



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDUC
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES – DLA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS COM HABILITAÇÃO EM
LÍNGUA ESPANHOLA**

JOSÉ MARDONIO DA SILVA ARAÚJO

**LOS CÓMICS COMO OBJETO DE TRABAJO EN EL APRENDIZAJE DE
LENGUA ESPAÑOLA**

CAMPINA GRANDE

2017

JOSÉ MARDONIO DA SILVA ARAÚJO

**LOS CÓMICS COMO OBJETO DE TRABAJO EN EL APRENDIZAJE DE
LENGUA ESPAÑOLA**

Trabajo de Conclusión de Curso sometido al curso de Licenciatura Plena en Letras con Habilitación en Lengua Española de la Universidad Estadual de la Paraíba, en cumplimiento a exigencia para obtención del título de Licenciado en Letras/Español.

Orientadora: Me. Luciene de Almeida Santos.

CAMPINA GRANDE

2017

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

A663c Araujo, Jose Mardonio da Silva.
Los cómics como objeto de trabajo en el aprendizaje de
lengua española [manuscrito] : / Jose Mardonio da Silva
Araujo. - 2017.
24 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras
Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Educação, 2017.

"Orientação : Profa. Ma. Luciene de Almeida Santos,
Coordenação do Curso de Letras Espanhol - CEDUC."

1. Ensino e aprendizagem. 2. Língua espanhola. 3. leitura.
4. Produção textual.

21. ed. CDD 372.623

JOSÉ MARDONIO DA SILVA ARAÚJO

LOS CÓMICS COMO OBJETO DE TRABAJO EN EL APRENDIZAJE DE
LENGUA ESPAÑOLA

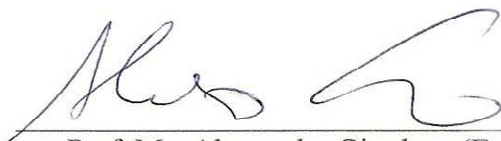
Trabajo de Conclusión de Curso sometido
al curso de Licenciatura Plena en Letras con
Habilitación en Lengua Española de la
Universidad Estadual de la Paraíba, en
cumplimiento a exigencia para obtención
del título de Licenciado en Letras/Español.
Área de concentração: Língua

Aprovado em: 15/ 12/ 2017.

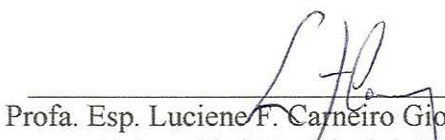
BANCA EXAMINADORA



Nota: 7,5
Profa. Me. Luciene de Almeida Santos (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Nota: 7,5
Prof. Me. Alessandro Giordano (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Nota: 7,0
Prof. Esp. Luciene F. Carneiro Giordano (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Média Final: 7,5

À meu avô Antonio Justino (*in memoriam*)

AGRADECIMENTOS

Quero primeiramente agradecer essa conquista ao meu bom Deus a toda minha família em especial minha avó Maria de Lurdes Araújo, meus pais Maria Jose da Silva Araujo e Marcos Damião Araujo, meus tios Eunice Costa e Severino Viana, meu irmão de sangue Antonio Justino Neto, Meus Padrinhos Iranilza e Nildo, meus avós maternos Josefa e Jose Joel.

Agora quero falar um pouco de uma amiga muito querida pessoa que sempre dizia se “acalme jovem” quando fica estressado com alguma coisa na faculdade ou quando eu a tirava a paciência que ela dizia “Me poupe se poupe e nós poupe” OBRIGADO Anna Sonnaly pela parceria que construímos e o presente que foi ganhar sua amizade que será essa para vida toda. Agradecer a um irmão que Deus me deu, quero agradecer a você batera, irmãos na musica irmãos na vida obrigado Cleison Felix pelas palavras de confiança e mensagens de incentivo e por sempre tira um pouco do seu tempo para me escutar.

