiguen con cada historieta son muy diversos y dependen de las pretensiones del emisor y el tipo de público al que va dirigida.

Se podrían mencionar innumerables ventajas del comic con respecto a su sentido lucrativo, ya que es un medio de gran difusión y consumo en todo el mundo. No obstante, las verdaderas ventajas que este medio ofrece al público pueden notarse cuando es usado con un sentido formativo, cuando se orienta a fines educativos.

Como ya se ha mencionado, la historieta ha sido usada en nuestro país para dichos fines, sin embargo, todavía no se han aprovechado todas sus características como recurso didáctico.

Al tratarse de un medio de difusión masiva, la historieta puede llegar a un gran número de personas de distintos lugares y estratos sociales, así como usarse tanto en la educación formal como en la informal que está presente casi en todas partes, además el comic es un medio de base icónica de gran simplicidad que no requiere mediadores técnicos para su lectura, como es el caso de la televisión o la radio.

Uno más de los beneficios que otorga el uso de la historieta es que el sujeto que lee puede adaptar el ritmo de lectura y el análisis de la misma a su propio ritmo de decodificación, sin sentirse condicionado a un tiempo determinado y mínimo la mayoría de las veces, como sucede en el cine o la televisión.

El contenido icónico de la historieta representa una más de las ventajas de la historieta para comunicar mensajes educativos ya que su lectura es atractiva para el receptor. Una imagen, como parte de un mensaje bien estructurado, puede

ahorrar grandes descripciones verbales, la mayoría de las veces, las personas comprenden el mensaje de la historieta, independientemente de si son o no analfabetas, ya que sobrepasa las barreras de idioma y es lo más adecuado para presentar la cosa de que hablamos.

Otra de las ventajas del comic es el empleo de formas que no requieren de gran esfuerzo para ser interpretadas por un perceptor, además, gracias al manejo de signos y elementos verbales el mensaje es atractivo, novedoso, fácil de comprender y recordar.

Por estas y otras razones, la historieta en la orientación, la capacitación, la educación formal, etc., es un recurso didáctico efectivo en la transmisión del mensaje. Por sus características es un medio novedoso y atractivo del pueden obtenerse múltiples beneficios sobre todo en el ámbito de la educación.

## CAPÍTULO III

### ELEMENTOS DE LA HISTORIETA

En el capítulo anterior se señalaron las características de la historieta, se hablaba entonces de la integración de un lenguaje verbal y un lenguaje icónico del cual se desprendería además la utilización de un código definido. El comic maneja una serie de elementos comunes que lo identifican e interactúan en la transmisión de un mensaje.

En este capítulo se analizarán dichos elementos y se dividirán para su mejor estudio en tres secciones.

La primera estará dedicada al estudio de la viñeta como unidad de narración y en cuya superficie interactúan componentes icónicos y verbales, a los que se dedicarán, respectivamente, las dos secciones restantes de este capítulo.

#### 3.1 La viñeta

Al momento de leer un libro de historietas o la tira cómica de un diario, lo primero que se puede percibir es una sucesión de cuadros dibujados que suponen un orden en la narración de una historia. Dichos cuadros se denominan pictogramas o más comúnmente viñetas, que representan el recurso expresivo más fácilmente identificable en el comic (FIG. 10).



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

FIG. 10

La viñeta es la "...representación pictográfica del mínimo espacio o/y tiempo significativo que constituye la unidad de montaje de un comic"<sup>32</sup>. La viñeta representa pictográficamente un espacio y un tiempo en el que se desarrolla una situación determinada.

A pesar de estar formada por signos icónicos estáticos, la viñeta puede asumir una dimensión temporal gracias a las convenciones de su lectura ya que la conexión de dos viñetas consecutivas mediante espacios contiguos constituye una estructura de montaje que crea la ilusión de continuidad espacio-temporal en la acción.

La unidad narrativa en la historieta, acostumbra tener una línea recta exterior y forma rectangular, sus dimensiones son enormemente variables de acuerdo a la conveniencia del dibujante.

Aunque la utilización de la línea ligeramente curva aparece con frecuencia en la historieta, la línea

que cierra el campo perceptivo de la viñeta suele ser recta. Este tipo de criterios se eligen por lo regular con fines meramente estéticos, sin embargo, en ocasiones, la narración progresiva del comic aborda un cambio temporal hacia el pasado: algo que se recuerda o añora; o bien, una ruptura similar pero hacia el futuro: lo que se sueña, se desea o se anticipa. En estos casos suelen utilizarse modos expresivos concretos en la línea exterior de la viñeta: bordes formados por líneas curvas algodonosas y líneas discontinuas o de puntos (FIG. 11).



FIG. 11

*"La línea que acostumbra a delimitar la viñeta carece de toda relevancia lingüística y sólo ofrece interés algún uso peculiar de ella... En este caso la señal delimitadora deje de tener*

<sup>32</sup> Gubern, Román. Op. cit., pág. 115.

TESIS CON  
 FALTA DE ORIGEN

*únicamente esta función, para asumir además la de un nuevo sistema señalizador que significa fantasía".<sup>33</sup>*

Otra representación convencional en la viñeta es aquella en la que aparece un personaje narrando algo ocurrido y lo representa a través de integrar una viñeta en otra, la viñeta incluida al fondo aparece con bordes curvos, mientras que la exterior se conserva en línea recta.

Como se puede observar, las variantes que adquiere la línea exterior de la viñeta pueden ser principalmente de dos tipos: la representación con sentido de presente temporal "real" y la de tiempo pasado o futuro, como tiempo "irreal".

En lo que respecta a la forma de la viñeta, existe una dominante tendencia hacia el rectángulo, lo que es consecuencia de la necesaria distribución de la superficie de la página en la que se incluye.

Su distribución vertical u horizontal puede tener cierto sentido expresivo ya que la horizontalidad suele asociarse a una cierta tranquilidad y reposo en tanto que la verticalidad de la viñeta se relaciona con un mayor ritmo, a cierto tipo de intranquilidad, a desasosiego. Una sensación de rapidez y ritmo fuerte puede conseguirse con mayor facilidad a partir de viñetas verticales, y, por el contrario, la serenidad puede expresarse de modo más directo mediante un montaje de cuadros horizontales.

Otros tipos de viñetas, tales como las triangulares, circulares, incluso la viñeta ausente, se usan regularmente con un sentido puramente estético o como salida a la monotonía provocada a veces por la forma tradicional de la viñeta.

El tamaño de la viñeta depende directamente de las restantes de la historieta. Es importante considerar que el tamaño de las viñetas se encuentra fuertemente condicionado por el tamaño total de la página, por lo general, cada viñeta representa un

---

<sup>33</sup> *Ibidem.* pág. 127.

lapso de tiempo pequeño con un espacio pequeño debido a que este sistema incita a una lectura de ritmo rápido (tiempo breve).

Existen también historietas conformadas por macroviñetas en las que varias situaciones suceden al mismo tiempo y que suelen ocupar una página completa. El receptor requiere más tiempo para su lectura, no sólo por el tamaño de la viñeta, sino porque además, no se establece una secuencia narrativa, el lector elige el orden en que observa cada situación.

Se han mencionado ya los componentes externos de la viñeta: su línea exterior, forma y tamaño. Ahora citaremos los elementos internos de carácter verbal e icónico que conforman el lenguaje del comic.

### **3.2 El contenido icónico de la historieta.**

En el lenguaje de la historieta existe una asociación entre elementos del sistema icónico y del sistema verbal. Debido a la estrecha relación entre

ambos, no es fácil separar los componentes de un sistema del otro ya que de esta interacción verboicónica surge el código definido del comic.

En este apartado se analizarán los recursos predominantemente icónicos de la historieta tales como los encuadres, las angulaciones, los arquetipos y las situaciones estereotipadas, la gestualidad, las figuras cinéticas y las metáforas visualizadas.

#### **3.2.1 Los encuadres.**

Cada viñeta delimita una porción de espacio en el que se representa, mediante el dibujo, un espacio ficticio en cuyo interior acontece una acción de duración variable. Al igual que ocurre con los planos de las películas cinematográficas, cada viñeta delimita una porción de espacio, de extensión y escala variable. Tomando como referencia al cuerpo humano, los encuadres de las viñetas se denominan *plano general*, *plano americano*, *plano medio*, *primer plano* y *plano de detalle*.

El *plano general* abarca toda una figura de cuerpo completo o también supone representar el entorno en donde se ubican los personajes. Este entorno puede estar constituido por un paisaje, por el interior de una habitación, etc. (FIG.12) El protagonista suele ser el entorno que rodea a los sujetos.



FIG. 12

En el plano americano la figura humana, aparece cortada a la altura de las rodillas hacia arriba (FIG. 13), mientras en el plano medio, aparece a la altura de la cintura.



FIG. 13

En el primer plano, la cabeza o cabezas de los personajes ocupan prácticamente todo el espacio, con claro sentido de protagonismo (FIG. 14). Por último, el plano de detalle supone la presencia de una parte de la cara, el cuerpo o algún objeto de tamaño pequeño (FIG. 15).



FIG. 14

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

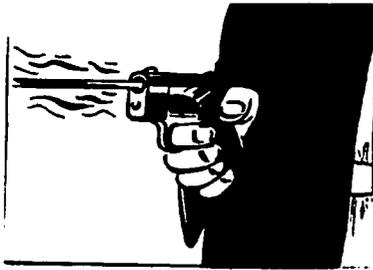


FIG. 15

### 3.2.2 Las angulaciones.

El dibujante de historieta puede obtener los más audaces puntos de vista recurriendo únicamente a su imaginación. En el comic, las angulaciones suponen la existencia una cámara imaginaria que hace tomas desde varias perspectivas con la ventaja de que no conlleva complicaciones técnicas como es el caso de la televisión, el cine y la fotografía.

La angulación da lugar a cinco tipos básicos de representación de imágenes: la angulación horizontal, en picada, contrapicada, vertical prono y vertical supino.

En la angulación horizontal, la cámara —o los ojos del espectador— se

sitúa a la altura del tórax o a la cabeza de los personajes. Es la posición más convencional en la fotografía de un grupo de personas, y responde a la visión normal que tiene un sujeto de otro o de un grupo al que observa (FIG. 16).



FIG. 16

La angulación en picada es aquella en la que los objetos representados aparecen vistos desde arriba, como si se les observara desde una elevación o un edificio alto (FIG. 17).



FIG. 17

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

En la angulación en contrapicada, lo que se reproduce está tomado desde abajo, a la altura de los pies o las rodillas de los sujetos, y el eje óptico de la supuesta cámara apunta hacia arriba .

Cuando el eje óptico de la cámara se mantiene vertical y ésta mira hacia abajo se tiene entonces una angulación vertical prono, sería ésta la que necesitaríamos para fotografiar nuestros pies.

En la angulación vertical supino, el eje óptico de la cámara imaginaria se coloca verticalmente y se dirige hacia arriba: es la angulación necesaria para realizar la toma de un avión que pasara sobre nuestra cabeza.

### 3.2.3 Los arquetipos y las situaciones estereotipadas.

Al igual que otros medios de comunicación masiva, el comic ha generado una gran cantidad de arquetipos, se trata de personajes arquetípicos sometidos a características icónicas muy estables, cuyos rasgos peculiares se

convierten en señas permanentes de su identidad. Además de los arquetipos humanos: el borracho, el rico, el héroe, etc., se catalogan también formas muy estereotipadas para representar situaciones, vivencias, estados de ánimo e incluso algunos objetos. Se mencionan a continuación y en orden alfabético algunos de los arquetipos y situaciones estereotipadas más comunes en el lenguaje de la historieta:

Arquetipos:

*Ama de casa.* Por lo regular, la esposa o ama de casa del hogar es representada icónicamente con un delantal puesto, en ocasiones robusta y sosteniendo a menudo un rodillo de amasar en la mano (FIG. 18).



(FIG. 18)

TESIS CON  
FALTA DE ORIGEN

**Arruinado.** Una vieja tradición iconográfica presenta al arruinado, sin hogar ni pertenencias, en el interior de un barril o tonel (FIG. 19), en otras ocasiones, la ruina se expresa exhibiendo el forro vacío de los bolsillos como gesto de carencia.



FIG.19

**Borracho.** El borracho es un estereotipo clásico en el teatro y en el cine, pero en la historieta su condición se manifiesta de modo rotundo con signos en torno a su cabeza que expresan su inestabilidad (FIG. 20).



FIG. 20

**Héroe.** La iconografías del héroe en la historieta suele representarse como un personaje joven, alto, musculoso y bien proporcionado. La mayoría de las veces viste fantásticos uniformes emblemáticos, como ocurre con muchos héroes de ciencia-ficción y con los súper héroes de los comic-books, con su capa al viento (FIG. 21).



FIG. 21

**Heroína.** La heroína de los comics es la compañera y novia eterna del héroe al que sigue en todas sus aventuras, a menudo es objeto de protección y defensa. Se trata frecuentemente de una joven hermosa e inocente en peligro y en espera de su salvador (FIG. 22).

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



FIG. 22

**Millonario.** El millonario ha conocido variadas representaciones icónicas en los comics. Una de las más características ha sido la de patrón de yate. El frack y el chaqué son prendas emblemáticas para representar la condición opulenta y lujosa del rico, así como el sombrero de copa y en muchas ocasiones el puro o el cigarrillo (FIG. 23).



FIG. 23

**Vagabundo.** El vagabundo suele expresarse en el comic con el palo al hombro del sujeto, de cuyo extremo pende atado un trozo de tela a lunares, en el que se supone guarda sus escasas pertenencias. Su aspecto físico es deteriorado, a menudo con barbas mal afeitadas y ropas rasgadas (FIG. 24).



FIG. 24

**Villano.** El antagonista del héroe es una encarnación del mal, por ello su físico repugnante es un reflejo de sus cualidades morales (FIG. 25). Con mayor o menor estilización o fantasía, los villanos llevan su maldad inscrita en el rostro, lo que les hace fácilmente identificables y acentúa su contraste con el héroe.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



FIG. 25

Las situaciones estereotipadas más comunes son:

**Agua.** El agua ha sido estereotipada en muchos comics, tanto humorísticos como de aventuras, como un elemento de amenaza o agresión (FIG. 26).



FIG. 26

**Asombro.** El asombro y el susto suelen expresarse en los comics con el sombrero que sale disparado de la cabeza del personaje, como

impulsado por una energía provocada por la sorpresa (FIG. 27).



Fig. 27

**Cigüeña.** El mito del nacimiento de los niños transportados por una cigüeña eventualmente procedente de París, esta extendido por diversas culturas. Gracias a este mito, la cigüeña aparece como un ave de connotaciones hogareñas y de felicidad.

**Dolor.** El dolor traumático producido por un golpe es representado a través de un chichón, una prominencia abultada que delata el lugar de la contusión (FIG. 28). Es normal que a este traumatismo se añadan signos tales como las estrellas o líneas circulares sobre la cabeza indicativas de mareo. El dolor de muelas se expresa generalmente con un

TRIS CON  
 FALLA DE ORIGEN

pañuelo en torno a las mandíbulas del sujeto.



Fig. 28

*Heridas.* Los comics han implantado una forma estereotipada y elocuente para expresar que un personaje ha sido herido, sin necesidad de mostrar sangre o detalles desagradables, que podrían chocar con el público. La convención adoptada consiste en situar un parche con dos tiras cruzadas que forman un ángulo de noventa grados, en el lugar que se supone ocupa la herida. Esta señalización se ha usado también para señalar desperfectos en los objetos tales como los viejos neumáticos de un automóvil.

*Locura.* La locura ha sido representada en los comics colocando un embudo invertido sobre la cabeza del loco, a modo de sombrero (FIG.29).



FIG. 29

*Terror.* Las situaciones de terror son frecuentes en los comics, en el interior de viejos caserones o tétricas mansiones abandonadas. El sujeto que es víctima de una situación terrorífica suele manifestarlo icónicamente con el cabello erizado.

### 3.2.4 La gestualidad.

El cuerpo humano es un potente vehículo de expresividad que es utilizado habitualmente como medio de comunicación. Existen gestos estereotipados que son universales y

TESIS COM  
 FALLA DE ORIGEN

constituyen un recurso sumamente empleado en el comic ya que proporcionan datos certeros acerca del estado de animo y carácter de los sujetos.

La gestualidad puede expresarse no sólo con el rostro sino a través de todo el cuerpo: por ejemplo, a través de un apretón de manos se demuestra un gesto de acuerdo o amistad entre los personajes, las manos superpuestas representan un ademán de unión y juramento, golpearse la cabeza como gesto autopunitivo por una mala idea o un error es bastante característico al igual que el chasquido de los dedos constituye un gesto tradicional para expresar la ocurrencia de una idea.

Sin embargo, el rostro constituye la sede más importante de expresividad humana, refleja los sentimientos más íntimos y el carácter de los individuos. En el lenguaje de la historieta pueden encontrarse seis expresiones principales de los personajes, cuatro básicas y dos derivadas que resultan al combinar las expresiones básicas (FIG. 30):

#### Expresiones básicas:

*Alegría.* Las cejas se arquean hacia arriba y la boca irá, como lo dice la expresión popular, "de oreja a oreja".

*Enojo.* Las cejas concurren al centro de la cara y la boca se tuerce en un movimiento hacia abajo, al revés que en la alegría.

*Tristeza.* Las cejas caen hacia los costados y la boca, continuando hacia abajo el movimiento del enojo, parece destemplarse.

*Serenidad.* Tiene predominancia hacia las líneas horizontales.

#### Expresiones derivadas:

*Malicia.* Las cejas de enojo y la boca de alegría dan como resultado una alegría maliciosa.

*Ingenuidad.* Las cejas de tristeza y la boca de alegría dan como resultado una triste alegría.

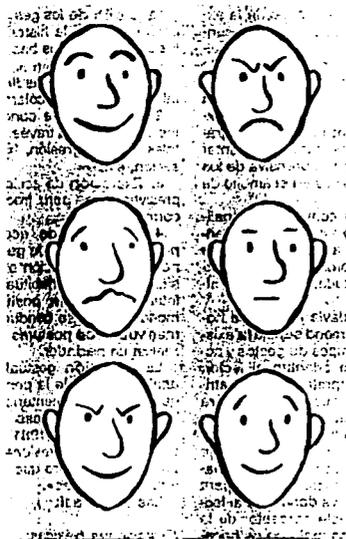


FIG. 30

Así, esta combinación de elementos puede convertirse en una amplia gama de posibilidades expresivas.

Los dibujantes de comics humorísticos han establecido un código de expresividad facial (Román Gubern, El lenguaje de los comics, 1973), cuyos signos principales son (FIG. 31):

Cabello erizado: terror, cólera.  
 Cajas altas: sorpresa.  
 Cejas fruncidas: enfado  
 concentración.

Cejas con la parte exterior caída: pesadumbre.  
 Mirada ladeada: maquinación.  
 Ojos muy abiertos: sorpresa.  
 Ojos cerrados: sueño, confianza.  
 Ojos desorbitados: cólera, terror.  
 Nariz oscura: borrachera, frío.  
 Boca muy abierta: sorpresa.  
 Boca sonriente: complacencia, confianza.  
 Boca sonriente mostrando los dientes: hipocresía, maniobra astuta.  
 Comisura de labios hacia abajo: pesadumbre.

Comisura de labios hacia abajo mostrando los dientes: cólera.

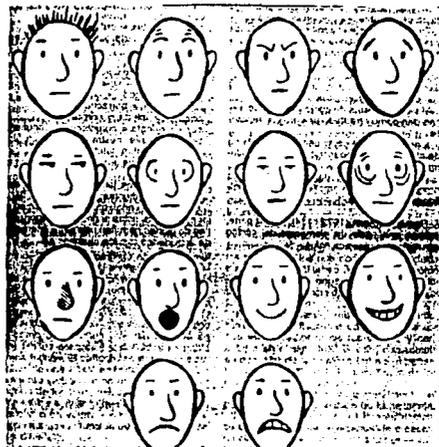


FIG. 31

TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN

A su vez, estos rasgos pueden montarse en la expresión facial para generar interacciones diversas.

### 3.2.5 Figuras cinéticas.

El dibujo de los comics genera imágenes estáticas que no pueden reproducir el movimiento del mundo real. Por ello, los dibujantes crearon artificios gráficos para simbolizar la movilidad de los personajes y de los objetos.

Las figuras cinéticas son una convención gráfica de los comics que expresa la ilusión de movimiento y la trayectoria de los móviles.

Una clasificación de los elementos de expresión de movimiento de las figuras cinéticas, podría ser la siguiente (Rodríguez Diéguez, El comic y su utilización didáctica, 1988):

#### 1. Trayectoria:

- Trayectoria lineal simple
- Trayectoria lineal color
- Oscilación

#### 2. Efectos secundarios de movimiento:

- Impacto
- Nubes
- Deformación cinética
- Descomposición visual del movimiento.

#### 3. Instantánea

La *trayectoria* es la señalización gráfica del espacio que hipotéticamente recorre un objeto en un breve período de tiempo. El objeto que se desplaza aparece acompañado por una estela que marca la trayectoria recorrida en su desplazamiento. Los dos tipos básicos de trayectoria pueden ser clasificados así:

*Trayectoria lineal simple.* Una o varias líneas señalan el espacio recorrido. Por debajo de las líneas se observa la parte de ilustración correspondiente.

*Trayectoria lineal color.* Se caracteriza, como la anterior, por la presencia de una o varias líneas que señalan el desplazamiento del objeto. La diferencia radica en el echo

de que la trayectoria aparece señalada en un color distinto del que tiene el fondo sobre el que se produce el movimiento.

*Oscilación.* Este código cinético suele expresarse por medio de un halo punteado o elementos similares a la silueta, pero desdibujados. Se utiliza para expresar un movimiento vibratorio o de vaivén.

Una segunda forma de presentar el movimiento en la historieta, además del señalamiento de la trayectoria, es mediante la representación de efectos secundarios producidos por un movimiento, mediante la indicación de situaciones que han de ser acompañadas de algún objeto.

*El impacto.* El impacto presupone un movimiento previo inmediato. Suele representarse por medio de una estrella irregular, en cuyo centro se localiza el objeto causante del impacto y que, obviamente, ha debido desplazarse previamente.

*Nubes.* Se trata de otro modo de expresar el desplazamiento de un

objeto, el origen cabría imaginarlo en hipotéticas nubes de polvo.

*Deformación cinética.* Se produce, como indicador de movimiento, en aquellas situaciones en las que in objeto flexible se deforma como consecuencia del movimiento. Una antena de un coche inclinada hacia atrás y con indicadores de vibración es un caso concreto de esta deformación expresiva de movimiento.