Agradecer a minha orientadora Luciene e Almeida por ter acreditado no meu potencial e aceitado o meu convite para me orientar nessa jornada, a secretaria do departamento de letras espanhol e amiga Vanusa pelas conversas nas espera para as orientações desta pesquisa e pelo respeito e atenção com a gente estudante e por ultimo e não menos importante Alessandro Giordano e Luciene Carneiro por aceitarem fazer parte de minha banca aos mesmos agradecem pela amizade construída durante todo curso, amizade e aprendizado que vai alem da universidade, todos vocês citados foram fundamentais e de total importância para a concretização deste sonho.

SUMARIO

1 INTRODUCCIÓN	6
2 LOS CÓMICS EN GENERAL	12
3 TIPOS DE CÓMICS	13
4 LOS CÓMICS Y SUS FORMATOS	15
5 CRIADOR DE BANDAS	17
6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	18
7 CONSIDERACIONES FINALES	22
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA	23
ARCHIVO ADJUNTO A1	24
ARCHIVO ADJUNTO A2	24

LOS CÓMICS COMO OBJETO DE TRABAJO EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA ESPAÑOLA

Jose Mardonio da Silva Araújo¹

RESUMEN

Con el mundo en constante cambio el profesor tiene que buscar otras herramientas y medios para despertar el interés de los alumnos por medio de que estimulen la comprensión y el gusto por la lectura. En ese contexto los cómics pueden ser un aliado y al mismo tiempo herramienta de gran valor en las clases de lengua española. Esta investigación utilizamos los cómics como objeto principal en la aprendizaje de lengua española y el aplicativo Criador de Bandas como para despertar el interés por la lectura así como trabaja la escrita la habla y la escucha. La investigación fue desarrollada en el Proyecto Laboratorio de Lenguas Extranjeras y en la escuela Antonio Coelho Dantas con alumnos del primer año medio. El profesor pone en practicar trabajar con los comics en momentos de lectura y producción textual en la creación de comics hecho por los alumnos a través del aplicación *Criador de Bandas*. Como objetivos general general estimular a los alumnos de fundamental II y enseñanza media la práctica de la lectura ayudando así en la formación de nuevos lectores y como objetivos más específicos están apura las dificultades de los estudiantes utilizando los cómics en clase y fuera de ella en la fundamentación teórica se hace notas de la importancia de los cómics en clase basados en las perspectivas de Eisner (1996), Vergueiro (2010), Ramos (2010), Barbosa (2004), Paulo Ramos (2017) entre otros. La investigación supra de modo satisfactorio sus expectativas que es traer los alumnos para el mundo de la lectura e modo satisfactorio mejorando así sus dificultades con interpretaciones y producciones textuales en la aprendizaje de lengua española.

Palabras-Clave: Cómic, Enseñanza; Lengua Española.

1 INTRODUCCIÓN

El mundo está en constante cambio así como la lengua que es viva hablando metafóricamente en el sentido que está siempre en desarrollo, luego el profesor de lengua extranjera deberá pensar en estrategias, formas, de aprender una nueva lengua. En este contexto se entiende que los cómics pueden ser utilizados como un recurso pedagógico eficaz e importante en la medida en que estimula a los alumnos a leer de forma lúdica y divertida.

Los cómics utilizados como estrategias de enseñanza permiten e los alumnos ser más críticos creando debates acerca de las interpretaciones, enfoques socioculturales como

¹ Aluno de Graduação em Letras – Espanhol na Universidade Estadual da Paraíba – Campus I. Email: mardonnio90@gmail.com

costumbres, léxico entre varios otros aspectos que los cómics pueden promover con sus más variados géneros y temas.

A Partir de ese escenario de lectura, nos preguntamos: ¿Cómo los cómics y el aplicativo *Criador de bandas* pueden ayudar al profesor en la formación de nuevos lectores?

Recordando que los cómics envuelven lectores de todas las edades, es posible que sea utilizado como un instrumento que va ayudar bastante al profesor pues los comics tiene una gran variedad de géneros que pueden ser trabajadas de diferentes formas.

Mismo en los días actuales en que las redes sociales dominan la información y están cada vez más accesibles, es visible la resistencia a la lectura. Con esos factores llevando para nuestra investigación vamos apurar las dificultades de los estudiantes utilizando los cómics en clase y fuera de ella. Acreditamos que una de las formas de convertir esos puntos negativos en positivos es estimular los alumnos a lectura traer para el mundo literario les mostrar que puede sí ser algo agradable y que van les traer muchos beneficios no solo profesionales cuanto personales también.

Lo que podremos observar es que muchos profesores solo trabajan lecturas de modo tradicional tornando las clases aburridas y sin estímulo alguno para los alumnos y de forma mecánica haciendo con que cada vez más los estudiantes se alejan de la literatura.

Los cómics serán de gran apoyo para el profesor en clase pues así van a poder trabajar varios temas distintos del cotidiano, del día a día del alumno, como la política por ejemplo. La gran mayoría de los autores y gente que entiende del cómic ponen de manifiesto la relación de este medio narrativo con otros ámbitos culturales o artísticos.

En la tentativa de estímulo definimos los siguientes objetivos: Estimular a alumnos de fundamental II e de enseñanza media la práctica de la lectura ayudando así en la formación de nuevos lectores y tornando una práctica común y no algo obligatorio. Y los objetivos más específicos serán Identificar en los cómics factores que despierten el interés del alumno. Sugerir secuencias de actividades que pueden ser realizadas con los cómics utilizando el aplicativo *Criador de bandas* en la enseñanza fundamental II y media.

La primera parte de la pesquisa fue desarrollada en Proyecto Laboratorio de Lenguas Extranjeras en la Universidad Estatal de Paraíba totalmente gratuito.

En estos cursos de idiomas ofrecidos por academia tiene público muy variado pues se ofrecen plazas para personas que están cursando la enseñanza fundamental y media o que ya han concluido y quieren aprender una segunda lengua, pero todos los estudiantes deben estudiar o haber estudiado en escuelas de la red pública, siendo así tendrá una variación de edades en las clases.

La segunda parte de la investigación se hizo en el colegio Antonio Coelho Dantas en la ciudad de Nova Palmeira interior da Paraíba con alumnos de primero año de enseñanza media.



Figura 1
Escola Antonio Coelho Dantas – ACD.
Fonte: Google Imagens

Con el objetivo de estimular a los alumnos de todas las edades que en este caso como el Laboratorio de Lenguas Extranjeras por ejemplo, que son de enseñanza de fundamental y media juntos y con diferentes edades, estimular la práctica de la lectura, mejorando así la forma de comunicarse, la escrita y la formación de nuevos lectores que serán capaces de ver el mundo de manera más clara y real.

Las metodologías utilizadas en las clases fueron las mismas comenzamos primero explicaciones con los orígenes, formatos y formas de un cómic así como sus géneros y luego tomamos varios cómics y pedimos que cada uno eligiera una HQ para hacer una lectura silenciosa, no olvidando que los cómics utilizados en las clases eran todos en el idioma español a propósito utilizamos las obras de Mauricio de Sousa los cómics trabajados en las clases fueron Mónica y su pandilla, terminado la lectura silenciosa cada uno escribe en su cuaderno lo que fue entendido, palabras que no conocen, etc. En seguida hablan en voz alta la experiencia vivida en la sala.

Las únicas diferencias eran más la cuestión de tiempo sugerido en la investigación ideal es de 1 hora para cada clase, en el colegio Antonio Coelho Dantas solo teníamos 30min por semana cuanto el Laboratorio de Lenguas Extranjeras tenía 2 horas de clase por semana. En el Laboratorio de Lenguas Extranjeras son dos horas de clases por semana, mientras que en la escuela Antonio Coelho Dantas sólo es posible 30 minutos por semana por el hecho de que hay otras disciplinas que hacen que la carga horaria sea reducida.