Descomposición de movimiento. Otro recurso para simbolizar el movimiento consiste en descomponer la imagen de la figura cuya movilidad desea expresarse en contornos múltiples e incluso en figuras que plasman diferentes fases consecutivas de su acción física. De este modo, el personaje crea una especie de eje óptico de gran expresividad.

El tercer grupo de elementos expresivos de movimiento es la instantánea. Se caracteriza por la detención de una acción mediante un efecto similar al que supone una toma fotográfica.

En la historieta es muy frecuente la utilización de estas figuras cinéticas para expresar diversos modos de desplazamiento, que además, pueden combinarse para reforzar la sensación de movimiento. Las situaciones más usuales en las que se emplean recursos del código cinético en el comic son:

**Caidas.** Las líneas punteadas describen la trayectoria recorrida por el protagonista antes de la caída (FIG. 32), con frecuencia se utilizan líneas cinéticas verticales.



FIG. 32

**Huidas.** Una de las convenciones mas frecuentes en el comic es la de utilizar líneas dorsales o nubecillas de polvo levantado del suelo para

simbolizar la huida de un personaje (FIG. 33).



FIG. 33

**Puñetazos.** El puñetazo es el movimiento violento más usado en las narraciones de acción y aventura. Es una manifestación de poder del héroe y para enfatizar su dinamismo y violencia se representan mediante una explosión en el punto de impacto, entre el puño y el cuerpo que lo recibe (FIG. 34).



FIG. 34

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**Enfado.** La simbolización cinética de estados de ánimo es muy recurrida en el comic. Para representar la cólera del personaje se emplea una irradiación de líneas quebradas a su alrededor (FIG. 35).



FIG. 35

**Giro de cabeza.** Un símbolo cinético característico del comic es aquel que se utiliza para expresar el giro de cabeza de un personaje, el cual está determinado por la circularidad que el cuello hace posible, de ahí la forma circular de los signos gráficos adoptados en este movimiento (FIG. 36).



FIG. 36

**Temblo.** El movimiento convulsivo del temblor, producido por un estado de ánimo o una afección física, se ha representado tradicionalmente en los comics por líneas cinéticas onduladas (FIG. 37).



FIG. 37

**Olor.** El olor se ha plasmado con signos de irradiación que parten del objeto oloroso.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**Peleas.** La expresión máxima de movilidad y aceleración corporal se obtiene en las situaciones de peleas cuerpo a cuerpo, en las que los contendientes se agitan, golpean y voltean. Las peleas admiten diferentes tratamientos iconográficos en la historieta (FIG. 38).



FIG. 38

### 3.2.6 Las metáforas visualizadas.

La metáfora es un recurso utilizado comúnmente en la poesía, en la que las palabras se utilizan con un sentido distinto del propio, la metáfora es una traslación del sentido recto de una palabra a otro figurado.

La palabra convertida en metáfora cumple con una doble función de sustitución y de comparación, como cuando se dice que bajo dos cejas lucen dos diamantes (en lugar de

ojos). Se sustituye a los ojos por diamantes y al mismo tiempo se le compara con el brillo y la belleza de la piedra.

El lenguaje de los comics ha adoptado la metaforización en forma de ideogramas para expresar vivencias y estados de ánimo tales como el amor, el dolor, etc. En muchas ocasiones se trata de una traducción icónica de expresiones verbales comunes, tales como ver las estrellas (a causa de un golpe), tener una idea luminosa (expresada por una bombilla), etc. Las metáforas visuales más usuales en la historieta son:

**Amor.** El corazón solo, múltiple (FIG. 39), con líneas de irradiación, derriéndose, partido o atravesado por una flecha, es un emblema ideográfico típico de la pasión amorosa que se encuentra con frecuencia en el comic.



FIG. 39

TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN

**Dinero.** El dinero y el poder económico se representan universalmente en la historieta con el signo de \$ (FIG. 40), que es el signo de dólar (debido a que el mercado estadounidense ha dominado la industria del comic en el mundo), aunque en ocasiones puedan aparecer otros signos monetarios locales, como el de la libra esterlina. Es común también que el dinero se materialice en forma de saquitos, que se supone, contienen monedas o en forma de billetes que adquieren alas y vuelan para significar la pérdida económica.



FIG. 40

**Dolor.** La expresión iconográfica del dolor provocado por un golpe en la cabeza se representa con frecuencia a través de un chichón en la cabeza.

Un chichón en el comic no constituye una metáfora visualizada, sin embargo, si lo son las representaciones de estrellas astronómicas que suelen acompañarlos y que, por lo general, son colocadas en torno de la cabeza del personaje afectado por el golpe.

**Pérdida del conocimiento.** Los comics han formalizado la representación de la pérdida del conocimiento mediante uno o varios pajaritos sobre la cabeza del personaje afectado, pueden usarse también junto a ellos notas musicales emitidas por las aves al igual que estrellas que plasman icónicamente la frase "ver las estrellas" a causa de un porrazo.

**Asombro.** El asombro se expresa en las historietas mediante unas reacciones faciales muy características (ojos muy abiertos y a veces también la boca), pero sobre todo por un signo de admiración sobre la cabeza, que puede estar encapsulado en un globo (FIG. 41). Dicho signo elimina, gracias a su contundencia, toda posible ambigüedad en la situación mostrada.

TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN



FIG. 41

**Sorpresa y duda.** Las vivencias de la sorpresa y de la duda o incertidumbre se manifiestan en la historieta con un signo de interrogación de la persona afectada (FIG. 42), cuya expresión facial es redundante con tal estado. El signo de interrogación revela el estado de incomprensión o de confusión del sujeto ante un acontecimiento inesperado.



FIG. 42

**Idea brillante.** En diferentes idiomas se ha implantado la expresión coloquial "tener una idea luminosa". En francés se habla de "idée brillante" y en inglés de "bright idea". La traslación de esta expresión al lenguaje de la historieta resulta muy obvia, casi siempre utilizando bombillas eléctricas sobre la cabeza del individuo inspirado (FIG. 43), en algunas ocasiones se utilizan sistemas de iluminación anteriores a la era de la electricidad como la vela, el quinqué, el farol y la lámpara.



FIG. 43

**Música y silbido.** A través de la inscripción de notas musicales, se expresa en los comics el sonido emitido al silbar un personaje, o bien estos signos indican la presencia de música en la historia.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### 3.3 El contenido verbal.

Los elementos icónicos en la historieta tienen la función de transmitir un mensaje por medio de una imagen, la cual, además de ahorrar grandes descripciones verbales, requiere un esfuerzo menor para su lectura. No obstante, la riqueza comunicativa del lenguaje icónico no debe ser un obstáculo para que el individuo pueda obtener elementos verbales que lo ayuden a detallar y precisar el mensaje del comic.

La integración del texto en la imagen, permite al perceptor definir el mensaje que se quiere comunicar y facilita la tarea de eliminar posibles ambigüedades en la lectura de historietas.

A continuación se analizarán los elementos que configuran dicho lenguaje verbal en el comic y que al asociarse con el lenguaje icónico dan origen a una de las ventajas y características más significativas de este medio de comunicación: el lenguaje verboicónico.

El contenido verbal en la historieta esta constituido por los cartuchos, los globos, las onomatopeyas y los sonidos inarticulados:

#### 3.3.1 *Los cartuchos.*

Los cartuchos son cápsulas insertas en el interior de la viñeta cuyo texto inscrito suele cumplir la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen, facilitar la continuidad narrativa o reproducir el comentario del narrador, ya que el contenido del cartucho no es emitido por ningún personaje.

Ya se ha señalado en el capítulo II que la inclusión de este texto en la historieta tiene principalmente tres funciones:

- a) De anclaje o de aclaración.
- b) De redundancia.
- c) De inferencia.

A dichas funciones, es posible añadir una más, señalada por Rodríguez Diéguez (El comic y su utilización didáctica, 1988): la función de relevo.

El relevo supone una adaptación o modificación del ritmo temporal en la historieta, plantea la coexistencia de dos fenómenos ocurridos al mismo tiempo ("al mismo tiempo") o acelera el proceso temporal ("unos días después") (FIG. 44).

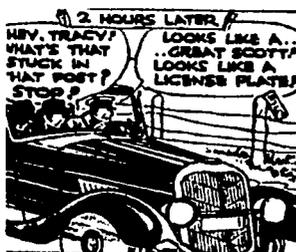


FIG. 44

Así, el cartucho es un elemento verbal del comic que nos orienta en la lectura del mismo y colabora a darle a la imagen presentada, el sentido pretendido por el emisor (FIG. 45).



FIG. 45

### 3.3.2 Los globos.

Hoy en día es prácticamente impensable una historieta sin la familiar figura de los globos o bocadillos verbales (balloons, en inglés). El globo es un recipiente simbólico o contenedor de las locuciones de los personajes parlantes, cuya procedencia se indica con un rabo o delta invertido dirigido al emisor del mensaje.

Es importante desatacar tres componentes en el globo: la silueta o superficie de escritura que presenta un diseño peculiar, un apéndice direccional o delta y el contenido del globo.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

La silueta o el globo en sí, normalmente está expresada como un espacio delimitado por una línea en forma de nube o de óvalo.

La silueta puede revestir una amplia gama de modos de presentación (circular, ovalada, rectangular, cuadrada, poligonal, etc.) que no siempre son estéticos, sino en ocasiones expresivos (FIG. 46). Por ejemplo, un globo delineado en dientes de sierra puede servir para acentuar el enfado y la cólera en la expresión del personaje o para señalar que la voz proviene de un altavoz.

Las situaciones más comunes en las que el bocadillo adquiere una forma especial en su silueta son

*Cuchicheo.* El cuchicheo suele señalizarse en los comics mediante globos con contorno punteado que son más incompletos que los contornos lineales convencionales. Dicha simbolización aparece muchas veces reforzada con el gesto convencional de las manos en posición de confidencia.

*Desprecio.* El desprecio y la altivez de un personaje en los comics suelen representarse mediante globos que evocan el hielo de las estalactitas.

*Tristeza.* La tristeza ha sido simbolizada en forma de expresivos globos lacrimosos asociados a el llanto desconsolado del personaje.

*Secuencia de frases.* Para expresar la secuencia de frases que se encadenan se utilizan globos agregados e interconectados o demasiado juntos que traducen visualmente la densidad verbal en las emisiones del personaje de historieta.

*Expresión compartida.* Cuando varios personajes pronuncian la misma locución, es frecuente que los dibujantes de comics utilicen un globo compartido que señala a cada uno de los personajes con un delta distinto.

*Radio y altavoces.* El sonido distorsionado emitido por un aparato de radio o por un altavoz ha sido señalizado en los comics a través de globos con silueta dentada o de zigzag que sugieren la forma de un rayo. De este modo la voz natural de los personajes se distingue fácilmente de la voz metálica o eléctrica del locutor de radio. Esta forma en la silueta del bocadillo es usada también

con frecuencia para indicar las voces emitidas desde un auricular de teléfono.

*Sueños y pensamientos.* También conocido como dream-balloon, este recurso fue inventado para expresar las representaciones psíquicas de los sueños, de las alucinaciones del pensamiento, generalmente a través de imágenes. El contorno de este tipo de globo simula una nube vaporosa en la que el delta se sustituye por una serie de nubecillas discontinuas para reforzar el carácter inmaterial de la representación. Gracias al dream-balloon los globos extendieron su función para plasmar no sólo contenidos lingüísticos, sino también icónicos.

El segundo elemento del globo, después de considerar la silueta, es el delta. El delta es una especie de rabo que se desprende del globo y cuya función primordial es la de dar direccionalidad al parlamento. Señala el origen del mensaje verbal emitido, nos indica de qué personaje proviene la emisión.

Como se mencionó al señalar las diferentes siluetas que adquiere el globo, de igual manera, el delta toma formas diversas de acuerdo a lo que se quiere transmitir.

El delta lineal simple está constituido por un ángulo generalmente agudo que acerca el globo a quien lo emite. Se presenta desde una forma corta y achatada hasta formas curvas y delicadas.

El delta en sierra o en forma de zigzag suele utilizarse para expresar situaciones en las que el mensaje es emitido por una aparato de radio o un teléfono.

El delta en forma de nubecillas sustituye el delta convencional por una serie de pequeños círculos o burbujas, normalmente expresa el sueño de un personaje o un pensamiento que no se expresa en voz alta.

El delta múltiple se utiliza para atribuir un mensaje verbal a un amplio conjunto de emisores, ya sea para

expresar canciones, oraciones en común o frases coreadas.

Un tercer elemento constitutivo del globo, tras señalar la silueta y el delta es el contenido.

La gran mayoría de las veces el contenido del globo es de carácter verbal. El rotulado o tipografía, o sea la forma de plasmar las letras que expresan el mensaje, no es sólo una cuestión estética, sino que tiene una funcionalidad expresiva. El tratamiento gráfico del texto puede brindarnos datos interesantes acerca del carácter, estado de ánimo y personalidad del personaje emisor.

El uso de mayúsculas, minúsculas, subrayados, estilos caligráficos, signos de admiración y tamaños diversificados de letras se convierten así en un eficaz medio creativo y expresivo al servicio de autor de historietas.

En ocasiones el contenido del globo puede ser icónico, sobre todo cuando se representa un sueño o pensamiento. Sin embargo,

frecuentemente, lo que habría de expresar verbalmente el sujeto que habla, se representa con una imagen en el globo, lo que es usado algunas veces por los historietistas como un recurso humorístico.

Estos tres elementos, la silueta, el delta y el contenido, constituyen el globo, una de las convenciones de carácter verbal (y en ocasiones icónico) más representativas del comic.

### 3.3.3 *Las onomatopeyas.*

Las onomatopeyas son fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal. Estas convenciones, exclusivas de la historieta, nacieron ante la necesidad de expresar ciertos ruidos o sonidos del mundo real imposibles de plasmar de manera acústica en la historieta, se optó entonces por representarlos mediante su imitación a través de letras: el *¡bang!* de un disparo (FIG. 47 y 48), el *¡brrr!* de un motor, etc.

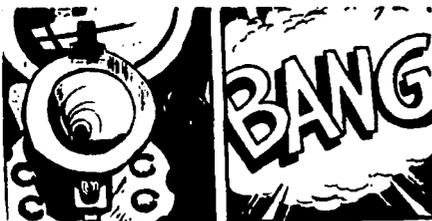


FIG. 47



FIG. 48

Aunque cada idioma ha establecido sus propias onomatopeyas, las de origen estadounidense se ha universalizado debido principalmente a dos factores.

Por una parte, dicha universalización fue posible, gracias a la indiscutible hegemonía de los comics norteamericanos en todo el mundo y por otra parte, debido a que en el

proceso de exportación de los comics, los sindicatos americanos borran únicamente el contenido del balloon para que la historieta fuera traducida a otros idiomas, sin embargo, los traductores no podían modificar las onomatopeyas, que eran convenciones totalmente independientes del globo.

De este modo, se generalizaron verbos ingleses tan expresivos como *to ring* (llamar al timbre), *to bang* (golpear, estallar), *to smash* (aplastar), *to blow* (soplar), *to boom* (dar un estampido), *to splash* (salpicar), etc.

### 3.3.4 Los sonidos inarticulados.

Además de los diálogos de los personajes, el globo suele incluir también sonidos inarticulados. Se trata de la representación fonética de sonidos tales como *¡auff!*, *¡augh!*, *¡ñam!*, *¡uff!*, *¡ejem!*, etc., cuya función se aproxima en ocasiones a la onomatopeya.

TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN

La diferencia entre ambos radica en la determinación de aparato emisor del sonido. Mientras que en las onomatopeyas el ruido proviene de alguna acción, objeto o animal, en los sonidos inarticulados, la emisión se origina en la boca de algún personaje, pero no es de carácter verbal. Así, por ejemplo, el *¡mua!* de un beso debe ser identificado como sonido inarticulado y no como onomatopeya (FIG. 49).

En el siguiente capítulo veremos cómo estos elementos pueden ser estructurados para comunicar un mensaje de carácter didáctico.



FIG. 49

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## CAPÍTULO IV

### LAS POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DEL COMIC

Después de haber analizado las características de la historieta, así como los elementos verbales e icónicos que conforman su código de significación, veremos a continuación la manera en que estos recursos pueden ser usados en la estructuración de un mensaje didáctico.

En primer lugar se hablará de la importancia de la percepción visual en el proceso de aprendizaje. Asimismo, se analizará la manera en que dicho proceso debe ser además un verdadero proceso de comunicación en el aula para garantizar un aprendizaje efectivo.

Finalmente, en un apartado más, se verá la forma en que la historieta ha sido usada en la práctica como auxiliar didáctico y se mencionará el empleo de este recurso en tres casos concretos, aplicados, con fines didácticos por diversas instituciones.

#### 4.1 La percepción visual.

En todo proceso de aprendizaje, son elementales las sensaciones que recibimos a través de los órganos de los sentidos ya que a partir de ellas interpretamos los estímulos provenientes de nuestro ambiente exterior, es decir, percibimos.

*"La percepción puede describirse como un proceso de interpretación, discriminación e identificación de objetos que se experimentan como existentes en el entorno"* <sup>34</sup>. Lo que captan nuestros sentidos a través de la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto, adquiere un significado gracias a nuestra capacidad de percepción.

Para el ser humano, la percepción constituye una actividad que le permite conocer la realidad donde vive; se trata de un proceso psíquico y físico que se encuentra además,

---

<sup>34</sup> Medina. Luis Ernesto. Op. cit., pág. 20.

íntimamente ligado a las experiencias pasadas del sujeto. Así, la percepción desempeña un papel fundamental en el aprendizaje ya que *"El desarrollo de las capacidades perceptivas puede considerarse estrechamente relacionado con el desarrollo de la actividad intelectual del alumno"*<sup>35</sup>.

En el momento en que el profesor presenta un estímulo al educando, ya sea visual, auditivo, etc., tiene lugar un proceso de percepción en el cual interviene no sólo la experiencia presente, sino también todo un cúmulo de experiencias pasadas que permiten elaborar al alumno una interpretación del estímulo recibido. *"Todo acto perceptual es una elaboración o creación de la realidad basada en la información importante pasada y presente de que dispone el organismo"*<sup>36</sup>

La percepción es un proceso de suma importancia en el aprendizaje del alumno debido a que no constituye un reconocimiento pasivo

del mundo externo; se trata más bien de una actividad compleja, en la que el individuo capta algunas propiedades del objeto percibido, en relación con las del ambiente, y realiza los procesos de discriminación, selección, comparación y categorización.

Por ejemplo, en el salón de clases el maestro presenta a los alumnos una lámina en la que puede observarse una imagen de un árbol sobre un prado. Al momento de percibir la imagen, el alumno define las propiedades del árbol (materia, forma, color, etc.). Para realizar este acto se efectúan algunas rapidísimas operaciones mentales de discriminación (el árbol es distinto de lo que lo rodea), de selección (centrar la atención en el árbol), de comparación (puesto que es distinto de otros objetos), de categorización (al ser un árbol, puesto que presenta ciertas características similares a todos los demás objetos llamados árboles).

Se observa cómo la percepción

---

<sup>35</sup> Lazotti Fontana, Lucía. Op. cit., pág. 26.

<sup>36</sup> Medina, Luis Ernesto. Op. cit., pág. 20.

depende de diversas operaciones mentales además de las experiencias pasadas del sujeto, es un proceso que se basa en mucho más que en la simple entrada de un estímulo. Es por ello que el profesor debe tomar en cuenta los factores que intervienen en el proceso perceptivo cuando busca generar un aprendizaje en el alumno, y ninguno de estos factores depende más directamente del maestro que el estímulo, pues su significación para el alumno obedece primordialmente a la forma en que éste se le presente.

El estímulo parte de una sensación originada en un órgano sensitivo, que a su vez, es provocada por un objeto externo y su naturaleza puede ser visual, auditiva, táctil, etc. Sin embargo, algunas vías sensoriales facilitan en mayor grado la asimilación de los alumnos, así, aprendemos:

1% mediante el gusto

1.5% mediante el tacto

---

\* Estudio realizado por la *Socondy-Vacuum Oil Co. Studies*. Tomado de Axotla Muñoz, Luis Víctor. Antología de Auxiliares de la Comunicación. pág. 93.

3.5% mediante el olfato

11% mediante el oído

83% mediante la vista

Como se observa, el aprendizaje puede ser más fácilmente estimulado a través de un lenguaje visual, *"...llamamos lenguaje visual al que utiliza los signos visuales, es decir, todos los signos que la persona capta mediante la percepción visual."*<sup>37</sup>

Existe una enorme cantidad de signos que podemos percibir visualmente, casi todo lo que nos rodea nos es comunicado a través de lo que vemos. Sin embargo, existen signos que son comunicados intencionalmente y otros que son puramente casuales.

Los signos intencionales son los emitidos por un emisor con la precisa intención de enviar un mensaje; los signos casuales son los que transmiten una información, sin que exista intención de hacerlo.

---

<sup>37</sup> Lazotti Fontana, Lucía. Op. cit., pág. 61.

Por ejemplo, un signo visual causal puede ser la nube que pasa por el cielo, ya que de ninguna manera tiene la intención de advertir que se acerca la lluvia, o bien, las huellas que un animal deja sobre el terreno, informan acerca de un acontecimiento sin que el animal tuviese la intención de informarnos.

Como signos visuales intencionales citaremos, por ejemplo, un cartel publicitario, una pintura, un dibujo, etc., signos que persiguen un propósito.

Aunque ambos tipos de signos nos envían ciertas informaciones y constituyen comunicaciones visuales que forman parte de nuestra vida, *"Una comunicación casual puede ser interpretada libremente por el que la recibe, ya como mensaje científico o estético, o como otra cosa. En cambio una comunicación intencional debería ser recibida en pleno significado querido en la intención del emiteente."*<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual. pág. 79.

Ahora, se puede afirmar, que en el salón de clases está presente una comunicación visual intencional, ya que el profesor persigue un propósito al presentar un estímulo a sus alumnos, el cual está conformado a su vez, por signos visuales intencionales.

En nuestro estudio, el estímulo visual que el maestro presentará en el aula será la **historieta**, a través percibirla visualmente, se buscará asimilar los contenidos académicos y generar un aprendizaje en el alumno. Dicho aprendizaje se complementará, como veremos en un apartado posterior, con la interacción maestro-alumno y entre los mismos educandos.

Existe una serie de elementos que determinan la forma en que los alumnos perciben visualmente un mensaje, en especial las imágenes. Debido al alto contenido icónico de la historieta, es importante que el profesor conozca las funciones de la imagen, así como el papel que desempeñan la composición, la iluminación y el color de la misma

para estructurar un mensaje didáctico en la historieta.