Otra contradicción es que el colegio Antonio Coelho Dantas tuvimos un número mayor de alumnos, veintiuno, 10 hombres y 11 mujeres al todo y el Laboratorio de Lenguas Extranjeras trabajamos con 10 estudiantes por clases 6 mujeres y 4 hombres. A continuación tenemos una tabla con el grupo de edad de los alumnos donde se aplicó la investigación;

Laboratorio de lenguas		Colegio Antonio Coelho Dantas	
Hombres	18 a 25 años	Hombres	16 a 20 años
Mujeres	15 a 20 años	Mujeres	16 a 20 años

Tabla 1

Fueron utilizadas como apoyo el conocimiento del idioma propuesto que es el español en algunos meses, utilizamos los comics en momentos de lecturas determinado por el profesor y después cada alumno hicieron sus propias creaciones utilizando el aplicativo Criador de bandas la aplicación ya posee diseños listos y con opciones para cambiar las expresiones de los personajes, etnias, color del cabello de los ojos accesorios que facilita a los alumnos que no saben o no están familiarizados al dibujar. Luego después de listos salvaron y compartieron con sus compañeros de clase.

Nuestra investigación buscó analizar también en la posibilidad de resolver el problema que es traer los estudiantes para el mundo de la lectura de manera lúdica e divertida y no convertir en algo obligatorio y aburrido ya que se trata de alumnos de edades deferentes.

Trabajamos con un equipo del Laboratorio del Lenguas Extranjeras en que había jóvenes de enseñanza de fundamental y media en las clases que son alumnos con una variación de edades y con una equipo de primer año de la enseñanza media con estudiantes con edades semejantes del colegio Antonio Coelho Dantas, ambas turmas con el objetivo de formar nuevos lectores y estimular la lectura a través de las clases de español utilizando los cómics y el aplicativo móvil como formato digital, sugerimos que las clases tengan duración de 1 hora o más. Nuestra expectativa es que nuestra investigación sirva como ² auxilio para la

² El proyecto de extensión Laboratorio de Lenguas Extranjeras es un proyecto desarrollado y coordinado por la profesora y coordinadora del curso de letras español Luciene de Almeida. El proyecto tiene como finalidad ofrecer curso de lengua para personas de escuela pública que no tienen la oportunidad más que quieren aprender una segunda lengua, el laboratorio dispone no sólo de clases de español sino que también se ofrecen clases de Frances y alemán las clases se dividen durante la semana en horarios variados como la mañana y la noche. Para matricularse el alumno sólo necesita probar que esta matriculada en la escuela pública o que ya ha concluido y no está en ningún curso superior. El laboratorio de lenguas que se ubica en

formación de nuevos lectores a través de las clases de español y que otros profesores adopten el método discutido para ayudar a sus alumnos a superar las dificultades que carga por toda su vida escolar como las interpretaciones textuales así como sus producciones.

Las primeras clases fueron iguales para las dos equipos tanto para los alumnos del Proyecto de Laboratorio de Lenguas Extranjeras cuanto para los estudiantes del colegio Antonio Coelho Dantas, explicamos a los alumnos lo que es un cómic y sus orígenes, hablamos también cómo funciona una HQ que además de una buena historia debe tener lenguajes diversas así como géneros, onomatopeyas, entre otros géneros gramaticales etc. Una vez que sabe un poco acerca de los orígenes de los comics hablamos de grandes y conocidos nombres brasileños en este universo de los cuadros como Ziraldo y Mauricio de Sousa ya citado en esta investigación.

Los estudiantes escogieron un comic de Mauricio de Sousa que muestra los famosos personajes de la turma da Mónica lanzada en el idioma español. Era notable el interés de los alumnos para conocer ese mundo, luego después de la lectura los estudiantes explicarán a sus compañeros lo que notarán y de que se trataba la historia los contenidos propuestos por el profesor siempre hablando en español. Utilizamos tanto en el Proyecto Laboratorio de Lenguas Extranjeras como también con los estudiantes del colegio Antonio Coelho Dantas.

Con eso los contenidos trabajados fueron interacción, interpretación y mejorando el rendimiento del los alumnos en las clases de español como lengua extranjera. Ahora que los alumnos ya conocen los cómics y ya tuvieron contacto con las HQS, ha llegado la hora de producir presentamos la aplicación “Criador de bandas” que permite crear cómics utilizando el móvil, herramienta indispensable del mundo moderno.

Con los alumnos del Laboratorio de Lenguas extranjeras después de explicado y ayudado a descargar la aplicación dividimos todos en parejas y le pedimos que creen tiritas cómicas, con tema libre, o sea, podrían hablar sobre todo. La aplicación permite además de hacer las creaciones compartir, entonces después de listas cambiaron sus creaciones, cómics hechas por los propios estudiantes, con sus compañeros y hablaron de la experiencia y de qué se trata las historias creadas por los colegas, y tuvieron la oportunidad de explicar sus creaciones con más detalles.

la Uepb (Universidad Estatal de Paraíba) Campus I Campina Grande barrio Bodocongo las clases del proyecto se ejecutan en la central de clase segundo piso. La sala del laboratorio posee todos los recursos para que el profesor desarrolle un buen trabajo así como facilitar en el aprendizaje de los alumnos, dispone de internet wifi, recursos como proyectores equipos de sonido.

Con los estudiantes del colegio Antonio Coelho Dantas después de explicado y ayudado a descargar la aplicación dividimos todos en 3 equipos con 7 integrantes y le pedimos que creen una secuencia de tiritas cómicas, así como los chicos del laboratorio con tema libre, o sea, estaban libres para usar la imaginación pero tenía que hacer sus creaciones en casa por el tiempo que era diferente del laboratorio que tenía clases con 2 horas de duración en cuanto el colegio sólo tenía 30 minutos. Después de listas en clase los alumnos del colegio cambiaron sus creaciones con los otros equipos, hablaron también de la experiencia y de qué se trata las historias hechas de los colegas la oportunidad de explicar la de ellos con más detalles.

El resultado fue muy productivo, trabajamos escrita, oralidad y todas las otras destrezas importantes en el aprendizaje de una segunda lengua además de despertar el interés por la lectura y mejora aún más en la interacción.

En el Proyecto Laboratorio de Lenguas Extranjeras fueron necesarios cuatro semanas para poner en práctica toda nuestra investigación, la primera semana fueron clases teóricas los alumnos conocieron los orígenes y formas de los cómics.

En la segunda semana llevamos varios cómics a la clase lo que llamó mucha atención de los estudiantes y pedimos a cada uno individualmente elegir un cómic para hacer una lectura silenciosa, y luego cada uno hizo un resumen oral para los compañeros de clase que se trataba la lectura hecha por ellos, lo que llevó a escoger aquel cómic, etc. Y en el cuaderno le pedimos que anotara palabras desconocidas encontradas por ellos alumnos durante la lectura para que al final de la clase montar su propio vocabulario.

Tercera semana presentamos la aplicación Creador de bandas y sus funciones y junto con los alumnos ayudamos a bajar en sus celulares y tablets pues ahora van a producir sus propios cómics. Dividimos en 5 parejas y luego empezaron con sus producciones, las dificultades fueron más cuestiones de vocabulario y gramatical más con ayudamos y orientamos durante toda la producción.

En la cuarta y última semana de investigación los alumnos intercambian sus creaciones sus cómics, unos con los otros y después hablaron de la experiencia vivida en las clases, de las dificultades que tuvieron del por qué de los temas que abordaron como amistad, política entre otros.

En la escuela Antonio Coelho Dantas fueron necesarios más tiempo pues se trataba de más alumnos en sala 10 hombres y 11 mujeres, en el colegio se aplicó la investigación con

una clase del primer año de la enseñanza media. Otro problema era que los alumnos tenían sólo una clase de lengua española por semana con una duración ³de 30 minutos.

En la primera semana explicamos lo que era un cómic así como sus orígenes y formatos. En la segunda semana llevamos cómics de lengua española y pedimos que eligieran individualmente para un momento de lectura silenciosa, luego cada uno con un resumen oral para sala sobre lo que entendían lo que trataba la historia, las dificultades encontradas y en el cuaderno le pedimos que anotaran las palabras desconocidas para que al final de las clases moviendo su propio vocabulario de palabras.