Estos conocimientos orientarán al profesor no sólo en la selección de las historietas que utilizará en el salón de clases, sino, sobre todo, en la elaboración de las mismas, ya que todavía es muy pobre la producción de historietas educativas, principalmente para la educación formal. *“Los educadores deben preocuparse por el uso adecuado de las ayudas visuales, no deben esperar que las productoras comerciales elaboren el material didáctico correctamente, sin contar – en la mayoría de los casos- con supervisión de expertos en el tema que tratan.”*<sup>39</sup>

Conocer esta serie de elementos facilitará al maestro no sólo el manejo, selección y elaboración de historietas con fines didácticos, sino que estos conocimientos le permitirán explotar del mismo modo, otros medios visuales como láminas, carteles, mapas, diapositivas, etc.

#### 4.1.1 Las funciones de la imagen.

Según José Luis Rodríguez en su obra Las Funciones de la imagen en la enseñanza, la imagen con fines didácticos cumple con varias funciones, éstas son:

*Función motivadora.* La imagen tiene por objeto llamar la atención del lector e inducirlo a profundizar en el contexto.

*Función vicarial.* Supone sustituir una realidad por su imagen.

*Catalización de experiencias.* La imagen puede presentar un cúmulo de información que en la realidad se tendría que observar a lo largo del tiempo y desde muchos puntos de vista; organiza los elementos en forma que el preceptor capte la idea en el menor tiempo posible.

*Función informativa.* La imagen presenta de manera general a un objeto, ésta lleva consigo las experiencias del artista creador con dicho objeto.

---

<sup>39</sup> Medina, Luis Ernesto. Op. cit., pág. 138.

**Función explicativa.** La imagen puede incluir convenciones signílicas (flechas, enmarcados, líneas cinéticas, globos, metáforas visualizadas, etc.) que aclaren lo que sucede, que destaquen un detalle, que indiquen el sentido de un proceso y, en suma, que expliquen lo que se ve.

**Facilitación redundante.** Expresa icónicamente un mensaje ya expresado por la vía verbal, para recordarlo o subrayarlo.

**Función estética.** Responde a la necesidad de alegrar, equilibrar o dar color a un espacio.

**Función comprobadora.** La imagen muestra la forma, posición, etapa o ubicación que se considera como correcta y servirá para que se pueda evaluar cualquier otra.

**Función recreativa.** La imagen, gracias al humor o a la originalidad, recompensa al lector divirtiéndolo.

A estas funciones podría agregarse una subfunción motivadora llamada

exploratoria, por medio de la cual el lector recorre y se entera superficialmente del contenido de una obra en muy poco tiempo, con sólo ver las ilustraciones. Las imágenes en la historieta no cumplen necesariamente con todas las funciones, pero por lo regular, reúnen varias a un mismo tiempo.

Por ejemplo, la enciclopedia **Historia del hombre**, de la *Fundación Cultural Televisa*, presenta diversos aspectos de la humanidad desde la prehistoria hasta el siglo XX, en forma de historieta. Los dibujos llaman la atención del lector y lo motivan a conocer el contenido; por simple exploración se puede localizar un tema que sea especialmente interesante, la imagen informa y el texto explica al mismo tiempo que la parte icónica decora y vuelve interesante la narración.

Las funciones de la imagen pueden reforzarse además mediante la inclusión de texto en el mensaje didáctico ya que "*La imagen es un auxiliar importante en la transmisión de ciertos contenidos, cuando se*

*combina equilibradamente con las palabras. No se debe pensar en sustituir a éstas por completo, pues muchas veces son más adecuadas para ciertos temas, en los que incluso, pueden bastarse por sí solas.*" <sup>40</sup> Se debe buscar que predomine el código conveniente a los objetivos planteados.

#### 4.1.2 La composición.

La composición consiste en establecer relaciones entre los elementos que configuran una imagen para hacerla agradable a la vista como totalidad.

Algunas reglas que los dibujantes recomiendan, por ejemplo, Luis Ernesto Medina en su obra Comunicación, Humor e imagen, editado en 1992, pueden sintetizarse así:

1. Deben suspenderse todos los detalles innecesarios (que vuelven al dibujo desordenado y confuso), pero hasta en punto en que no se sienta

un hueco en la imagen (en tal caso, puede delinearse un paisaje u objetos decorativos en el fondo para hacer más interesante el conjunto).

2. La exageración puede servir para destacar alguna cualidad visual cuando se varía en tamaño o forma más allá de lo que en la realidad sería normal.

3. La cualidad de la línea – su grosor, su precisión, su tensión, la relación con otras líneas- debe ser controlada en el dibujo:

- a) Las líneas más pesadas atraen nuestra atención.
- b) Las líneas angulares sugieren un sentimiento de tensión.
- c) Las líneas consistentes y libres crean un sentimiento de paz y felicidad.

4. Debe evitarse el centro del cuadro. Situar algo a la mitad de la lámina crea un sentimiento totalmente estático. Tampoco debe realizarse una división del cuadro en partes iguales o una composición demasiado balanceada, a menos que

---

<sup>40</sup> *Ibidem*. pág. 144.

se busque precisamente una impresión de inquietud.

5. Debe realizarse el volumen dibujando los cuerpos en posición tres cuartos, vistos de frente, desde arriba o desde abajo, etc.

6. Es necesario un equilibrio de masas negras y blancas o tonos claros y oscuros.

7. El personaje centro de atención debe mostrar su cara.

8. Debe elegirse el plano de mayor efectismo.

9. Debe utilizarse en contexto (fondo y alrededores) con información simple.

10. La mirada – o la dirección- del personaje debe guiar al centro.

11. La composición no debe ser sobrecargada, si no satisface al autor, debe realizarse el dibujo nuevamente.

Esta serie de recomendaciones persiguen un dibujo o viñeta libre de

monotonía que se limite sólo a los detalles necesarios para que exista un balance general, ya que aún en los dibujos más sencillos pueden disfrutarse los efectos de una buena composición.

#### *4.1.3 La iluminación.*

Por lo general, en la historieta, no se dibujan sombras o efectos de contraste complicados. Es conveniente que todo cuerpo este ubicado sobre una pequeña sombra, pero sólo con en fin de evitar la posible interpretación de que está despegando del suelo cuando se supone que está pisándolo.

El abuso de sombras da el ambiente para una situación dramática, en cambio, cuando se trata de un dibujo humorístico, la iluminación frontal es más conveniente. Sólo en casos muy especiales conviene usar juegos de luces y sombras más complejos, por ejemplo, para presentar un personaje siniestro o para dar un ambiente de misterio.

#### 4.1.4 El color.

En el lenguaje de la historieta, el color bien utilizado puede dar vida al dibujo y atraer la atención del lector o preceptor. Para dar colorido al mensaje didáctico es importante tomar en cuenta las siguientes observaciones:

a) Nunca usar más de los colores necesarios para aclarar la lección. No usar dos cuando uno sea suficiente, demasiados colores desconciertan en lugar de instruir.

b) Úsese el color para atraer la atención, para separar superficies, para mostrar características distintivas, para resaltar puntos importantes, para indicar temas relacionados con los colores presentados y para mostrar la realidad exacta.

c) Utilícese el color como símbolo (siempre en concordancia con las costumbres locales). El rojo, para nosotros, puede significar peligro o valor; el blanco pureza, etc.

d) Deben respetarse colores específicos de cosas específicas: el azul del agua, el follaje verde, la tierra café, las nubes blancas, etc. (excepto por una situación especial).

Los colores pueden clasificarse en colores cálidos y fríos. Los colores cálidos o calientes sin el rojo, el naranja, el amarillo, el magenta, algunos cafés y derivados. Los colores fríos son el azul, el verde, el violeta, el púrpura y derivados.

Los colores cálidos y los colores brillantes, tienden a acercarse, salen al encuentro del observador, hacen que las formas se vean más grandes de lo que realmente son, llaman la atención y hacen destacar la figura de fondo; estos colores deben ser usados en la figura y no en el fondo, ya que pueden distraer al lector. Los colores fríos tienden a alejarse, hacen que el mismo espacio se vea más pequeño y resultan más cómodos para la vista, sobre todo cuando se utilizan en fondos.

Con respecto a la combinación de colores y a sus niveles en el brillo y

la vibración del color, deben tomarse en cuenta las siguientes anotaciones:

a) Los colores en armonía dan una impresión agradable; los de contraste, un impacto dramático y algunas veces desagradable.

b) El rojo y el verde brillantes provocan vibraciones ópticas que pueden ser molestas.

c) Los contrastes se usan en muy pocas ocasiones y solamente para dar énfasis. Una regla general sería el uso de diversos colores que armonicen, añadiendo un color contrastante para el efecto dramático.

d) El uso de colores de un tono parecido reduce la visibilidad, porque dificulta la distinción figura-fondo.

Cabe señalar, que el color puede sugerir a la mente humana algunas ideas abstractas tales como calor, frialdad, alegría, tristeza, etc., debido a que los colores producen, según los especialistas, fenómenos psíquicos paralelos a las reacciones físicas de nuestro nervio óptico, y aunque no

son colores, el blanco y el negro también intervienen en este aspecto.

Deben considerarse entonces, a su previa utilización, las asociaciones que la mente establece con cada color :

*El amarillo.* Es el más luminoso de los colores. Simboliza alegría, riqueza, frivolidad. El amarillo oscuro, la prudencia y el engaño; el amarillo limón, la perfidia y la antipatía.

*El anaranjado.* El más cálido de todos los colores, por su vinculación con la luz solar. Posee un valor estimulante; es el color favorecido de los muebles de restaurante. Su significación simbólica es de gloria y progreso.

*El azul.* El más frío de los colores, muy adecuado como fondo. En tono subido, simboliza la lealtad, la honradez; en claro, la fe y la calma.

*El verde.* Es el color de la naturaleza, de la frescura, cuando es claro, da una sensación de descanso. Simboliza la esperanza.

*El rojo.* El color de la pasión, de la violencia, de la fuerza; es el fuego o la sangre. Simboliza el dinamismo, la conciencia revolucionaria, el deseo. En tono rosado, el amor y la ingenuidad.

*El negro.* Es la rigidez, la solemnidad, la tristeza. Simboliza la muerte, el duelo, la ignorancia, la soledad.

*El violeta.* Simboliza los sueños, la mística y el secreto.

*El blanco.* Se le vincula con la pureza, la perfección, la inocencia. Simboliza la castidad, el frío, la paz, la limpieza.

*El café.* Es un color severo, pesado, rígido. Simboliza la opresión, la gravedad.

*El gris.* Color de fondo. Simboliza la vejez, la tristeza, la desesperanza, la pobreza.

Como se ha observado, la percepción visual es de suma importancia para el aprendizaje del alumno. Es un proceso que puede ser aprovechado por el profesor, que con los

fundamentos necesarios, seleccionará o en el mejor de los casos elaborará de manera adecuada el mensaje didáctico a través del comic. Sin embargo, la percepción visual de un estímulo no garantiza por sí sola el aprendizaje del alumno. Como veremos en el siguiente apartado, de nada serviría contar con un material excelentemente elaborado, si no tuviesen lugar el intercambio de ideas, el diálogo y la interacción entre alumnos y profesores.

#### 4.2 El proceso de comunicación.

La presentación de un estímulo al alumno es, sin lugar a dudas, el primer paso en el proceso de aprendizaje, a partir de ese momento el alumno percibe, es decir, interpreta el mensaje que le fue comunicado por el maestro. Así, se produce, en un primer momento, un acto comunicativo en el aprendizaje:



De este modo, el profesor es el emisor del mensaje, y el alumno, el receptor del mismo. Este mensaje se trata, obviamente, del estímulo presentado por el profesor que desea comunicar algo al educando.

Sin embargo, en el proceso de aprendizaje, no es suficiente que se establezca un acto comunicativo en la relación maestro-alumno. El mensaje transmitido, es decir, el estímulo presentado al alumno, siempre requiere la presencia de una respuesta en el sujeto receptor, *"...el proceso de aprendizaje implica en primer lugar la presencia de un estímulo: de todo aquello que el organismo es capaz de sentir: En segundo lugar, el organismo tiene que sentir realmente el objeto... En tercer término, el estímulo, debe ser interpretado por el organismo. Éste, por último, ha de producir alguna respuesta al estímulo..."*<sup>41</sup>

Asimismo, la presencia de una respuesta en el educando no es suficiente para producir un

---

<sup>41</sup> Berlo, David K. El proceso de la comunicación. pág. 62.

aprendizaje. Es fundamental, además, que dicha respuesta sea comunicada al profesor, esto es, que más que un acto comunicativo, tenga lugar un verdadero proceso comunicativo en la relación maestro-alumno.

Como se observo anteriormente, el acto comunicativo es puramente unidireccional, en este caso, no hay interacción alguna entre el emisor y el receptor, por lo que el alumno únicamente se remite a recibir información. *"Para que estos elementos integren realmente un proceso, es necesario que el emisor y el receptor intercambien sus roles... a partir de un código común ..., es fundamental que sus elementos integren un circuito"*<sup>42</sup>

En el proceso de comunicación deben estar presentes, según David K. Berlo, los siguientes elementos:

1. *La fuente de la comunicación:* alguna persona o grupo de personas

---

<sup>42</sup> Guerra, Georgina. El comic o la historieta en la enseñanza. pág. 19.

con un objetivo y una razón para ponerse en comunicación.

2. *El codificador:* Es el encargado de tomar las ideas de la fuente, disponerlas en un código y expresar así el objetivo de la fuente en forma de mensaje.

3. *El mensaje:* A través del mensaje tiene que ser expresado el propósito de la fuente, el cual debe producir en un cambio conductual.

4. *El canal:* medio portador del mensaje.

5. *El decodificador:* Es el conjunto de facultades sensoriales del perceptor que traducen y dan forma al mensaje.

6. *El receptor de la comunicación:* persona que va a ser afectada por el mensaje.

Para que tenga lugar un proceso de comunicación entre profesores y alumnos, es necesario identificar, del mismo modo, estos elementos en el proceso de aprendizaje.

La fuente de la comunicación sería, en primera instancia, el maestro, pues más tarde se verá que el alumno se convierte también en emisor.

El codificador estaría representado por los mecanismos vocales, en caso de que el mensaje se exprese por medio de la palabra hablada; los sistemas musculares de la mano, si se tratará de la palabra escrita o dibujos; y además, los sistemas musculares de las demás partes del cuerpo que originan los gestos del rostro, los movimientos, las posturas, etc.

El mensaje sería el contenido académico que se trata de comunicar, el tema del que se está hablando, lo que queremos que al alumno aprenda.

El canal estaría representado por vehículos de transporte, es decir, los medios a través de los que se transmite el mensaje, por ejemplo, medios de comunicación como la prensa o la televisión; y por los medios de transporte, o sea, los

medios en que se desenvuelve el vehículo de transporte, por ejemplo, el aire en el caso de la voz.

El decodificador estaría constituido por las facultades sensoriales que nos permiten percibir el mensaje; si leemos un libro, el decodificador es el sentido de la vista, si escuchamos al profesor, entonces es el oído.

Finalmente, el sujeto receptor de la comunicación es el alumno, en quien se busca generar un aprendizaje y motivar un cambio de conducta.

Los elementos de proceso de comunicación, que, como se pudo observar, están presentes también en el proceso de aprendizaje, deben ahora integrar un circuito que

permitirá una adecuada comunicación y por ende un aprendizaje efectivo (FIG. 50).

Así, en la relación maestro-alumno, *"... el papel del comunicador corresponde al primero que emite el mensaje; si el segundo individuo descifra (decodifica) la señal, cumplirá la función de perceptor o decodificador; pero si este mismo responde a su vez al mensaje y es captado y decodificado por el otro, la comunicación se convertirá en un proceso dialéctico que hará de cada uno de ellos un comunicador y un perceptor en sí mismo."*<sup>43</sup>

Este proceso dialéctico es de suma importancia en el proceso de aprendizaje, a través de él se

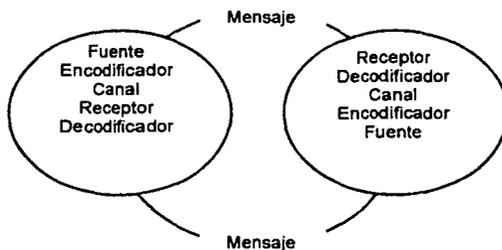


FIG. 50

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>43</sup> Axotla Muñoz, Luis Víctor. Antología de Auxiliares de la Comunicación. pág. 12.

establece una retroalimentación no sólo entre profesor y alumno, sino también permite un intercambio de ideas entre los mismos educandos. "El proceso de comunicación sólo se complementa si se produce la retroalimentación, pues toda comunicación supone un intercambio de ideas. No se trata de que el emisor se concrete a transmitir un determinado mensaje al receptor, sino que se busca una respuesta por parte de este último; esto implica que, en un momento dado, el receptor se convierta en emisor de un nuevo mensaje, y el emisor de la comunicación primera se convierta en receptor de una segunda comunicación"<sup>44</sup>

Cuando el profesor necesita comunicar un mensaje a sus alumnos, se vale de diversos recursos para lograr su objetivo, entre ellos se encuentran los recursos didácticos. En el caso del proceso de comunicación, los recursos didácticos representarían el canal, es decir, el

medio por el cual se transmite el mensaje.

Usar la historieta como recurso didáctico en el aprendizaje, es el propósito de esta investigación, así los elementos del proceso de comunicación presentes en el aula, estarían representados de la siguiente manera:

Fuente o emisor: profesor.

Encodificador: los sistemas musculares de la mano que dan origen a los contenidos verbales e icónicos de la historieta.

Mensaje: contenido que se quiere comunicar, tema de estudio.

Canal: la historieta.

Decodificador: la percepción visual del alumno.

Receptor: el alumno.

El maestro presenta un contenido, es decir, el mensaje que quiere comunicar al educando a través de la

---

<sup>44</sup> Ibidem. pág. 56.

historieta didáctica, éste a su vez, decodifica el mensaje por medio de la percepción visual y obtiene una respuesta a él. Esta respuesta es comunicada al profesor ya sea por la palabra hablada o escrita o por cualquier otro medio, entonces se establece una retroalimentación que permite la interacción entre profesor y alumno. El alumno pasa ahora a ser la fuente de la comunicación y el maestro se convierte en receptor del mensaje.

Al usar la historieta como canal de comunicación en el salón de clases, el profesor debe antes de todo, seleccionar y elaborar un material adecuado a los propósitos de aprendizaje, presentarlo a los alumnos y a partir de él establecer una interacción que permita por un lado, enriquecer el proceso de aprendizaje, y por otro, conocer en qué medida se alcanzaron los objetivos propuestos.

De este modo, *“La retroalimentación, al comprobar el mayor o menor grado de éxito de una comunicación, se convierte en un elemento*

*indispensable para conocer y corregir los errores en que haya incurrido el emisor, pues... el emisor es siempre el responsable de toda falla comunicativa”*<sup>45</sup>. La información que el maestro obtenga a partir de ella, le permitirá reestructurar mensajes futuros y corregir los posibles errores que se hayan cometido en la emisión de los mismos.

Es conveniente señalar que la historieta sólo es un auxiliar didáctico y no puede, bajo ninguna circunstancia, sustituir al profesor. Debe ser ante todo una ayuda, debe ser parte del proceso de aprendizaje, ya que ningún medio constituye el proceso de aprendizaje por sí mismo. Es decir, que serviría muy poco que un alumno tuviese en sus manos un excelente material si no tiene la oportunidad de interactuar con su profesor y sus compañeros acerca del tema, de analizarlo y discutirlo.

El maestro tiene la labor fundamental de fomentar la retroalimentación, la cual puede lograrse de maneras muy

---

<sup>45</sup> ídem.

diversas, a partir de distintas estrategias didácticas y sobre todo, mediante el diálogo, la discusión y la expresión de dudas y opiniones del grupo. La retroalimentación es el elemento que cierra el proceso de comunicación en el aprendizaje, ya que la educación en la que el educando participa activamente es más efectiva que aquella donde su papel es solamente receptivo y pasivo.

#### **4.3 La historieta como auxiliar didáctico.**

Ya se ha mencionado la importancia de la retroalimentación en el proceso de aprendizaje y que la historieta sólo debe ser un auxiliar didáctico para el profesor en dicho proceso. La historieta, como auxiliar didáctico, debe cumplir con las siguientes funciones:

- Aproximar a alumno a la realidad y ofrecer una noción más exacta del tema estudiado.
- Motivar la clase al incluir en ella un medio novedoso y atractivo que de

entrada, atraerá la atención del educando.

- Facilitar la percepción y la comprensión de los hechos y de los conceptos.
- Concretar e ilustrar lo que se expone verbalmente.
- Contribuir a la fijación del aprendizaje a través de la impresión más viva y sugestiva que puede provocar el alto contenido icónico de la historieta, aunado a su contenido verbal.
- A través de la historieta, dar oportunidad para que los alumnos desarrollen su capacidad de diálogo e interacción con el resto de sus compañeros, con el fin de construir un aprendizaje.

La historieta ha mostrado a los educadores ser un excelente auxiliar didáctico en el aula, ya que al ser usada y diseñada adecuadamente cumple satisfactoriamente con las funciones antes señaladas.

No obstante, la historieta se enfrentó con grandes obstáculos para acreditarse como auxiliar didáctico en el aprendizaje.

Originalmente, el comic surgió con fines meramente comerciales y de entretenimiento, y aunque en la actualidad se ha usado con propósitos informativos, de capacitación, políticos, religiosos y educativos, en la práctica conserva su carácter lucrativo. A lo largo de su evolución, el comic ha sido objeto de severas críticas debido principalmente al manejo de contenidos violentos y en general de todos aquellos mensajes que promueven conductas negativas en los lectores.

La desaprobación de las historietas por parte de diversos sectores de la sociedad, en especial de psicólogos, padres de familia y maestros, se respalda en la creencia que señalan a la lectura de comics como uno de los factores que provocan conductas nocivas en los niños y adolescentes, situación que se ha agudizado en el siglo XXI, sin embargo, ya desde los

años cincuenta, las campañas de censura en contra de las historietas han sido frecuentes en varias partes del mundo. Por ejemplo "*... en 1930 los católicos y los comunistas europeos se rebelaron contra la violencia y el erotismo de algunos comics norteamericanos... en Italia en 1938 el Minculpop (Ministerio de Cultura Popular) prohibió las historietas estadounidenses por ser contrarias al espíritu imperial de la revolución fascista.*"<sup>46</sup>

Como un reflejo más de esta situación, en Estados Unidos, al término de la Segunda Guerra Mundial, el incremento de la delincuencia juvenil se adjudicaba a la lectura de comics. Algunos expertos, especialmente psicólogos, llegaron a hacer afirmaciones como la siguiente: "*Si las historietas no son las causas más importantes de la delincuencia juvenil, con frecuencia presentan modelos de ella ..., los comics son absolutamente nocivos ..., impiden el desarrollo sexual normal,*

---

<sup>46</sup> Baron-Carvais, Annie. Op. cit. pág. 117-118.

*toman atractiva la violencia y atentan en contra de la dignidad de las mujeres.”<sup>47</sup>*

Afirmaciones como la anterior, provocaron que en algunos estados de Norteamérica se impusiera una multa o incluso el encarcelamiento a quien imprimiera o vendiera en aquellos años, cuadernillos ilustrados con historias criminales. Este caso sucedido en EU, muestra sólo uno de los muchos esfuerzos que se han hecho por censurar o sacar de circulación a los comics, no sólo en dicho país, sino en todas partes del mundo. Pero en realidad el carácter nocivo del comic no radica en el medio en sí, sino en el contenido de algunos de ellos, es decir que “...los medios no son buenos ni malos, todo depende de quién los utilice y la manera en que lo haga.”<sup>48</sup>

Ciertamente, sería absurdo negar la existencia de publicaciones que efectivamente, fomentan conductas negativas en los receptores, como la

violencia o la discriminación entre tantas otras, no obstante, no debemos olvidar que aunque los medios de comunicación ejercen cierta influencia en las personas, la educación y formación de un ser humano no dependen únicamente y exclusivamente de este aspecto. El proceso de formación de una persona está determinado por la conjunción de varios factores como el familiar, el social, el económico, el psicológico, el escolar, etc. “*El niño con problemas en casa no es el producto de la historieta, el libro de historietas, el cinematógrafo, la televisión o cualquier otro medio de comunicación de masas. Es el producto de una amplia variedad de circunstancias y condiciones tanto internas como externas. No queremos decir que sea imposible que los medios de comunicación de masas tengan, a largo plazo, algún efecto sobre él, pero ellos no pueden ser, en modo alguno, la causa básica.*”<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Ibidem. pág. 120.

<sup>48</sup> Medina, Luis Ernesto. Op. Cit. pág. 153.

---

<sup>49</sup> Young, Kimball. Op. cit. pág. 122.

Hasta ahora se han señalado aspectos poco favorables en lo que al contenido de los comics se refiere, pero de ninguna manera es objeto de esta investigación analizar los contenidos o efectos negativos de éstos, por el contrario, se busca dar a conocer los aspectos favorables del medio como instrumento didáctico si en lugar de darle un sentido comercial, se le otorga un sentido educativo.

Aunque las historietas hayan sido acusadas frecuentemente de ser un medio nocivo, representan actualmente un papel cada vez más importante en la vida de los alumnos y han sido usadas con fines didácticos en muchas partes del mundo.

Ello se debe, entre otras razones, a que *“La historieta permite satisfacer cabalmente el deseo de los jóvenes: los relatos adquieren relieve e informan de todo mientras recrean. Las imágenes y las palabras que se perciben de manera global e intuitiva,*

*permiten comprender directamente...”*

50

En nuestro país se ha incrementado notablemente el uso de historietas en la educación, la orientación y la capacitación, sobre todo en la dos últimas décadas. Incluso se ha implementado ya una historieta en la educación formal básica en el año de 1997. Pero, sobre todo, este recurso se ha empleado en la educación informal con fines de orientación, por ejemplo, para informar a la gente acerca de la prevención de enfermedades, sobre los trámites para obtener un documento, prevención de accidentes, etc.

A continuación analizaremos el caso de tres ejemplos concretos y veremos la manera en que el comic fue utilizado por instituciones gubernamentales en nuestro país para comunicar un mensaje con fines didácticos a la población.

---

<sup>50</sup> Baron-Carvais, Annie. Op. cit. pág. 118.

#### **4.3.1 La televisión y los niños, del Consejo Nacional de Población.**

En la década de 1980, el *Consejo Nacional de Población* (CONAPO) publicó un manual ilustrado con dibujos a modo de historieta, acompañado por una serie de ejercicios, dedicado a padres, educadores y niños denominado ***La televisión y los niños***.

El CONAPO, es un organismo interesado en promover la difusión de material que ayude a mejorar las relaciones familiares y la lectura crítica de los mensajes que ofrecen los medios de difusión masiva.

Los objetivos planteados en la elaboración de este manual son los siguientes:

- Que la familia se dé cuenta de que es más importante la comunicación interpersonal que el paliativo que los medios ofrecen.
- Que los mensajes de los medios pueden y deben ser cuestionados; que los espectadores deben estar

conscientes de que los mensajes que se nos presentan como hechos naturales y universales en los programas y anuncios comerciales, no lo son, y que dichos mensajes responden a la visión del mundo y a los intereses de quienes poseen y usan los medios.

- Que los medios de sexualidad y de vida que se nos imponen deben contrastarse, presentando al niño modelos que vayan en consonancia con nuestros valores.

- Que los niños y los adultos deben reeducarse en sus prácticas como telespectadores; que el niño debe ser estimulado a pensar para elegir los programas que ve, a pensar y juzgar mientras está frente al televisor, y a evaluar lo que ha visto.

A través de la utilización didáctica de un medio de comunicación como la historieta, el CONAPO trata de orientar a la población para la lectura crítica de los mensajes de otro de medio de difusión masiva: la televisión.

La riqueza del mensaje verboicónico se complementa además con una serie de explicaciones verbales y ejercicios destinados a los niños, que se convierten en preceptores activos del mensaje.

El manual responde así a las dudas más comunes de padres y maestros: sobre si es bueno que los niños vean televisión, de qué manera puede dañarlos, cómo hacer para que no pasen tanto tiempo frente al televisor y, sobre todo, cómo estimular la crítica de los mensajes.

#### 4.3.2 *Cuidado con las adicciones, de la Secretaría de Educación Pública.*

**Cuidado con las adicciones** (FIG. 51), es una historieta que forma parte de la colección *Los Libros de Mamá y Papá* que publicó la Secretaría de Educación Pública (SEP).

Ésta es una colección que invita a las madres y a los padres a reflexionar respecto a las relaciones de pareja y familia, haciendo hincapié en el cuidado, la educación y

el amor que los hijos y las hijas necesitan para tener un buen crecimiento y desarrollo afectivo, físico e intelectual. Sugiere medidas preventivas y alternativas de solución a diferentes problemas que se pueden presentar en la vida cotidiana.



FIG. 51

La colección está integrada por siete libros que se complementan entre sí con temas diversos como la sexualidad, la violencia, la salud, etc.

**Cuidado con las adicciones** es una historieta que propone a madres y padres permanecer alerta ante posibles cambios de comportamiento de sus hijas e hijos y les ayuda a prevenir que los niños y los jóvenes caigan en la adicción (FIG.52).

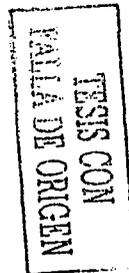




FIG. 52

Los objetivos que persigue la Secretaría de Educación Pública con esta publicación y en general con toda la colección son:

- Que los padres se den cuenta de que la escuela no es la única que educa y que la base de toda formación es por excelencia la familia.
- Poner en sus manos información que los ayude a enriquecer los conocimientos y experiencia que ustedes aplican todos los días en la educación de sus hijas e hijos.
- Enriquecer los hábitos, actitudes y valores que se fomentan en los hijos para ayudarlos a entender y a enfrentar mejor el mundo en que viven.

- Apoyar a las madres y a los padres en su gran responsabilidad respecto a la educación de sus hijas e hijos.

#### **4.3.3 Las aventuras de Fideo, de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público.**

Es una historieta que publicó la Secretaría de Hacienda y Crédito Público (SHCP) al final de la década de 1970, impresa a todo color, de 24 páginas, portada y contraportada y una hoja de cuestionario.

Esta historieta la envió la SHCP por correo al domicilio de algunos contribuyentes, el objetivo era dar a conocer las características del nuevo Impuesto al Valor Agregado (IVA), que iniciaba su vigencia en primero de enero de 1980 en sustitución del Impuesto Federal sobre Ingresos Mercantiles, que estuvo en vigor durante treinta años en México.

El "Fideo", personaje central, es la personificación de la incertidumbre de el lector, que finalmente termina por comprender como funciona el nuevo impuesto.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

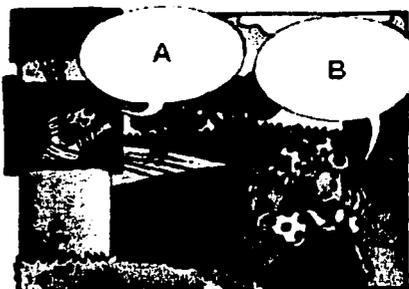
La historieta está bien diseñada, tiene imagen clara con colores vivos y los encuadres son muy variados. Sin embargo, debido en gran parte al tema, existe demasiado diálogo y poca acción, lo cual resulta monótono para el lector.

Esta historia ofrece una vía para la retroalimentación. En la introducción, "Fideo" invita al lector a llenar el cuestionario que está dentro de la historieta y depositarlo en el buzón. En dicho cuestionario, también se menciona a dónde puede recurrir el interesado para obtener mayor información.

A través de estos tres ejemplos, hemos observado la manera en que la historieta didáctica ha sido usada para comunicar mensajes de diversa índole. Aunque la gran mayoría de las veces la historieta se ha usado para la educación informal, los libros de texto gratuitos para la educación primaria trabajan algunos de sus contenidos a través del comic. Estos son algunos ejemplos extraídos de los libros de texto de segundo y tercer año de primaria, respectivamente:

### Una historieta diferente

Escribe otros diálogos en la columna de la derecha para hacer una historieta diferente.



### Escribe un cuento

Pon los textos que faltan en los globos de la historieta.

Escribe en tu cuaderno un cuento basándote en la historieta.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



En el siguiente capítulo veremos detalladamente la forma en que ha sido usado un libro de historieta en la educación formal. A este respecto, se llevará a cabo una investigación de campo que permita conocer la efectividad de dicha historieta en el proceso de aprendizaje.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## CAPÍTULO V

### ANÁLISIS DE UN CASO: "CONOCE NUESTRA CONSTITUCIÓN"

En el presente capítulo se analizará un caso concreto de la aplicación de la historieta en la educación formal: "**Conoce Nuestra Constitución**". A partir de este análisis basado en una investigación de campo se pretende determinar la efectividad de la historieta como auxiliar didáctico en el aula. Para ello, en primer término se hará una descripción de dicho material y se señalarán los objetivos que persigue. Posteriormente se indicarán los pasos a seguir en la investigación de campo y se detallarán aspectos como el lugar de la investigación, los instrumentos que se utilizaron en la misma así como las características de la población a la que se abocó el estudio. En un apartado posterior se mostrarán los resultados obtenidos a través de tablas y gráficas de datos y, finalmente, se harán las conclusiones derivadas de la investigación de campo.

#### 5.1 La historieta: "**Conoce Nuestra Constitución**".

Este material fue producido y distribuido por el Gobierno de la República a través de la Secretaría de Educación Pública en el año de 1997. Bajo la supervisión técnica y pedagógica de la Dirección General de Materiales y Métodos Educativos de la Subsecretaría de Educación Básica y Normal, textos de Ana Laura Delgado y Margarita González, ilustraciones de Martha Avilés y la colaboración del Instituto de Investigaciones Jurídicas de la Universidad Nacional Autónoma de México, se edita actualmente la cuarta reimpression de esta historieta para el ciclo escolar 2001-2002.

El propósito de la publicación es que los alumnos y maestros de educación primaria dispongan de un material atractivo y claro para aprender, enseñar y comprender los principios

de la ley fundamental de los mexicanos.

**"Conoce Nuestra Constitución"** es una historieta conformada por 50 macroviñetas a color en la que tres personajes principales explican de una manera sencilla, a través de un lenguaje comprensible y recursos gráficos atractivos, las leyes más importantes contenidas en la Constitución, así como los derechos y deberes de los mexicanos.

Este material educativo está dirigido a alumnos que cursan los grados cuarto, quinto y sexto de educación primaria ya que trata los temas comprendidos en los programas de estudio de Educación Cívica de dichos grados, por ejemplo: la Constitución, la nacionalidad, los Derechos Humanos, las Garantías Individuales, los Tres Poderes, las responsabilidades de los Servidores Públicos, etc.

En esta investigación se pretende conocer la efectividad de la historieta como recurso didáctico, por lo que a través de **"Conoce Nuestra**

**Constitución"** se evaluarán los resultados obtenidos por alumnos y maestros al trabajar con este material en el salón de clases. En el siguiente apartado se describe el procedimiento seguido en la investigación de campo.

## **5.2 Metodología.**

La investigación de campo realizada permitió conocer la efectividad de la historieta como recurso didáctico, el método que utilizaron los profesores al trabajar con ella, así como el interés por parte de alumnos y maestros.

La investigación de campo se conformó por una encuesta que fue aplicada a través de cuestionarios a maestros y alumnos. Dichos cuestionarios fueron de dos tipos, uno dirigido a alumnos y uno a maestros.

El cuestionario dirigido a los profesores constó de once preguntas, siete de las cuales fueron cerradas y cuatro abiertas.

Dos de las preguntas se abocaron a conocer la opinión del profesor en cuanto a si la historieta "**Conoce Nuestra Constitución**" cumple o no con los objetivos de aprendizaje planteados para el ciclo escolar. Dos preguntas más cuestionaron al profesor acerca del método utilizado en el salón de clases al trabajar con la historieta, cuatro se refirieron a la efectividad de la historieta como auxiliar didáctico en el proceso de aprendizaje, mientras que tres más estuvieron dirigidas a conocer el interés del profesor hacia este recurso didáctico.

Las preguntas que conformaron dicho cuestionario son las siguientes:

1. En su opinión, ¿el texto **Conoce Nuestra Constitución** cumple con los objetivos de aprendizaje planteados para el ciclo escolar 2001-2002?

- a) Totalmente
- b) Medianamente
- c) No cumple los objetivos

2. ¿Por qué?

3. ¿Qué cree que le haría falta para enriquecer el aprendizaje al trabajar el texto "**Conoce Nuestra Constitución**" con sus alumnos?

- a) Material didáctico de apoyo
- b) Estrategias, técnicas y ejercicios
- c) Otro

4. ¿Piensa que es favorable trabajar con textos en forma de historieta (como es el caso de "**Conoce Nuestra Constitución**") en el proceso de aprendizaje?

- a) Sí
- b) No
- d) Es igual

5. ¿Por qué?

6. ¿Cree que este tipo de materiales que narran una historia con personajes, imágenes y color es más atractivo para los alumnos?

- a) Sí
- b) No
- c) Es tan atractivo como cualquier otro libro

7. ¿Por qué?

8. Cuando el texto "**Conoce Nuestra Constitución**" es trabajado en el salón de clases usted:

- a) Sólo pide leer el texto
- b) Pide hacer resumen o algún dibujo acerca del tema a los alumnos
- c) Pide hacer actividades en equipo con respecto al tema
- d) Intercambia comentarios dudas y opiniones con los alumnos
- e) Otra actividad

9. ¿Ha trabajado usted con otras historietas en el salón de clases?

- a) Sí
- b) No

10. ¿Le agradaría trabajar otros temas por medio de este recurso?

- a) Sí
- b) No

11. Si su respuesta es sí ¿Cuáles son esos temas?

Otro tipo de cuestionario aplicado en la investigación de campo fue el dirigido a alumnos. Dicho cuestionario estuvo conformado por diez

preguntas. Una de ellas cuestionó al alumno acerca del contacto que ha tenido con las historietas, dos más se dirigieron a conocer el gusto por este medio de parte de los alumnos, tres se encaminaron a conocer el nivel de aprendizaje de los mismos después de trabajar con la historieta "**Conoce Nuestra Constitución**", una al método utilizado por el profesor al usar este recurso en el aula y, por último, tres preguntas más se refirieron al interés que existe en usar la historieta como recurso didáctico en el salón de clases.

Las preguntas que conformaron el cuestionario dirigido a alumnos son:

1. ¿Alguna vez has leído alguna historieta o comic?

- a) Sí
- b) No

2. ¿Qué te gusta de ellas?

- a) Los dibujos
- b) Las historias
- c) Ambos
- d) No me agradan

3. Tu libro **"Conoce Nuestra Constitución"** es un libro de historietas ¿te agrada leerlo y trabajar con él?

- a) Sí
- b) No

4. Crees que es más fácil y entretenido aprender tus temas en forma de historieta como en tu libro **"Conoce Nuestra Constitución"**?

- a) Si
- b) No
- c) Es igual

5. De acuerdo con lo que has aprendido este texto, la Constitución es:

- a) Es la ley más importante para los mexicanos, nos dice como vivir y comportarnos, además nos dice cómo debe funcionar nuestro gobierno.
- b) Es un libro que nos dice cuáles son nuestros derechos.
- c) Es un libro que habla acerca de las cosas que tenemos prohibidas hacer si no queremos ser sancionados por la autoridad o ir a la cárcel.

6. El nombre oficial de nuestro país es:

- a) México
- b) Estados Unidos Mexicanos
- c) República Mexicana

7. ¿A partir de que edad los mexicanos podemos votar y elegir a nuestros gobernantes?

- a) 15
- b) 20
- c) 18

8. Cuando trabajas con tu libro **"Conoce Nuestra Constitución"** en el salón de clases, tus compañeros y tú:

- a) Sólo leen el texto
- b) Copian parte de él en su cuaderno
- c) Trabajan en equipo y hacen diversas actividades
- d) Comentan con el profesor sus dudas y dan opiniones

9. ¿Te gustaría trabajar otros temas con libros similares a este, que contengan personajes, imágenes y color?

- a) Sí
- b) No

10. Si tu respuesta es sí ¿Cuáles son esos temas?

La investigación de campo se llevó a cabo en escuelas primarias públicas de la Ciudad de México.

Al tomar en cuenta que el Distrito Federal está dividido en 16 delegaciones políticas, se decidió realizar esta investigación en una de ellas: la Delegación Venustiano Carranza.

Después de investigar el número de escuelas primarias públicas que existen en la Ciudad de México, se obtuvo que existen un total de 3420\* escuelas, es decir que cada delegación política tiene en promedio 213 escuelas primarias.

Las razones por las que se eligió la Delegación Venustiano Carranza para llevar a cabo esta tesis, son, en primer lugar, que su número total de escuelas (208) se acerca al número promedio de escuelas por delegación,

---

\* FUENTE: SEP. Prontuario estadístico. Fin de cursos 1997-1998. Educación Preescolar, Primaria y Secundaria en el DF. Dirección de Análisis y Sistemas de Información.

y, en segundo lugar, para fines prácticos de esta investigación, debido a la cercanía de dicha delegación para quien realizó esta tesis.

Los cuestionarios se aplicaron en Escuelas Primarias Públicas de la Delegación Venustiano Carranza donde se trabajó con el material **"Conoce nuestra Constitución"**, distribuido por la Secretaría de Educación Pública, durante el ciclo escolar 2000-2001.

Después de finalizar la investigación de campo se realizó un vaciado de datos en gráficas y tablas con la intención de visualizar los resultados obtenidos, hacer la interpretación correspondiente y dar a conocer las conclusiones de este estudio. Todo ello con miras a obtener los datos necesarios para construir, en un capítulo posterior, una propuesta pedagógica que sirva de guía al profesor para hacer un mejor uso de la historieta como recurso didáctico en el proceso de aprendizaje.

### 5.3 Características de la población estudiantil.

Este estudio estuvo abocado a grupos escolares de niños cuyas edades fluctuaron de los 10 a los 12 años y que cursan actualmente el quinto grado de educación primaria, asimismo a los profesores de dichos grupos.

En este grado escolar fue posible realizar una evaluación los alumnos debido a que ya trabajaron la historieta **"Conoce Nuestra Constitución"** durante un ciclo escolar completo, pues se les distribuye desde 4º grado.

Se tomó como base de esta investigación una muestra representativa aleatoria del 5% de la población a la que se centró el estudio, es decir el 5% de los grupos de niños y profesores de escuelas primarias que usaron la historieta **"Conoce nuestra Constitución"** en el ciclo escolar 2000-2001, cuyas instituciones se ubican en la delegación Venustiano Carranza de la Ciudad de México.

En la delegación Venustiano Carranza hay 208 escuelas primarias públicas, por lo que esta investigación de campo se realizó en 10.4 escuelas de dicha delegación que representan el 5% del total de escuelas primarias.

Las escuelas primarias de la delegación Venustiano Carranza del Distrito Federal en las que se llevó a cabo la investigación de campo fueron:

1. Escuela Primaria Pública **"Coconencalli"**

Dirección: Calle Xochitlan Sur y Xochiapán S/N, Colonia Arenal 4ª Sección.

2. Escuela Primaria Pública **"Congreso de Chilpancingo"**

Dirección: Calle Concha, Manzana 20, Colonia Caracol.

3. Escuela Primaria Pública **"Defensores de Veracruz de 1914"**

Dirección: Calle Oriente 138, No. 134, Colonia Moctezuma 2ª Sección.

4. Escuela Primaria Pública  
**"Doctora Margarita Chorne Y Salazar"**

Dirección: Calle Oriente 176 y Norte 17, Colonia Moctezuma 2ª Sección.

5. Escuela Primaria Pública **"Héroes de Zacapoaxtla"**

Dirección: Calle 21 Norte, No. 110 Bis, Colonia Moctezuma 2ª Sección.

6. Escuela Primaria Pública  
**"Machtiteopan"**

Dirección: Calle Xochitlan Sur y Norte S/N, Colonia Arenal 4ª Sección.

7. Escuela Primaria Pública  
**"Presidente Vicente Rocafuerte"**

Dirección: Calle Coxcox S/N, Colonia Arenal 2ª Sección.

8. Escuela Primaria Pública  
**"Profesor Eliseo Bandala Fernández"**

Dirección: Calle 3 y Circunvalación, Colonia Cuchilla Pantitlán.

9. Escuela Primaria Pública  
**"República Árabe Unida"**

Dirección: Calle Malinche y Axayacatl, Colonia Arenal 1ª Sección.

10. Escuela Primaria Pública **"24 de Febrero"**

Dirección: Calle 21 Norte, No. 110, Colonia Moctezuma 2ª Sección.

**5.4 Evaluación: Resultados obtenidos.**

En este apartado se darán a conocer los resultados obtenidos en la investigación de campo, se señalarán primero los datos obtenidos de los cuestionarios aplicados a los profesores y posteriormente de los alumnos.

Se hará una grafica y una tabla por cada pregunta del cuestionario, es decir al finalizar el capitulo se tendrán un total de once gráficas y once tablas correspondientes al instrumento aplicado a profesores y un total de diez tablas y diez gráficas del instrumento aplicado a alumnos.

Al inicio de la página se señalará la pregunta a que se está haciendo referencia, en las tabla se señalará el total de alumnos o profesores encuestados, la respuesta que dieron

a cada pregunta así como el porcentaje obtenido con relación al total de encuestados. En el caso de las preguntas abiertas, se indicará cuáles fueron las respuestas más comunes. En la gráfica se podrán visualizar de una manera más sencilla los datos obtenidos en la investigación.

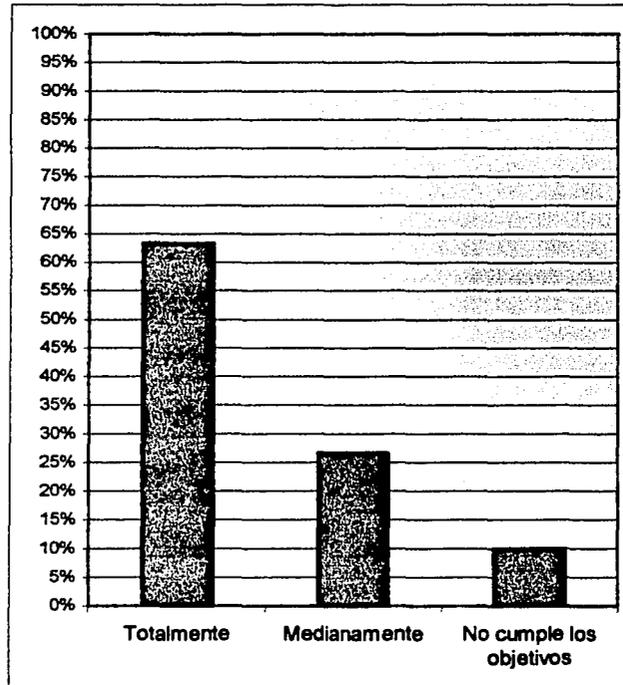
## CUESTIONARIO APLICADO A PROFESORES

### PREGUNTA 1

1. En su opinión ¿El texto *“Conoce Nuestra Constitución”* cumple con los objetivos de aprendizaje planteados para el ciclo escolar 2001- 2002?

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Totalmente	19	63.33%
b) Medianamente	8	26.66%
c) No cumple los objetivos	3	10.00%
	<b>Total = 30</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 1



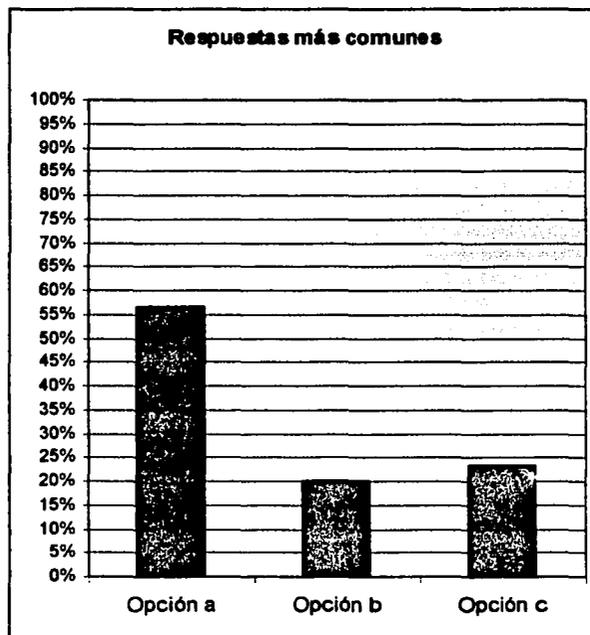
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## PREGUNTA 2

2. ¿Por qué?

Respuestas más comunes	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Abarca los contenidos más importantes del programa de educación cívica.	17	56.66%
b) Es incompleta la información proporcionada a los alumnos.	6	20.00%
c) Otra.*	7	23.33%
	<b>Total = 30</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 2



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

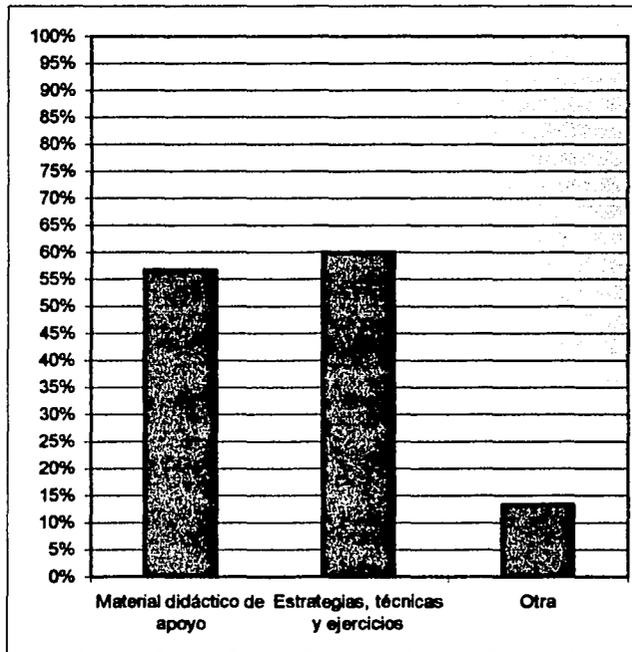
\* Está categoría abarca respuestas diversas, por ejemplo, que la historieta cumple los objetivos porque el material es atractivo para el alumno, porque los textos son comprensibles, o bien, que no cumple su propósito debido a que hacen falta ejercicios que complementen el tema.

### PREGUNTA 3

3. ¿Qué cree que le haría falta para enriquecer el aprendizaje al trabajar el texto "**Conoce Nuestra Constitución**" con sus alumnos?

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Material didáctico de apoyo	8	26.66%
b) Estrategias, técnicas y ejercicios	18	60.00%
c) Otra*	4	13.33%
	<b>Total = 30</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 3



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

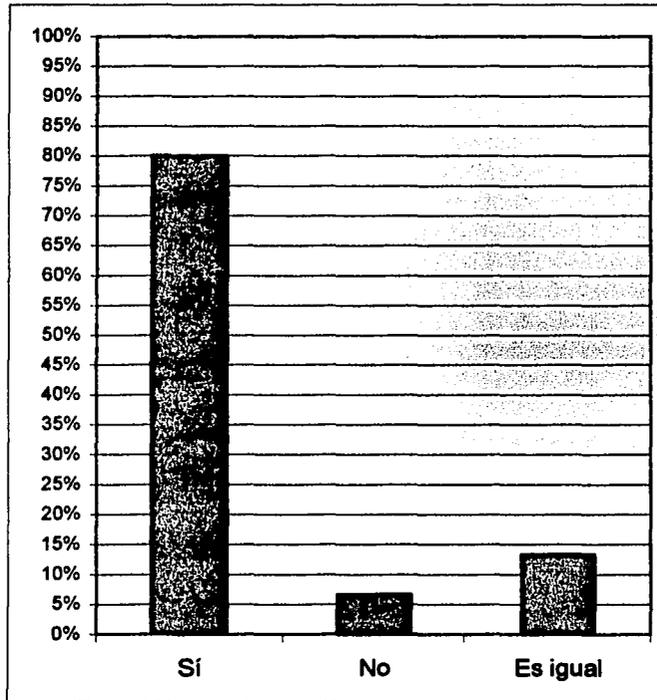
\* Otras respuestas fueron que hace falta mejorar el contenido de la historieta, motivar más a los profesores, mejorar sus condiciones de trabajo y actualizar los planes de estudio.

#### PREGUNTA 4

4. ¿Piensa que es favorable trabajar con textos en forma de historieta (como es el caso de "Conoce Nuestra Constitución") en el proceso de aprendizaje?

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Sí	24	80.00%
b) No	2	06.66%
c) Es igual	4	13.33%
	<b>Total = 30</b>	<b>100%</b>

Pregunta 4



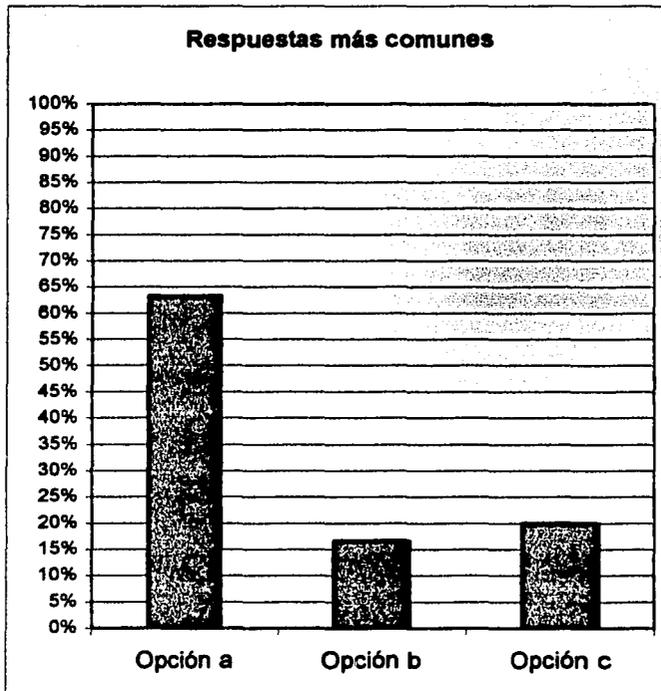
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## PREGUNTA 5

5. ¿Por qué?

Respuestas más comunes	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Es un recurso novedoso y despierta el interés en el alumno.	19	63.33%
b) Si es trabajado adecuadamente cualquier recurso puede ser favorable en el aprendizaje.	5	16.66%
c) Otra.*	6	20.00%
	<b>Total = 30</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 5



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

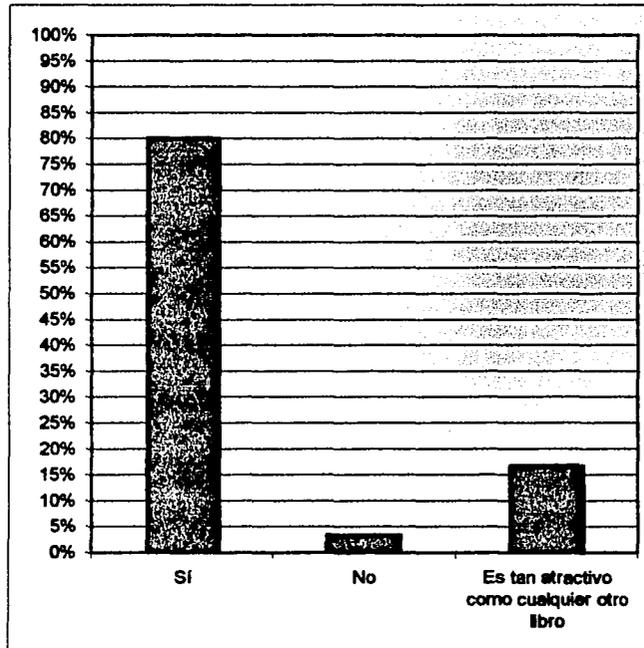
\* Otras respuestas obtenidas señalan que es favorable trabajar con historietas porque es un medio que le es familiar al alumno y porque su estructura facilita la comprensión de los temas. Sin embargo, algunos profesores afirmaron que las historietas en general son nocivas para el alumno.

### PREGUNTA 6

6. ¿Cree que este tipo de materiales que narran una historia con personajes, imágenes y color es más atractivo para los alumnos?

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Sí	24	80.00%
b) No	1	03.33%
c) Es tan atractivo como cualquier otro libro	5	16.66%
	<b>Total = 30</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 6



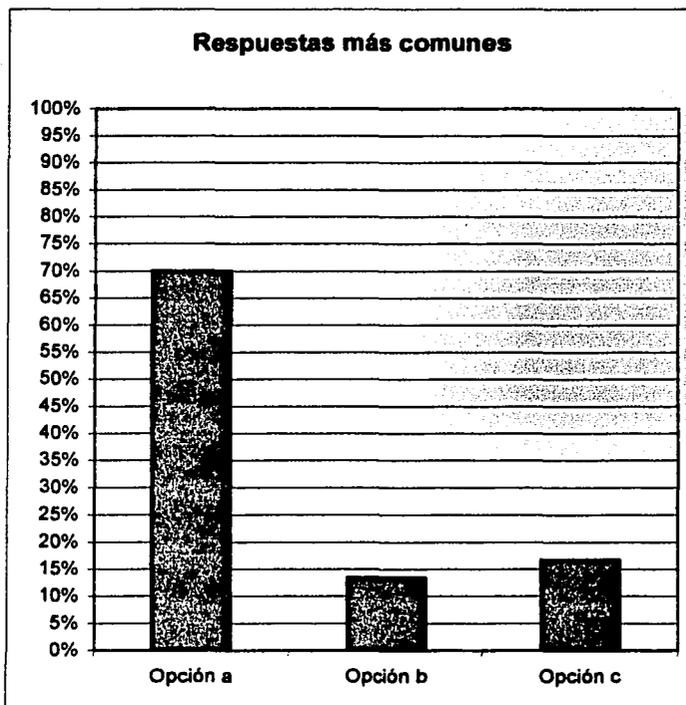
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## PREGUNTA 7

7. ¿Por qué?

Respuestas más comunes	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Las imágenes y los colores atraen la atención de los alumnos.	21	70.00%
b) Pueden usarse recursos diferentes a las imágenes en el aprendizaje	4	13.33%
c) Otra.*	5	16.66%
	<b>Total = 30</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 7



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

\* Otros profesores opinaron que el material es más atractivo debido a que el alumno se identifica con los personajes y el lenguaje es más comprensible. Algunos afirmaron que un libro puede enriquecer el aprendizaje más que cualquier otro apoyo.

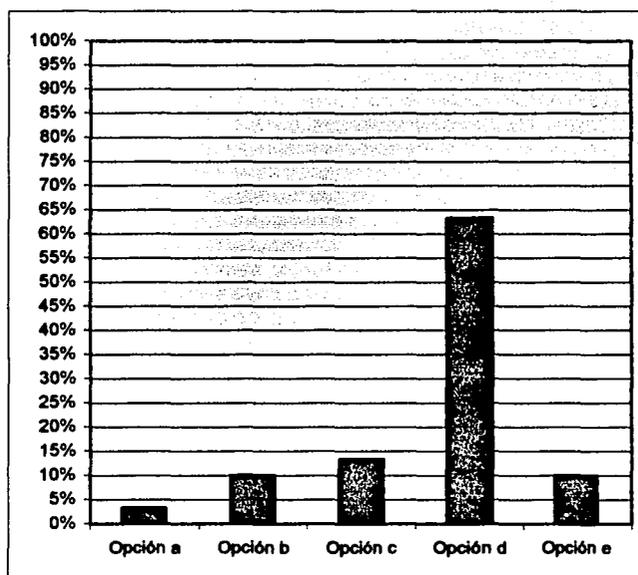
## PREGUNTA 8

8. Cuando el texto **“Conoce Nuestra Constitución”** es trabajado en el salón de clases

usted:

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Sólo pide leer el texto	1	03.33%
b) Pide hacer resumen o algún dibujo acerca del tema a los alumnos	3	10.00%
c) Pide hacer actividades en equipo con respecto al tema	4	13.33%
d) Intercambia comentarios, dudas y opiniones con los alumnos	19	63.33%
e) Otra actividad*	3	10.00%
	<b>Total = 30</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 8



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

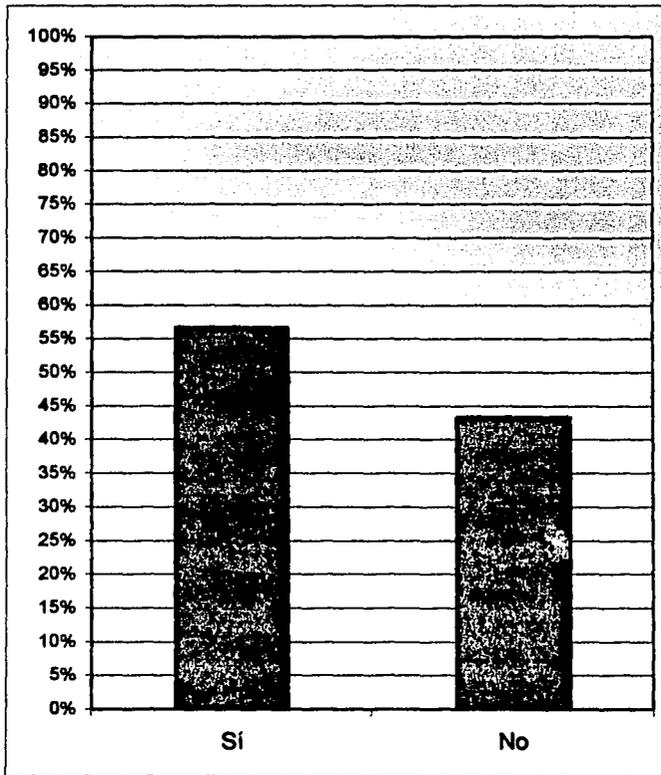
\* Otras actividades que los maestros piden realizar son de investigación, tareas en casa o visitar algún lugar referente al tema tratado.

## PREGUNTA 9

9. ¿Ha trabajado usted con otras historietas en el salón de clases?

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Sí	17	56.66%
b) No	13	43.33%
	<b>Total = 30</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 9



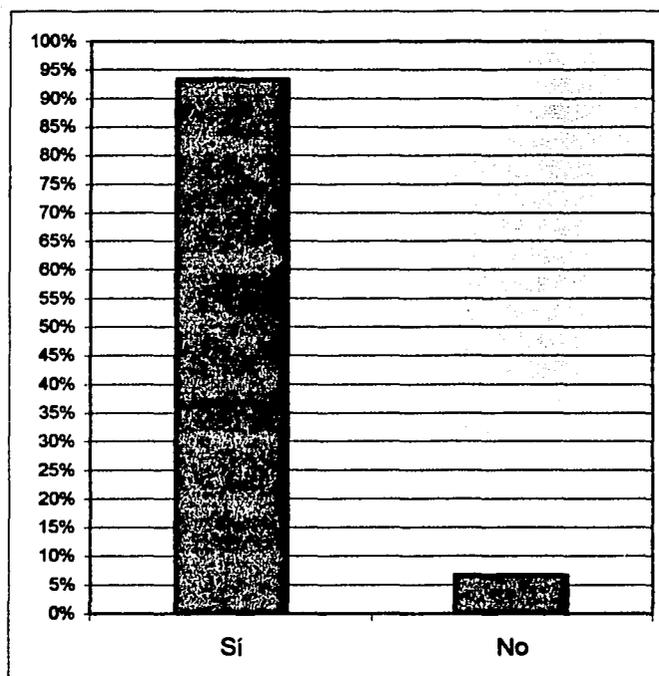
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### PREGUNTA 10

10. ¿Le agradaría trabajar otros temas por medio de este recurso?

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Si	28	93.33%
b) No	2	06.66%
	<b>Total = 30</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 10



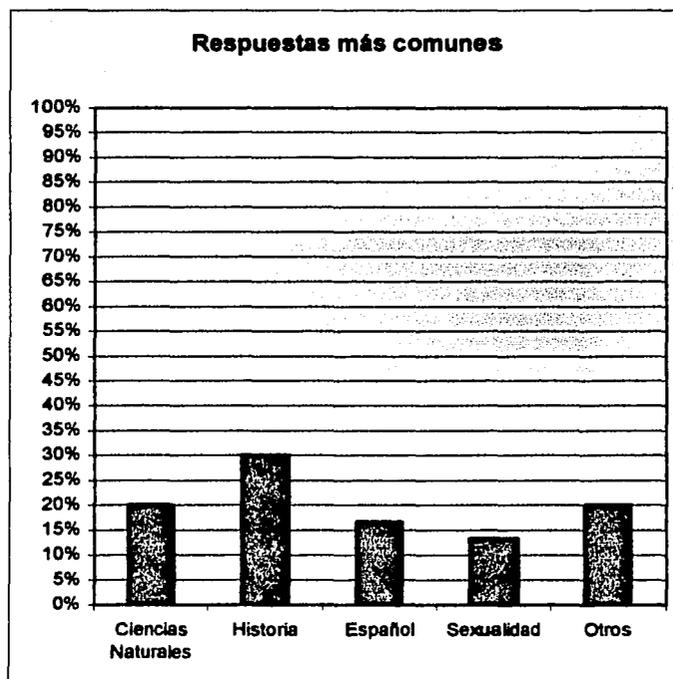
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## PREGUNTA 11

11. Si su respuesta es sí ¿cuáles son esos temas?

Respuestas más comunes	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Ciencias Naturales	6	20.00%
b) Historia	9	30.00%
c) Español	5	16.66%
d) Sexualidad	4	13.33%
e) Otros*	6	20.00%
	<b>Total = 30</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 11



**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

\* Otras respuestas fueron matemáticas, educación para la salud y aprendizaje de un idioma extranjero. Dos profesores no contestaron la pregunta.

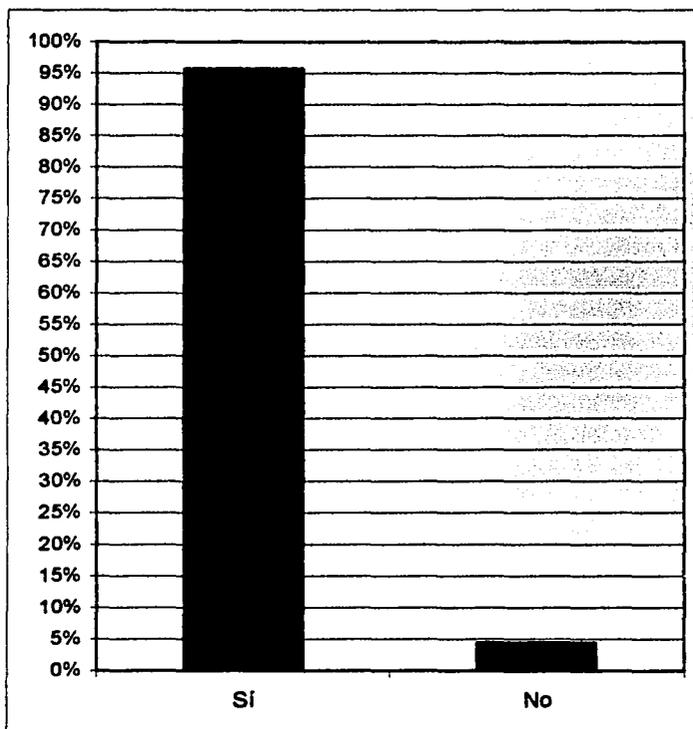
## CUESTIONARIO APLICADO A ALUMNOS

### PREGUNTA 1

1. ¿Alguna vez has leído alguna historieta o comic?

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Sí	746	95.64%
b) No	34	04.35%
	<b>Total = 780</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 1



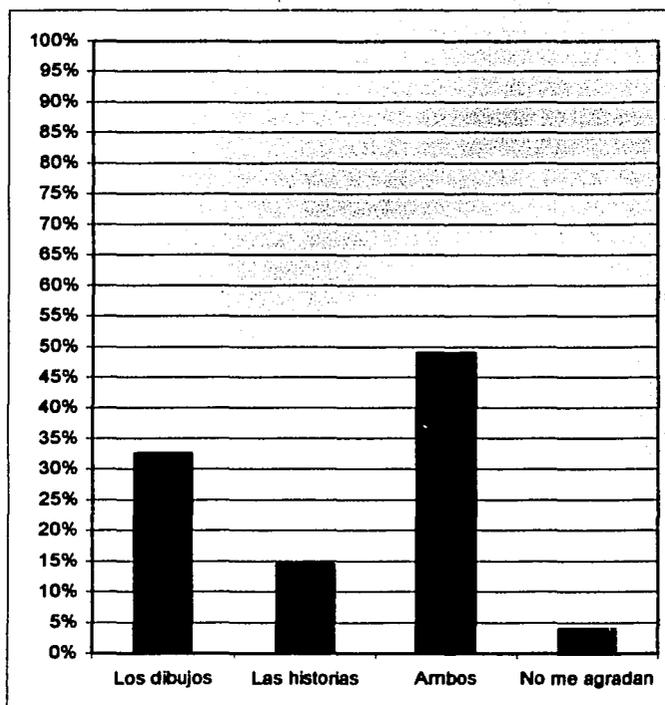
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## PREGUNTA 2

2. ¿Qué te gusta de ellas?

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Los dibujos	254	32.56%
b) Las historias	113	14.48%
c) Ambos	382	48.97%
d) No me agradan	31	03.97%
	<b>Total = 780</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 2



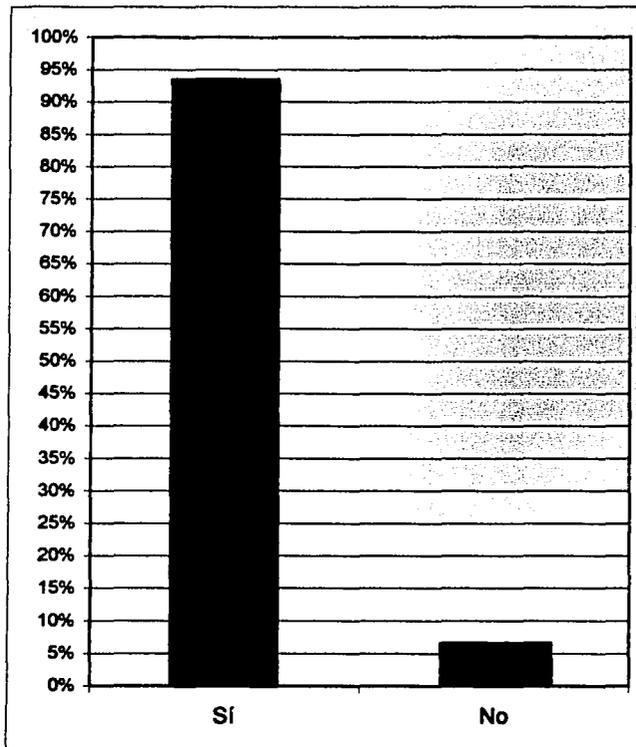
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### PREGUNTA 3

3. Tu libro "*Conoce Nuestra Constitución*" es un libro de historietas ¿te agrada leerlo y trabajar con él?

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Sí	729	93.46%
b) No	51	06.53%
	<b>Total = 780</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 3



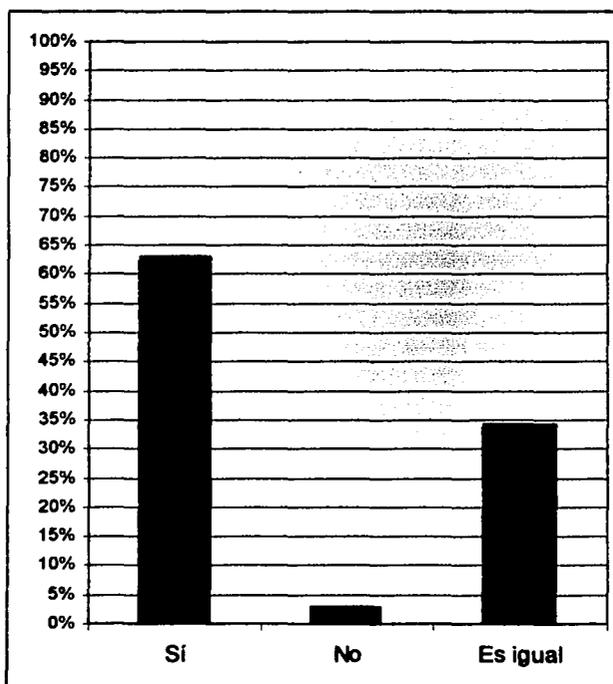
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

#### PREGUNTA 4

4. ¿ Crees que es más fácil y entretenido aprender tus temas en forma de historieta como en tu libro *"Conoce Nuestra Constitución"* ?

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Sí	491	62.94%
b) No	22	02.82%
c) Es igual	267	34.23%
	<b>Total = 780</b>	<b>100%</b>

#### Pregunta 4



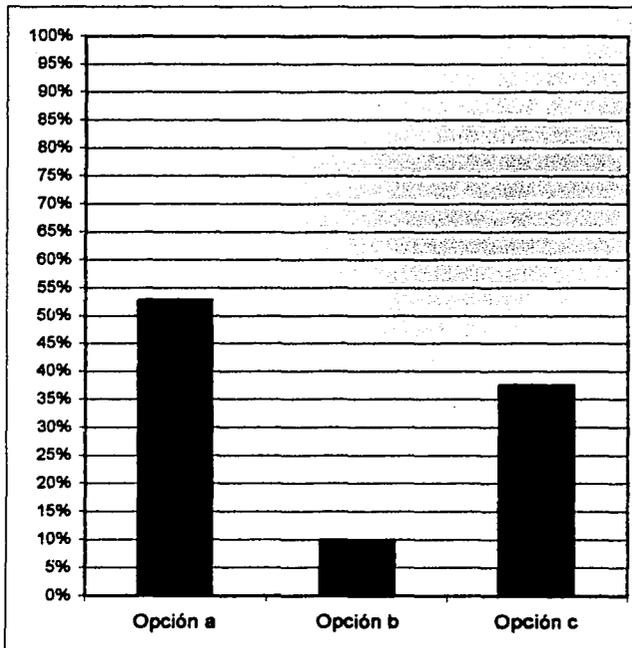
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## PREGUNTA 5

5. De acuerdo con lo que has aprendido en este texto la Constitución es:

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) La ley más importante para los mexicanos, nos dice cómo vivir y comportamos, además nos dice cómo debe funcionar nuestro gobierno.	411	52.69%
b) Un libro que nos dice cuáles son nuestros derechos.	76	09.74%
c) Un libro que habla acerca de las cosas que tenemos prohibidas hacer si no queremos ser sancionados por la autoridad o ir a la cárcel.	293	37.56%
	<b>Total = 780</b>	<b>100%</b>

## Pregunta 5



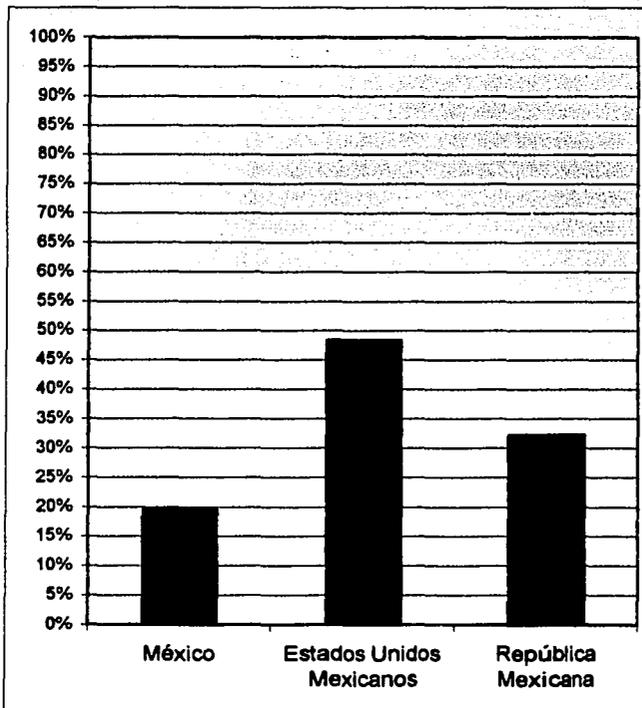
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## PREGUNTA 6

6. El nombre oficial de nuestro país es:

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) México	152	19.48%
b) Estados Unidos Mexicanos	377	48.33%
c) República Mexicana	251	32.17%
	<b>Total = 780</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 6



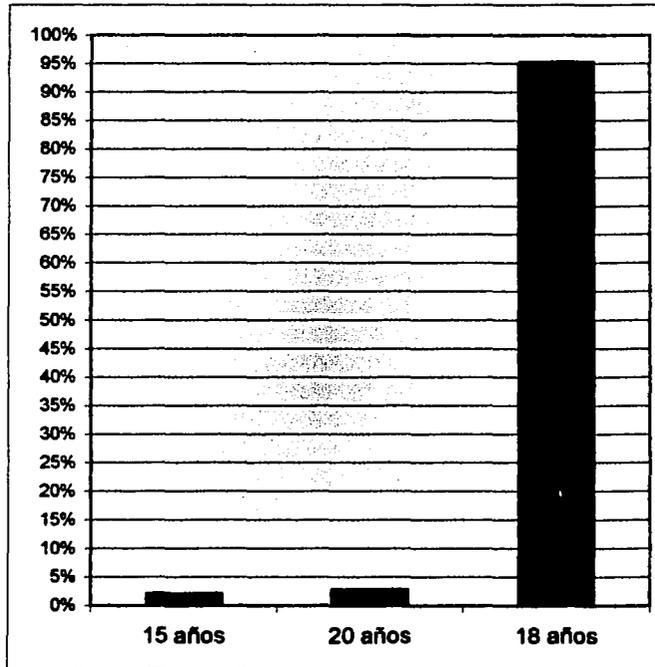
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### PREGUNTA 7

7. ¿ A partir de qué edad los mexicanos podemos votar y elegir a nuestros gobernantes?

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) 15 años	16	02.05%
b) 20 años	21	02.69%
c) 18 años	743	95.25%
	<b>Total = 780</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 7



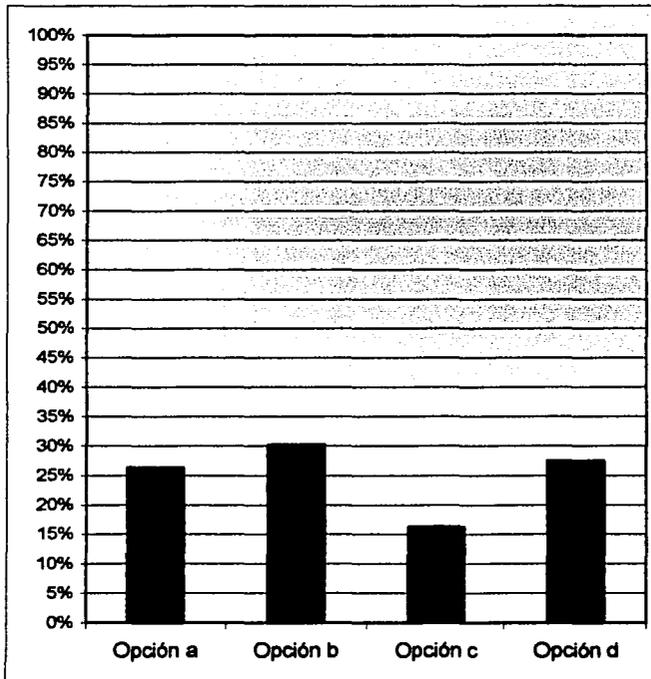
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### PREGUNTA 8

8. Cuando trabajas con tu libro "*Conoce nuestra Constitución*" en el salón de clases, tus compañeros y tú:

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Sólo leen el texto	205	26.28%
b) Copian parte de él en su cuaderno	235	30.12%
c) Trabajan en equipo y hacen diversas actividades	126	16.15%
d) Comentan con el profesor sus dudas y dan opiniones	214	27.43%
	<b>Total = 780</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 8



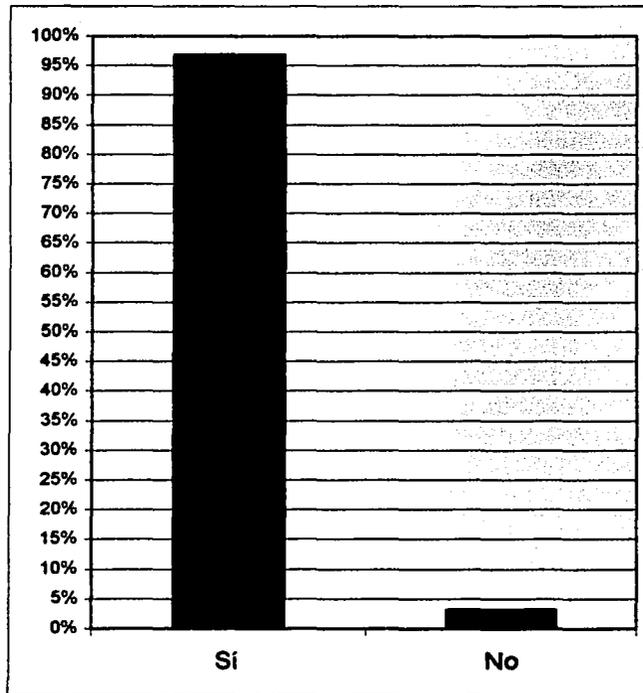
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### PREGUNTA 9

9. ¿Te gustaría trabajar otros temas con libros similares a este, que contengan personajes, imágenes y color?

Opciones	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Sí	755	96.79%
b) No	25	03.20%
	<b>Total = 780</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 9



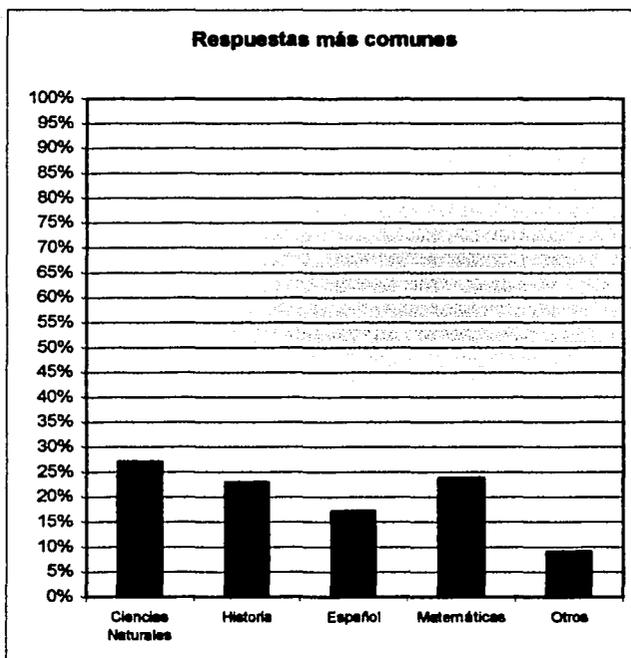
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## PREGUNTA 10

10. Si tu respuesta es sí ¿cuáles son esos temas?

Respuestas más comunes	Respuestas obtenidas	Porcentajes
a) Ciencias Naturales	211	27.05%
b) Historia	179	22.94%
c) Español	134	17.17%
d) Matemáticas	185	23.71%
e) Otros*	71	09.10%
	<b>Total = 780</b>	<b>100%</b>

### Pregunta 10



**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

\* Otras respuestas fueron geografía, educación para la salud y libro de lecturas, mientras que 25 alumnos no contestaron.

En el planteamiento inicial de esta investigación, se previeron como cifras aproximadas un total de 30 profesores y 900 alumnos encuestados. Esto, debido a que se calculó que cada escuela contaba con tres grupos de quinto grado, con treinta alumnos promedio cada uno.

Sin embargo, la mayoría de los grupos no rebasaba los treinta alumnos. Por ello, las cifras reales que se obtuvieron después de realizar la investigación de campo fueron 30 profesores y 780 alumnos encuestados, es decir, en cada grupo hay un promedio de 26 alumnos.

Como pudo observarse en las tablas y gráficas de datos, los resultados obtenidos en la investigación de campo fueron los siguientes:

#### **Cuestionario aplicado a profesores:**

-El 63.33% de los maestros opina que el texto **"Conoce Nuestra Constitución"**, cumple totalmente con los objetivos de aprendizaje planteados para el ciclo escolar 2001-

2002. El 26.66% afirma que dicho texto cumple medianamente con los objetivos, mientras que el 10% opina que no los cumple.

- Al cuestionar el por qué de su respuesta, el 56.66% opinó que el texto abarca los contenidos más importantes del programa de educación cívica, en tanto que el 20% asegura que la información proporcionada a los alumnos en este texto es incompleta, ya que el contenido de la Constitución es demasiado amplio para trabajarse en un solo texto. El 23.33% dio respuestas diversas, por ejemplo, que la historieta cumple los objetivos debido a que el material es atractivo y comprensible para el alumno, o bien, que no los cumple porque le hacen falta ejercicios que complementen el tema.

- El 60% de los maestros encuestados cree que para enriquecer el aprendizaje al trabajar con el texto **"Conoce Nuestra Constitución"** con sus alumnos, les hacen falta estrategias, técnicas y ejercicios. 26.66% asegura que

necesita material didáctico de apoyo, mientras que el 13.33% proporcionó otras respuestas, por ejemplo, que para enriquecer el aprendizaje hace falta mejorar el contenido de la historieta, motivar a los profesores, mejorar sus condiciones de trabajo y actualizar los planes de estudio.

- El 80% piensa que es favorable trabajar con textos en forma de historieta en el proceso de aprendizaje, 13.33% opina que este recurso es igual a usar cualquier otro, mientras que el 6.66 de ellos piensa que no es favorable usar la historieta en el aula.

- Al cuestionar las razones que los maestros tenían, el 63.33% afirmó que la historieta es un recurso novedoso que despierta el interés en los alumnos, en tanto que el 16.66% opinó que cualquier recurso puede ser favorable en el aprendizaje si se usa adecuadamente. 20.% dio opiniones variadas, por ejemplo, algunos profesores consideran que es favorable trabajar con textos en forma de historieta debido a que se trata de un medio que le es familiar a

los alumnos y además, porque su estructura facilita la comprensión de los temas. No obstante, algunos afirmaron que las historietas en general son nocivas para los alumnos, lo cual denota el poco conocimiento que se tiene acerca de las ventajas de la historieta didáctica en el aprendizaje.

- En un 80%, los maestros piensan que materiales como la historieta, que narran una historia con personajes, imágenes y color es más atractivo para los alumnos, 3.33% piensa que no lo es y 16.66% opina que este recurso es tan atractivo como cualquier otro libro.

- El 70% piensa que materiales como la historieta son más atractivos para los alumnos porque las imágenes y los colores atraen su atención, en tanto que el 13.33% afirmó que en el aprendizaje pueden usarse efectivamente recursos distintos a las imágenes. 17.2% proporcionó opiniones diversas, por ejemplo, que la historieta es más atractiva para el alumno debido a que se identifica con los personajes y el lenguaje es más

comprensible. Otros profesores afirmaron que un libro puede enriquecer el aprendizaje más que cualquier otro material.

- 63.33% de los maestros afirma que cuando el texto "**Conoce nuestra Constitución**" es trabajado en el salón de clases intercambia comentarios, dudas y opiniones con sus alumnos, lo cual, enriquece el aprendizaje y la comprensión de los temas. 13.33% hace actividades en equipo con respecto al tema, 10% pide hacer resumen o algún dibujo acerca del tema a los alumnos, mientras que el 3.33% sólo pide leer el texto. El 10% realiza actividades diversas como la investigación o visitas a algún lugar relacionado con el tema.

- El 56.66% dice haber usado otras historietas en el salón de clases, mientras que el 43.33% no lo ha hecho.

- Al 93.33%, le agrada trabajar otros temas utilizando la historieta como recurso didáctico, en tanto que al 6.66% no le agrada.

- Al cuestionar acerca de los temas que a los profesores les gustaría trabajar por medio de la historieta, el 30% respondió que le agradarían temas de Historia, al 20% temas de Ciencias Naturales, al 16.66% de Español y al 13.33% de Sexualidad. Temas diversos como Matemáticas, Educación para la Salud y el aprendizaje de un idioma extranjero tuvieron una mención del 20%.

#### **Cuestionario aplicado a alumnos:**

- El 95.64% de los alumnos encuestados, ha leído alguna vez una historieta, mientras que el 4.35% no lo ha hecho.

- De las historietas, al 32.56% de los niños les agradan los dibujos, al 14.48% las historias, al 48.97% le agradan ambas cosas, mientras que al 3.97% no le gustan las historietas.

- El 93.46% mencionaron que les agrada leer y trabajar con su libro "**Conoce Nuestra Constitución**", en tanto que a un 6.53% no le agrada.

- El 62.94% piensa que es más fácil y entretenido aprender sus temas en forma de historieta como en su libro **"Conoce Nuestra Constitución"**, 34.23% opina que aprender por medio de este recurso es igual a usar cualquier otro. El 2.82% afirma que la historieta no hace más fácil y entretenido el aprendizaje.

- Para conocer el nivel de aprendizaje de los alumnos después de trabajar con la historieta **"Conoce Nuestra Constitución"** se plantearon tres preguntas; una de ellas acerca de la Constitución, otra acerca del nombre oficial de nuestro país y por último, una pregunta acerca de la edad a partir de la cual los mexicanos podemos votar.

- El 52.69% afirman que la Constitución es la ley más importante para los mexicanos, nos dice cómo vivir y comportarnos y además nos dice cómo debe funcionar nuestro gobierno. El 37.56% dice que la Constitución es un libro que habla acerca de las cosas que tenemos prohibidas hacer si no queremos ser sancionados por la autoridad o ir a la

cárcel. Por último, el 9.74% asegura que la Constitución es un libro que nos dice cuáles son nuestros derechos.

- El 48.33% respondió que el nombre oficial de nuestro país es Estados Unidos Mexicanos, el 32.17% dijo que es República Mexicana, mientras que el 19.48% afirmó que el nombre oficial es México.

- El 95.25% de los alumnos respondieron que la edad a partir de la cuál podemos votar y elegir a nuestros gobernantes es a los 18 años, el 2.69% afirmó que es a los 20 años, en tanto que el 2.05% dijo que la edad adecuada es a los 15 años.

- Como se puede observar, de acuerdo con las respuestas obtenidas en las tres preguntas anteriores, la mayor parte de los alumnos dio respuestas correctas. El conocimiento de estos tres aspectos es fundamental en el texto **"Conoce Nuestra Constitución"**, por ello, se puede afirmar que los alumnos han aprendido con la lectura de esta historieta.

- El 30.12% de los alumnos que participaron en la encuesta, dicen que cuando trabajan con su libro **"Conoce Nuestra Constitución"** en el salón de clases copian parte de él en su cuaderno, 27.43% comentan con el profesor sus dudas y dan opiniones, 26.28% sólo leen el texto y el 16.15% trabajan en equipo y hacen diversas actividades. Se puede observar que los alumnos dan respuestas opuestas a lo respondido por los profesores a esta cuestión. Los maestros afirman, en su mayoría, intercambiar dudas y opiniones con lo alumnos, sin embargo, los niños dicen que la actividad más recurrida es copiar parte del texto en su cuaderno, es decir, elaborar un resumen.

- Al 96.79% le gustaría trabajar otros temas con recursos como la historieta que contengan personajes imágenes y color, mientras que al 3.2% no les agradaría. Esto denota el gran interés por parte de los alumnos para trabajar con otras historietas didácticas.

- El 27.05% afirma que le gustaría trabajar temas de Ciencias Naturales por medio de la historieta, al 23.71% le agradaría temas de Matemáticas, al 22.94% temas de Historia, al 17.17% temas de Español y al 9.10% les gustarían temas diversos como Geografía, Educación para la Salud y libro de lecturas.

### 5.5 Conclusiones.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la investigación de campo, la mayoría de los profesores opina que el texto **"Conoce Nuestra Constitución"** cumple totalmente con los objetivos de aprendizaje debido a que dicho texto abarca los contenidos más importantes del programa de Educación Cívica. Aunque no es propósito de esta investigación analizar el contenido de la historieta **"Conoce Nuestra Constitución"**, sino su efectividad como recurso didáctico en el aprendizaje, muchos profesores afirmaron que la información proporcionada a los alumnos es incompleta y que al material le hacen falta ejercicios y actividades para ser más completo.

Sin embargo, en muchas ocasiones, la efectividad de un material didáctico no depende solamente de la calidad de sus contenidos sino también y en gran parte se debe al uso que el profesor le da en el aula. Es labor del profesor complementar el aprendizaje con actividades que ayuden al alumno a comprender la información que se le proporciona.

A este respecto, una gran parte de los profesores afirmaron que lo que les hacía falta para enriquecer el aprendizaje al trabajar con la historieta **“Conoce Nuestra Constitución”**, es el conocimiento de estrategias, técnicas y ejercicios. Debido a la importancia que tiene el papel del profesor en el aprendizaje y a lo esencial que son estos conocimientos para su desempeño, en el siguiente capítulo se elaborará una propuesta de carácter didáctico que proporcionará al educador estrategias para hacer un mejor uso de la historieta en el aula.

Los profesores, en su gran mayoría, piensan que es favorable trabajar con textos en forma de historieta debido a

que es un recurso novedoso que despierta el interés en los alumnos, una parte menor de ellos afirma que es igual a usar cualquier otro recurso e incluso algunos piensan que no es favorable usar este material en el aprendizaje. Esta indiferencia y en ocasiones rechazo a emplear la historieta por parte de algunos profesores, se debe en gran parte a la mala fama que el comic de tipo comercial ha tenido desde hace tiempo y que se sustenta en la creencia de que su contenido influye negativamente en la conducta del niño.

Por ejemplo, en Estados Unidos, al término de la Segunda Guerra Mundial, el incremento de la delincuencia juvenil se adjudicaba a la lectura de comics. Algunos expertos, especialmente psicólogos, llegaron a hacer afirmaciones como la siguiente: *“Si las historietas no son las causas más importantes de la delincuencia juvenil, con frecuencia presentan modelos de ella (...), los comics son absolutamente nocivos (...), impiden el desarrollo sexual normal, toman atractiva la violencia y*

*atentan en contra de la dignidad de las mujeres.*"<sup>51</sup> Sin embargo, el carácter nocivo del comic no radica en el medio en sí, sino en el contenido de algunos de ellos. Por ello, esta investigación pretende dar a conocer las ventajas de este medio sin en lugar de darle un sentido comercial, se le otorga un sentido educativo.

Otro aspecto que justifica el poco interés de algunos profesores para usar la historieta en el aula, es la escasa producción de historietas didácticas para la educación formal que existe en nuestro país. También influye que muchos maestros no tienen conocimiento suficiente acerca de las ventajas de este medio como auxiliar didáctico.

Los maestros están de acuerdo en que es más atractivo para los alumnos usar materiales como la historieta debido a que las imágenes y los colores atraen la atención de los niños. Los maestros dicen haber utilizado otras historietas en el salón

de clases y a la mayor parte de ellos le gustaría trabajar otros temas por medio de este recurso. No obstante, piensan que hacen falta materiales de este tipo para trabajar contenidos principalmente de Historia, Ciencias Naturales, Español y Sexualidad.

Casi todos los alumnos encuestados han leído alguna vez un comic, lo que viene a corroborar el carácter masivo de este medio. Lo que más les agrada a los alumnos de las historietas es su contenido verboicónico, según ellos, las historias y el contenido verbal son tan atractivos como las imágenes. Sólo a una mínima parte de ellos no les agradan las historietas (ver gráfica 2).

En general, a los alumnos les agrada leer y trabajar con su libro "**Conoce Nuestra Constitución**" ya que piensan que es más fácil y entretenido aprender sus temas en forma de historieta.

Aunque la mayor parte de los alumnos respondió acertadamente, de acuerdo con lo aprendido en este texto, a las cuestiones sobre: qué es

---

<sup>51</sup> *Ibidem*. pág. 120.

la Constitución, cuál es el nombre oficial de nuestro país y cuál es la edad a partir de la cual los mexicanos podemos votar, muchos de ellos dieron respuestas incorrectas.

Sin embargo, no es posible afirmar que por este hecho la historieta no sea un recurso didáctico efectivo en el aprendizaje, ya que la razón por la que menos de la mitad no saben qué es la Constitución y cuál es el nombre oficial de nuestro país (contenidos elementales del texto) quizá sea otra.

Al cuestionar a los profesores acerca de las actividades realizadas con los alumnos al trabajar el texto "**Conoce Nuestra Constitución**", la gran mayoría de ellos afirmó intercambiar comentarios, dudas y opiniones con sus alumnos, actividad que sin duda enriquece considerablemente el aprendizaje. No obstante, al cuestionar a los alumnos al mismo respecto, la mayor parte afirmó que la única actividad que desarrollaban era copiar parte del texto en su cuaderno, es decir, elaboraban un resumen. Aunque algunos de ellos dijeron que, efectivamente, comentaban con el

profesor sus dudas y opiniones, muchos de ellos también aseguraron que el profesor se limitaba únicamente a pedirles que leyeran el texto y no desempeñaban ninguna otra actividad.

Se puede afirmar entonces, de acuerdo a la investigación de campo realizada, que:

- La historieta es un auxiliar didáctico efectivo en el aprendizaje. Esta afirmación obedece a que la mayoría de los alumnos contestaron acertadamente a las preguntas relacionadas con el nivel de aprendizaje obtenido a través de este recurso.
- Existe un gran interés por parte de alumnos y profesores por utilizar la historieta como material didáctico en el salón de clases.
- Según alumnos y profesores, es más atractivo este tipo de material no sólo por su alto contenido icónico, sino también por su contenido verbal.

- El profesor necesita estrategias que le ayuden a enriquecer el aprendizaje al hacer uso de la historieta en el aula.

- Hacen falta materiales de este tipo para trabajar diversos temas que son del interés de maestros y alumnos.

En el siguiente capítulo será elaborada una propuesta de carácter

didáctico que proporcionará al educador estrategias para hacer un mejor uso de este recurso en el aula, los aspectos que debe considerar al seleccionar el material y una serie de ejercicios que pueden realizarse en el salón de clases para alcanzar los objetivos de aprendizaje con ayuda del comic.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LA UTILIZACIÓN DEL COMIC**

El mensaje verboicónico de la historieta proporciona una gran ayuda en la estructuración de un mensaje didáctico. La mayoría de las veces, las personas comprenden sus mensajes, independientemente de si son o no analfabetas, ya que sobrepasa las barreras de idioma y es lo más adecuado para presentar la cosa de que hablamos.

Una de las características de la historieta es el empleo de formas que no requieren de gran esfuerzo para ser interpretadas por un perceptor, además, gracias al manejo de signos y elementos verbales el mensaje es atractivo, fácil de comprender y recordar.

Aunque la historieta presenta estas y otras ventajas para comunicar mensajes de carácter didáctico, puede no ser el medio más apto para trabajar algunos temas en el aula. Algunos contenidos serán mejor comprendidos por los alumnos si se usa otro recurso en el aprendizaje.

#### **6.1 El material didáctico en el aprendizaje significativo.**

Aunque a lo largo de esta investigación se han expuesto los fundamentos que hacen del comic un auxiliar didáctico efectivo, es un error suponer que el simple uso de este recurso garantiza el aprendizaje de los alumnos.

El aprendizaje es un proceso en el cual intervienen diversos factores y la historieta no puede, bajo ninguna circunstancia, sustituir al profesor, debe ser ante todo una ayuda, es parte del proceso de aprendizaje, ningún medio constituye el proceso de aprendizaje por sí mismo.

Serviría muy poco que un alumno tuviese en sus manos un excelente material si no tiene la oportunidad de interactuar con su profesor y sus compañeros acerca del tema, de analizarlo y discutirlo.

Es importante promover actividades en las que el alumno participe

activamente de su aprendizaje, ya que éstas son esenciales para lograr un aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo es aquel en el cual el alumno es capaz de utilizar lo aprendido en su vida diaria. Lo que el estudiante aprende le es significativo porque tiene una relación directa con él ya que lo considera útil y valioso para su desarrollo.

En el aprendizaje significativo, el alumno *"...No sólo almacena una gran cantidad de información sino que es capaz de utilizarla y aplicarla en la consecución de su meta. Se enfrenta a la búsqueda de una solución para un problema real, de mucha importancia para él..."*<sup>52</sup>

Para lograr un aprendizaje significativo en el aula, es importante considerar los siguientes factores:

*Los contenidos, información, conductas o habilidades que hay que aprender.*

Una persona aprende de manera significativa cuando lo que percibe está estrechamente relacionado con ella y , por el contrario, no aprende bien aquello que considera ajeno a sí misma o sin ninguna importancia.

Para poder facilitar el aprendizaje significativo es necesario que la persona perciba los contenidos, la información, conductas o habilidades que hay que aprender como importantes para ella. El maestro tiene aquí una de sus tareas principales en el aprendizaje: ayudar a descubrir la importancia y significatividad que tiene para el alumno lo que hay que aprender.

*El funcionamiento de la persona en sus diferentes dimensiones.*

Para aprender de una forma significativa es elemental considerar las condiciones biológicas, psicológicas y sociales en que se encuentre la persona. Aun cuando los alumnos comparten algunas características semejantes, debe considerarse que cada uno de ellos es una persona única.

---

<sup>52</sup> Moreno López, Salvador. La educación centrada en la persona. pág. 20

*Las necesidades y los problemas que la persona confronta.*

Las necesidades y problemas que una persona confronta en su vida diaria son el punto de partida para establecer una relación entre la persona y el contenido que haya que aprender. Para el aprendizaje significativo no basta con que el maestro la vea esa relación, lo más importante es que el alumno la perciba.

*El medio ambiente.*

En este factor están incluidos elementos como el lugar físico, el método de aprendizaje, las relaciones entre profesor y alumno, la forma en cómo los estudiantes se lleven entre sí, el material didáctico, etc.

Cada uno de estos elementos es de gran importancia en el aprendizaje significativo. Así, no es lo mismo trabajar en un salón con poco espacio y sofocante que en un salón amplio con buena ventilación. Tampoco es igual usar un método que propicia la participación activa de los estudiantes

a usar un método que favorece más bien una receptividad pasiva.

De igual modo, existe una diferencia entre un maestro que apoya y estimula a los alumnos y un maestro que, por el contrario, los desalienta amenaza y ridiculiza. Así mismo, es fundamental la integración de cada uno de los estudiantes al grupo, el sentirse rechazado puede ser un factor que afecte negativamente el aprendizaje significativo.

Dentro de los factores que intervienen en el medio ambiente, se encuentra incluido un elemento fundamental en esta investigación: el material didáctico. Como se ha observado, el uso del material didáctico es sólo una parte de todos los aspectos que deben considerarse para facilitar un aprendizaje significativo.

Como ya se mencionó, no es suficiente contar un excelente material didáctico, se deben tomar en cuenta los contenidos que se deben aprender, el funcionamiento de la persona en sus diferentes dimensiones, las necesidades y

problemas que confronta, el método de aprendizaje, la relación entre maestro y alumno, la integración de grupo, etc.

En esta investigación se propone el uso de la historieta como auxiliar didáctico debido a que representa un recurso novedoso y atractivo para facilitar un aprendizaje significativo, sin olvidar integrar los factores que deben conjuntarse para lograrlo.

Debe recordarse que de manera previa a la utilización de cualquier recurso didáctico, es fundamental realizar un análisis de las características del grupo para delimitar qué tipo de auxiliar es más adecuado para el logro de los objetivos de aprendizaje.

Si después de dicho análisis se considera a la historieta como el medio óptimo para comunicar el mensaje, se recomienda a continuación una serie de criterios que facilitarán al profesor la selección adecuada del material a utilizar, una estrategia para el uso de la historieta en el aula, así como algunos

ejercicios que los alumnos pueden realizar a partir del uso de la historieta.

## **6.2 Criterios para la selección del material.**

El educador debe conocer y revisar el material antes de su presentación a los alumnos, de otra manera, será hasta el momento de la exhibición cuando descubra posibles carencias y contradicciones que podrían ser evitadas. Un material no revisado es en cierto grado imprevisible; puede no ilustrar adecuadamente el tema a comunicar y enfocarse a otros asuntos.

Para hacer una selección adecuada de la historieta con la que se trabajará en el salón de clases, el profesor debe tomar en cuenta los siguientes aspectos:

### **6.2.1 Los objetivos de aprendizaje.**

Este es uno de los criterios más importantes a considerar, el profesor deberá observar si el material permitirá alcanzar los objetivos de

aprendizaje propuestos. Es recomendable analizar el material previamente y establecer en qué medida el contenido de la historieta colabora a desarrollar en los alumnos las habilidades intelectuales o manuales por aprender.

### 6.2.2 *El perfil del perceptor.*

Es importante que el profesor realice un sondeo previo para determinar si las características que el autor de la historieta atribuía a su público como son edad, sexo, nivel de conocimientos, sistema socio-cultural, etc.; coinciden con las de los alumnos.

En muchas ocasiones, las deficiencias que pudieran presentarse en el proceso de aprendizaje no dependerán directamente del contenido de la historieta, sino del desacierto del profesor al no considerar las características y necesidades que presentan los alumnos.

### 6.2.3 *Las funciones didácticas del mensaje.*

Aquí, el profesor establecerá si la historieta que pretende usar en el aula, cumple con las funciones didácticas\* necesarias para que el alumno comprenda el mensaje que se quiere comunicar, por ejemplo:

#### *Subfunción motivadora exploratoria.*

¿Sirve la imagen para que el alumno se forme una idea general del contenido del mensaje?

*Función motivadora.* ¿ El aspecto exterior de la historieta y la presentación de los elementos visuales incitan al alumno a una lectura más detenida del texto?

*Función vicarial.* ¿Permite el mensaje conocer a través de los elementos verboicónicos de la historieta algo que con sólo palabras o sólo imágenes sería difícil o tedioso de describir?

---

\* Para una explicación detallada de las funciones didácticas del mensaje, consúltese el capítulo IV de esta investigación: Las posibilidades pedagógicas del comic, Las funciones de la imagen.

*Función de catalización de experiencias.* ¿Se aprovecha la posibilidad de organizar los elementos verbales e icónicos de tal forma que el alumno capte la idea más fácil y rápidamente?

*Función informativa.* ¿Se sintetizan los rasgos característicos de ciertos objetos o situaciones de manera que el alumno puede enterarse de ellos gracias a la parte icónica?

*Función explicativa.* ¿Se explota adecuadamente el lenguaje de la historieta para señalar, destacar o aclarar algo que se considera importante?

*Función de facilitación redundante.* ¿Se refuerza por la vía icónica o verbal algo que es importante y se había expresado con anterioridad?

*Función estética.* ¿Se trata de una historieta equilibrada, con buena composición y colorido, en su caso?

*Función recreativa.* ¿Resulta recompensante para el alumno la

lectura de la historieta? ¿Es divertida, emocionante, etc?

#### 6.2.4 La evaluación de los recursos.

El profesor debe equiparar los recursos necesarios para trabajar con la historieta en el aula, con los recursos reales con los que se cuenta. Debe establecerse si se cuenta con los recursos económicos para adquirir una o varias historietas o en su defecto para reproducir el material. Además de la historieta, deben considerarse materiales extras como libros, colores, hojas de rotafolio, pegamento, en fin, todo tipo de elementos que el maestro considere necesarios para complementar y enriquecer el proceso de aprendizaje.

Otro aspecto a considerar es el lugar en donde se desarrollará la clase, el cual debe contar con el espacio e iluminación adecuados para llevar a cabo las actividades planeadas.

Cualquiera que sea la actividad que se emprenda para hacer uso de la historieta en el aprendizaje, el

profesor debe considerar el presupuesto, el tiempo y el esfuerzo con que pueda contar. En la evaluación de recursos deben seleccionarse sólo las actividades que se tenga la certeza de llevar a cabo. En caso contrario, se presentarían al profesor problemas en el momento de la realización, por ello, el plan debe ajustarse a la realidad.

#### 6.2.5 *Las denotaciones y connotaciones del mensaje.*

Como ya se ha mencionado, el logro de los objetivos en el proceso de aprendizaje es de vital importancia, por esta razón debe buscarse que el mensaje de la historieta que va a ser usada sea lo suficientemente claro de acuerdo con lo que se quiere comunicar.

Una historieta cuyo mensaje sea ambiguo no debe ser utilizada. En el mensaje didáctico se debe denotar el cuerpo básico del tema que deseamos comunicar para que el alumno lo conozca en forma precisa. Al utilizar un mensaje impreciso se da

lugar a connotaciones indeseadas, lo cual puede ser perjudicial para los fines del educador.

Si la historieta que pretende utilizarse es adecuada a los objetivos de aprendizaje propuestos, las características del público al que se dirige coinciden con las de los alumnos, cumple con las funciones didácticas necesarias para la comprensión del mensaje, se cuenta con los recursos necesarios para su aplicación y además, el mensaje es claro y coadyuva al propósito establecido por el profesor; puede entonces afirmarse que la historieta seleccionada es adecuada para ser usada como recurso didáctico en el aprendizaje.

Cabe advertir que los criterios de selección señalados, se aplican en caso de que ya exista un comic debidamente preparado y sólo se necesario adecuar su aplicación. Si el empleo de un material ya existente resulta muy costoso, el educador debe considerar la posibilidad de elaborar la historieta.

Para el profesor puede ser más fácil la tarea de diseñar el contenido verbal de la historieta, sobre todo, después de conocer el lenguaje de este medio y los fundamentos que dan forma y estructura lógica al mensaje. En lo que respecta al contenido icónico, el maestro puede elaborar o mandar a elaborar los dibujos de acuerdo con sus habilidades, la urgencia con la que se requiera la producción, presupuesto asignado para la misma, etc. Las condiciones previas de tiempo, dinero y trabajo son fundamentales para la realización de la historieta.

Si después de evaluar los recursos con que se cuenta, se decide elaborar el material, deben tomarse en cuenta los siguientes aspectos:

- a) Seguir un orden lógico en la presentación del mensaje.
- b) Usar un lenguaje apropiado al tipo de público, tanto en lo verbal como en lo icónico.
- c) Aprovechar las funciones de la imagen para motivar, informar,

explicar, divertir, etc., sin que decaiga el interés y para que se facilite la comprensión.

d) Evitar los elementos que den lugar a la confusión o sirvan para distraer.

e) Cuando ya se decidió invertir dinero, aprovechar las posibilidades de color, de personajes populares, documentos por escrito, formas de participación y retroalimentación, etc.

f) Aprovechar al máximo el lenguaje verboicónico del comic: cartuchos, onomatopeyas, expresiones faciales, composición, arquetipos, etc.

g) Procurar que el mensaje llegue con calidad o legibilidad suficiente al receptor.

### **6.3 Estrategia para el uso de la historieta en el aula.**

En este apartado se propone al educador una estrategia para el uso de la historieta como auxiliar didáctico, en ella se presentan las fases que conviene seguir en una situación ideal para el logro de los

objetivos de aprendizaje. Aunque pueden presentarse ajustes por circunstancias que se den en la práctica, el profesor debe considerar esenciales los siguientes pasos al hacer uso de la historieta en el salón de clases:

### *6.3.1 Planeación.*

Antes de la lección, el profesor debe responder con antelación a las preguntas; que, cómo, cuándo, dónde, por qué y para qué. Es conveniente establecer un plan de clase que contemple los objetivos generales (del curso) y particulares (de la clase), los temas a desarrollar, las actividades a realizar, los materiales a utilizar y el tiempo que se invertirá en cada acción.

La ausencia de planeación puede traer consecuencias graves. Aunque el plan de clase debe ser flexible para adecuarse a situaciones no previstas, la improvisación ocasiona pérdidas de tiempo, gastos de última hora y trabajo extra.

### *6.3.2 Aplicación.*

La aplicación todo lo planeado puede ser precedida por una aplicación piloto con un número reducido de alumnos, ello depende de los recursos y si se considera necesario. Realizar este simulacro permite localizar algunas fallas (para luego corregirlas) que por algún motivo no habían sido descubiertas, ya sea en la estructura o contenido de la historieta, en el momento de la planeación o la aplicación.

En el momento de la sesión es recomendable seguir las actividades planeadas en el plan de clase y respetar los tiempos establecidos para cada una. En ocasiones puede surgir una situación que modifique lo establecido en el plan de clase, es posible que una actividad se cambie o sustituya por recomendación de los alumnos o debido a la dinámica del grupo. Siempre que dicha situación sirva para enriquecer el aprendizaje significativo y contribuya al logro de los objetivos el profesor debe apoyarla y estimularla.

Desde la planeación debe definirse si en el momento de la aplicación, la historieta servirá para introducir, desarrollar o resumir el tema.

Durante la introducción, la historieta puede servir para interesar a los alumnos al presentar poca información pero de manera atractiva; durante la fase del desarrollo se puede usar para enriquecer el contenido básico acerca de un tema al presentar la mayor cantidad de información de manera explicativa; en el clímax de la clase, la historieta puede enfatizar los contenidos al presentar la información más importante de una manera clara y precisa para facilitar la comprensión del mensaje; en la etapa de resumen, el comic puede usarse para sintetizar o reafirmar lo aprendido al presentar sólo la información esencial.

Para facilitar el aprendizaje significativo, es importante que durante la sesión el profesor:

- Presente con claridad el tipo de experiencia de aprendizaje que se

llevará a cabo y empiece a establecer, con sus palabras y acciones, un ambiente adecuado para el desarrollo de la sesión.

- Defina las funciones y tareas esperadas de él y de los alumnos e invite a los alumnos a participar en la sesión.

- Organice y haga disponibles los recursos que los alumnos usarán para su aprendizaje.

- Se presente como un recurso disponible que el grupo puede utilizar como asesor, una persona de conocimientos, una persona que escucha y compañía, etc.

- Se convierta en un participante más del grupo, expresando sus opiniones, ideas, inquietudes y sentimientos en la misma forma que los demás miembros.

- Ayude a los estudiantes a concretar su aprendizaje y a evaluar su trabajo.

Del mismo modo es importante que el alumno:

- Elabore un plan de trabajo y lo lleve a la práctica.
- Utilice los recursos disponibles y busque otros que hagan falta o complementen.
- Colabore activamente con los demás en la consecución de los objetivos personales y grupales.
- Evaluar su propio trabajo y aprendizaje.

#### *6.3.3 Uso de un complemento.*

Si la sesión lo requiere, es recomendable usar, además de la historieta, un complemento que colabore en la comprensión del mensaje. Dicho complemento puede tratarse de una lectura, la transmisión de una película, etc. Incluso, algunas veces, la historieta puede ser complemento de algún otro tipo de recurso que emplee el profesor.

En la planeación debe establecerse si es necesario el complemento y en qué momento de la sesión debe

usarse, si será usado antes o después de la historieta, si el profesor puede elaborarlo, etc.

#### *6.3.4 Retroalimentación.*

La educación en la que el alumno participa activamente es más efectiva que aquella donde su papel es solamente receptivo y pasivo. La participación del alumno a través de la exposición de dudas y opiniones es una retroalimentación muy útil para el maestro, ya que es indicadora del éxito obtenido en relación con los objetivos.

La retroalimentación puede estimarse mejor por su calidad que por la frecuencia con que se da, pero ambos factores son importantes; la retroalimentación permitirá al educador reestructurar adecuadamente sus mensajes para cualquier uso futuro.

La retroalimentación puede darse de muchas maneras, a través del diálogo, ejercicios, actividades en grupo e incluso de manera no verbal. Por ejemplo, el maestro puede

observar las reacciones o la conducta del alumno mientras lee la historieta o realiza cualquier otra actividad relacionada con ella.

#### *6.3.5. Evaluación.*

La evaluación es el paso en que se compara lo que se buscaba en los objetivos con lo que se ha logrado.

Gracias a la evaluación se puede comparar lo planeado con aquello que se logró, con el fin de observar si se cubrieron las necesidades, se comprendió el mensaje y se logró un aprendizaje significativo.

Es importante que el profesor tenga una actitud de respeto y comprensión hacia los alumnos y los ayude a que ellos hagan una evaluación de propio aprendizaje, sin que esto impida maestro hacer sus propias apreciaciones. El objetivo es que los alumnos expresen sus logros y sus fallas y qué tan significativa fue para ellos la experiencia de aprendizaje.

A través de la evaluación puede establecerse cuáles fueron los aciertos y las fallas y cómo se podría superar el resultado. En la evaluación se puede determinar el éxito alcanzado; sin ella, lo anterior sólo puede suponerse.

En el siguiente apartado de este capítulo, se propondrán una serie de ejercicios a partir del uso de la historieta que pueden ser realizados en el salón de clases. Ellos proporcionarán al profesor alternativas para lograr una mayor participación y retroalimentación con los alumnos.

#### **6.4 Ejercicios para el uso del comic en el salón de clases.**

La siguiente serie de ejercicios se presentan al educador como una opción más para promover la participación y la retroalimentación en el grupo a partir de la utilización del comic.

#### **6.4.1. Ejercicios con macroviñetas.**

Se pueden presentar a los alumnos macroviñetas de una sola página de extensión. Con ellas los niños pueden:

- Inferir verbalmente o dibujar lo que antecedió a esa situación y lo que sucedió después de ella.
- Agrupar elementos comunes que pueda contener la macroviñeta como personas, objetos, animales, situaciones, etc.
- Establecer las relaciones que puedan existir entre una situación y otra.
- Cambiar o sustituir los diálogos para narrar posteriormente lo que sucedería.
- Describir o narrar los acontecimientos que suceden.
- Desarrollar una historia a partir de una situación.

#### **6.4.2. Reconponer historietas.**

Los alumnos, a solicitud del profesor, podrán trabajar con viñetas sueltas para darles un sentido lógico y recomponer una historia.

El profesor puede, antes de realizar esta actividad, leer algún tema a los alumnos, un pasaje de la historia, un cuento, una fábula, etc, según el contenido que se esté trabajando. Posteriormente se le reparten las viñetas en desorden para que las organice de acuerdo con la lectura.

Al trabajar de forma individual, el alumno podrá comparar más tarde su trabajo con el de sus compañeros y con la historieta original. Si se trabaja en equipo el alumno aprenderá a dialogar, discutir, negociar y comparar puntos de vista.

Puede enriquecerse la actividad con una narración verbal o escrita de la historia, así, el maestro puede detectar errores en el lenguaje hablado y escrito.

#### **6.4.3. Crear textos.**

Pueden presentarse al alumno historietas con una secuencia lógica con globos y cartuchos, pero sin texto. Así, el alumno podrá crear sus propios diálogos y desarrollar una historia a partir de imágenes.

Una variación de este ejercicio es incluir texto sólo en algunos globos para que el alumno pueda dar coherencia a los diálogos. Posteriormente puede exponer la historia a sus compañeros.

#### **6.4.4. Ilustrar la historia.**

Contrariamente al ejercicio anterior, se pueden proporcionar al alumno una serie de viñetas con textos y diálogos que describan verbalmente lo que acontece en la historia, él tendrá la tarea de incluir las imágenes necesarias a la historia e incluso inventar sus propios personajes.

#### **6.4.5. Modificar la historia.**

Puede hacerse la lectura de una historieta y posteriormente narrar en

forma escrita o contar a los compañeros que sucedería si el final hubiese sido diferente, si una situación se hubiese presentado en lugar de otra, si uno de los personajes no hubiese existido, etc.

#### **6.4.6. Crear una historieta en grupo.**

Puede leerse o contarse una historia al grupo, posteriormente los alumnos se organizan en equipos y a cada uno corresponderá diseñar en tamaño grande una viñeta que represente una parte determinada de la historia. Posteriormente se integran las partes para formar una sola historieta y comentan los resultados obtenidos.

#### **6.4.7. Seleccionar viñetas significativas.**

A partir de la lectura y el análisis de una historieta, el alumno podrá seleccionar aquellas viñetas que considera las más representativas de la historia. Posteriormente señala al grupo los argumentos que tuvo para elegir las viñetas y trata de desarrollar la historia con ellas.

#### **6.4.8 Diseñar y realizar libros de historietas.**

Para que el alumno pueda diseñar y elaborar un libro de historietas completo, es necesario que el profesor explique con detalle los elementos que conforman el lenguaje del comic. El profesor puede proporcionar un tema a los alumnos y ellos tendrán la tarea de elaborar una historieta a partir de él. Es preferible que esta actividad sea trabajada en equipos ya que se trata de una actividad más compleja.

Los temas a desarrollar pueden ser parte del programa de alguna materia o incluso puede tratarse de temas que surjan del propio interés de los alumnos y tiendan a su desarrollo integral.

#### **6.4.9 Crear historietas a partir de personajes conocidos.**

El maestro puede recortar de otras historietas personajes que sean populares entre los alumnos y pedir que realicen una historieta a partir de ellos. El tema puede ser propuesto

por el profesor o puede acordarse tratar un tema que sea del interés de los alumnos.

El usar personajes populares entre los alumnos puede ser un gran estímulo para el aprendizaje, el material será más atractivo si incluye personajes que son familiares y del agrado del alumno.

#### **6.4.10 Informar a otros compañeros a través de historietas.**

La historieta puede usarse para dar información a otros compañeros a través de periódicos murales, folletos o carteles.

El profesor puede colaborar con sus alumnos en la realización de éstos y presentarlos a los compañeros del plantel, pueden tratarse temas diversos como la prevención de accidentes, higiene personal, la celebración de una fecha conmemorativa, etc.

Los ejercicios descritos proporcionan al profesor sólo algunas de las muchas actividades que puede

realizar mediante el comic. Como se ha observado, no es necesario contar con una historieta ya elaborada y especialmente dirigida a los alumnos. Cuando el profesor crea una historieta por sí mismo o en colaboración con su grupo, se promueve una actividad creativa que puede desarrollar otras habilidades como el lenguaje, la escritura el dibujo, etc.

Las actividades realizadas a partir de historietas pueden enriquecer el aprendizaje y dar un giro novedoso,

ameno y divertido a la clase. Para lograr este objetivo, el maestro debe planear adecuadamente la lección y contar con la habilidad necesaria para organizarla, coordinarla y retroalimentarla.

## CONSIDERACIONES FINALES

La docencia es una de las practicas profesionales más ejercida por el pedagogo. Por ello, esta investigación le proporcionó información fundamental acerca de un auxiliar didáctico que ofrece grandes ventajas al ser usado en el proceso de aprendizaje: la historieta.

A través de este estudio, se ha observado que la historieta es uno de los medios de comunicación más importantes en nuestra sociedad. A pesar de las críticas acerca de sus efectos nocivos en niños y adolescentes, este medio se ha colocado en un lugar privilegiado en el gusto del público lector, conformado en gran parte por personas adultas.

La desaprobación de las historietas por parte de diversos sectores de la sociedad, en especial de psicólogos, padres de familia y maestros, se respalda en la creencia que señalan a la lectura de comics como uno de los factores que provocan conductas nocivas en los niños.

Ciertamente, sería absurdo negar la existencia de publicaciones que efectivamente, fomentan conductas negativas en los receptores, como la violencia o la discriminación entre tantas otras, no obstante, no debemos olvidar que aunque los medios de comunicación ejercen cierta influencia en las personas, la educación y formación de un ser humano no dependen únicamente y exclusivamente de este aspecto. El proceso de formación de una persona está determinado por la conjunción de varios factores como el familiar, el social, el económico, el psicológico, el escolar, etc.

Aunque originalmente el comic surgió con fines lucrativos, en la actualidad se usa también para comunicar mensajes de todo tipo, por ejemplo, educativos. Esto se debe a que sus características representan grandes ventajas en la estructuración de un mensaje didáctico, sin embargo, la historieta es todavía un medio poco aprovechado en nuestro país,

especialmente en la educación formal.

Si bien, en algunos libros de educación primaria se trabajan algunos contenidos a partir del comic, es posible explotar más este recurso a través de la publicación de libros de historietas como es el caso de **"Conoce Nuestra Constitución"**. En esta investigación se pudo observar que efectivamente, los niños si aprendieron por medio de este recurso, además, alumnos y maestros muestran un gran interés por trabajar otros temas a través del uso de la historieta.

Los libros de historietas pueden ser una excelente opción no sólo para trabajar contenidos académicos, sino también para tratar otros temas como sexualidad, orientación vocacional, prevención de adicciones, etc., que aunque no se trabajan formalmente en la escuela son fundamentales en la formación del alumno.

Debido a que la producción de historietas didácticas para la educación pública es todavía escasa

en México, los profesores no deben esperar que las publicaciones de este tipo lleguen por sí solas a sus manos. El educador tiene la opción de buscar otras historietas con fines educativos que aunque no dirigidas especialmente a la educación formal, se adecuen a sus necesidades y las de los alumnos y puedan ser usadas en el salón de clases.

Otra opción es que el maestro diseñe sus propias historietas, o bien, que realice este trabajo en colaboración con sus alumnos. El no contar con una historieta ya elaborada no siempre es un impedimento para el desarrollo de la clase, sino que, por el contrario, la realización de ésta, puede estimular la creatividad y ejercitar habilidades como el dibujo, el lenguaje y la escritura.

Ya sea que se trabaje con un material ya elaborado o se tenga que realizar, es importante que el profesor promueva actividades que fomenten la convivencia, la discusión, el diálogo y el intercambio de opiniones entre compañeros.

La historieta no puede, bajo ninguna circunstancia, sustituir al profesor o a la palabra escrita, debe ser ante todo una ayuda, es parte del proceso de aprendizaje, ningún medio constituye el proceso de aprendizaje por sí mismo. Es decir, que serviría muy poco que un alumno tuviese en sus manos un excelente material si no tiene la oportunidad de interactuar con su profesor y sus compañeros acerca del tema, de analizarlo y discutirlo.

El educador debe considerar que la historieta, como cualquier auxiliar didáctico, es sólo una parte proceso de aprendizaje. La posibilidad de lograr un aprendizaje significativo depende de la conjunción de factores como el manejo de contenidos y la relación que pueda existir entre ellos y el alumno, el funcionamiento de la persona en sus diferentes dimensiones, sus necesidades, las características del medio ambiente en qué se desarrolle el proceso, etc.

Además de los factores antes mencionados, es fundamental el papel del maestro como facilitador del

aprendizaje significativo, su función no será la de transmitir conocimientos, sino establecer situaciones y condiciones que lo promuevan, ofrecer recursos y experiencias que los educandos consideren como útiles y valiosos para su propio desarrollo. Es importante que los alumnos participen activa y responsablemente como sujetos de su propio aprendizaje.

Para que el comic pueda ser usado adecuadamente por el profesor en el aula, se deben conocer los fundamentos que hacen lo posible como auxiliar en el manejo de contenidos escolares. Gracias a ello será posible obtener resultados favorables en aula a través de este medio, los cuales se verán reflejados en el aprendizaje de los alumnos.

El objetivo primordial de esta investigación se enfocó a promover el uso de la historieta en el aprendizaje, especialmente en la educación formal. Sin embargo, si el pedagogo cuenta con los conocimientos suficientes acerca de los elementos que conforman el

lenguaje del comic y de la estructuración de mensajes a través de él, podrá no sólo utilizar de forma efectiva este recurso en el aprendizaje, sino que también, podrá desempeñarse en otros ámbitos relacionados con este medio, por ejemplo, el diseño, producción o análisis de contenido del mismo.

El pedagogo debe considerar a la historieta como un amplio campo de desarrollo profesional, ya que cada vez son más las instituciones que recurren a este recurso para comunicar mensajes en ámbitos como la orientación, la capacitación, la política, la religión, etc.

Aunque algunos de estos campos parezcan ajenos a la pedagogía, el pedagogo tiene la capacidad y los conocimientos necesarios para estructurar un mensaje de carácter didáctico de manera efectiva.

## BIBLIOGRAFÍA

- ✓ ALFIE, David et al. El comic es algo serio. Edit. Eufesa. México, 1982. 198 p.
- ✓ AURRECOCHEA, Juan Manuel y BARTRA Armando. Puros Cuentos. La historia de la historieta en México: 1874 - 1934. Edit. Grijalbo. México, 1988. 291 p.
- ✓ AURRECOCHEA, Juan Manuel y BARTRA Armando. Puros Cuentos II. La historia de la historieta en México: 1834 - 1950. Edit. Grijalbo. México, 1993. 465 p.
- ✓ AXOTLA Muñoz, Luis Víctor. Antología de Auxiliares de la Comunicación. Edit. UNAM. México, 1999. 216 p.
- ✓ BARON-CARVAIS, Annie. La Historieta. Edit. Fondo de Cultura Económica. México, 1989. 181 p.
- ✓ BERLO, David K. El proceso de la comunicación. Edit. Ateneo. Buenos Aires, 1975. 239 p.
- ✓ BETTEO, Patricio. et al. Sensacional de Chilangos. Breve antología de la narrativa gráfica contemporánea mexicana. Comité Editorial del Gobierno de Distrito Federal. México, 2000.
- ✓ GASCA, Luis y GUBERN, Román. El discurso del comic. Edit. Cátedra. Madrid, 1991. 709 p.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

- ✓ GODED, Jaime. Los medios de comunicación colectiva. Edit. UNAM. México, 1976. 302 p.
- ✓ GUBERN, Román. El lenguaje de los comics. Edit. Península. Barcelona, 1979. 184 p.
- ✓ GUBERN, Román. Mensajes icónicos en la cultura de masas. Edit. Lumen. 2ª ed. Barcelona, 1988. 337 p.
- ✓ GUERRA, Georgina. El comic o la historieta en la enseñanza. Edit. Grijalbo.
- ✓ GUTIERREZ Pantoja, Gabriel. Metodología de las ciencias sociales I. Edit. Oxford México. 2ª Ed. México, 1996. 268 p.
- ✓ LAZOTTI Fontana, Lucia. Comunicación visual y escuela. Aspectos psicopedagógicos del lenguaje visual. Edit. Gustavo Gili. Barcelona, 1983. 170 p.
- ✓ MASOTTA, Oscar. La historieta en el mundo moderno. Editorial Paidós. Barcelona, 1982. 175 p.
- ✓ MEDINA, Luis Ernesto. Comunicación, humor e imagen. Funciones didácticas del dibujo humorístico. Edit. Trillas. México, 1992. 273 p.
- ✓ MERRILL, Jonh et al. Medios de comunicación social. Teoría y práctica en EU y en el mundo. Edit. Fundación Germán Sánchez Ruipérez. Madrid, 1992. 466 p.
- ✓ MORENO López, Salvador. La educación centrada en la persona. Edit. El Manual Moderno. México, 1979.

TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN

- ✓ PRIETO, Daniel. Elementos para el análisis de mensajes. Edit. Instituto Latinoamericano para la comunicación educativa. México, 1982. 186 p.
- ✓ RODRÍGUEZ Diéguez, José Luis. El comic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza. Edit. Gustavo Gili. Barcelona, 1988. 156 p.
- ✓ RODRÍGUEZ Illera, José Luis. Compilador. Educación y comunicación. Edit. Paidós. Buenos Aires, 1988. 271 p.
- ✓ ROGERS, Carl . El proceso de convertirse en persona. Edit. Paidós. Buenos Aires, 1972.
- ✓ ROJAS Soriano, Raúl. Investigación Social. Teoría y Praxis. Edit. Plaza y Valdés. 4ª Ed. México, 1989. 190 p.
- ✓ ROJAS Soriano, Raúl. Métodos para la investigación social: una proposición dialéctica. Edit. Plaza y Valdez. 12ª Ed. México, 1992. 122 p.
- ✓ YOUNG, Kimball. Psicología social de la opinión pública y de los medios de comunicación. Edit. Paidós. Buenos Aires, 1970.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

# ANEXOS

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## EJEMPLO DEL USO DE LA HISTORIETA "CONOCE NUESTRA CONSTITUCIÓN" EN EL SALÓN DE CLASES



**TEMA:** La Democracia y el voto.

**OBJETIVO:** Que el alumno comprenda el concepto de democracia y aprenda que la participación y opinión de todos los ciudadanos es importante para construir un país democrático.

**MATERIAL Y DISPOSICIÓN DEL ENTORNO:**

- Macroviñetas de las páginas 18 y 39 de la historieta "Conoce Nuestra Constitución".

- Pizarrón.

- Dos cajas forradas con un orificio pequeño similares a una urna.

- Papel y lápices.

- Ordenación de pupitres en forma circular para facilitar el diálogo entre los alumnos.

**TIEMPO:** 40 min. aproximadamente.

**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

El profesor mencionará al grupo el tema a tratar y solicitará la lectura de las macro viñetas. Posteriormente se pedirá a los alumnos que comenten acerca del contenido de las

macroviñetas mientras un compañero se encarga de sintetizar en el pizarrón lo expresado por sus compañeros.

A continuación se puede proceder a realizar la siguiente actividad que consiste en elegir democráticamente a un representante de grupo y a un suplente.

- Inicialmente el grupo propondrá a tres candidatos a representante y tres candidatos a suplente.

- Posteriormente los seis candidatos conformarán tres planillas, cada una representada con un color distinto. Cada planilla estará formada por un candidato a representante y un candidato a suplente.

- Una vez conformadas las planillas, cada uno de los candidatos pasará frente al grupo para expresar los motivos por los que quieren ser representantes o suplentes según sea el caso.

- Después de otorgar algunos minutos para que el grupo tome su decisión se instalará una casilla con

dos urnas: una para depositar los votos para el representante de grupo y otra para el suplente. En dichas urnas cada miembro del grupo, uno a uno, emitirán su voto de forma libre y secreta. Dos compañeros tendrán la tarea de verificar que la elección se lleve a cabo correctamente y de contabilizar los votos una vez que la elección haya concluido.

- A continuación, se informará al grupo los resultados finales de la elección y se nombrará al representante de grupo y a su suplente.

- Al finalizar la actividad los alumnos expresarán sus dudas y comentarios acerca de lo leído en la historieta y del ejercicio realizado. Entre todos los compañeros se formularán las conclusiones del tema y se construirá el concepto de democracia, enriqueciéndolo con los comentarios y preguntas del profesor.

- La tarea principal del profesor durante esta actividad es permanecer como otro miembro más del grupo, fomentar el diálogo entre los alumnos

y dejar que cada uno desempeñe la  
tarea que le corresponde.

- El profesor puede usar como  
complemento la lectura de La  
Constitución Política de los Estados  
Unidos Mexicanos en sus artículos  
34, 35, 36, 39 y 41.