En la tercera semana terminamos las discusiones de la última clase de las dificultades que encontraron en la lectura, historia, etc. Presentamos entonces la aplicación Creador de bandas así como sus funciones y junto con los estudiantes ayudamos a descargar la aplicación en sus celulares y tablets.

En la cuarta semana dividimos la clase en 3 equipos con 7 integrantes y luego empezaron sus producciones, las dificultades encontradas por los alumnos fueron las mismas de los estudiantes del Laboratorio de Lenguas Extranjeras, cuestiones de vocabulario y de gramatical más auxiliamos, sacamos todas las dudas surgidas durante la época producción.

En la quinta y última semana los equipos intercambiaron sus creaciones los cómics, unos con otros y después de leer, descuidaron en la clase la experiencia vivida en la clase de lengua española, de las dificultades encontradas por ellos, también de los temas abordados por ellos para la creación de los " los cómics que trataban de los más variados temas como política, amistades, etc.

2 LOS CÓMICS EN GENERAL

Los cómics están presentes en el mundo a bastante tiempo y existe una gran variedad de géneros y temas para todos los tipos de lectores de todas las edades. A principios del siglo XX los periódicos estadounidenses comenzaron a publicar tiras cómicas diarias haciéndolas

³ La escuela Antonio Coelho Dantas está ubicada en la ciudad de Nova Palmera interior de la Paraíba en la calle Jorge de Mendonça las clases de la cual se realizó la investigación ocurrieron en la parte de la mañana con las clases de la enseñanza media con adolescentes que tampoco había tenido contacto con la lengua española. La escuela así como en el Laboratorio de Lenguas Extranjeras tiene una buena estructura para las clases como internet wifi, proyectores y equipos de sonido lo que facilitó ya que diferente del Laboratorio sólo teníamos 30 minutos a la semana lo que hacían el tiempo aún más valioso.

populares. En Brasil, uno de los principales responsables Por la llegada de los cómics fue Ángelo Agostini (1843-1910) lo que hizo publicaciones muy importantes como el amado Zé Carioca (1883). A principios del los años 60 los cuadros repercutieron con más intensidad en nuestros país; nacieron grandes nombres como Ziraldo criador del *Menino Maluquinho* y Mauricio de Souza con sus famosos personajes de la *Turma da Mônica* con obras que tiene éxito en todos los medios como el cine y utilizadas en escuelas para alumnos de todas las edades en especial niños y jóvenes.

Partiendo de la experiencia como profesor de lengua española, es posible constatar que en esta generación más joven, poco tienen algún interés y práctica de lectura; Solo leen las lecturas obligatorias de la escuela.

Sabiendo que leer en la lengua materna ya es una gran dificultad para ser vencida imaginemos entonces lo cuanto es difícil hacer con que se lea en una lengua extranjera. Este factor se convierte en un gran desafío para el profesor de lengua española.

Sabiendo de esos factores es posible creer que los cómics además poder de funcionar como un poderoso apoyo pedagógico para el profesor de lengua española, puede servir para estimular la formación lectora del enseñanza fundamental y media.

Los cómics influencia en la imaginación del lector con sus colores, sus detalles como personajes bien desarrollados, los rasgos de los dibujos, todo eso satisfacen y atraen al lector de todos los gustos.

El verdadero (y bueno) cómico seduce por el conocimiento que lleva al despertar, que lleva a la alegría, al placer, a la conciencia. El despertar que lleva a la suma de posibilidades formales y contudísticas, mediadas por el simbolismo de la función poética entre el objeto apenas visto y el objeto de hecho deseado. La función poética, así entendida, pasaría a tener, digamos, una función amorosa basada, inicialmente, en la seducción. Y el arte, incluso la más clásica, desde que sensible y de modelar competencia, no es sólo para ser vista, para ser contemplada como algo inerte; es para ser deseada, amada (o odiada) con intensidad. (traducción nuestra)⁴

Los cómics van a llamar la atención con sus páginas que une palabras los trazos dibujados, proporcionando al lector alegría y placer.

3 TIPOS DE CÓMICS

⁴ [...] o verdadeiro (e bom) quadrinho seduz pelo conhecimento que leva ao despertar, que leva à alegria, ao prazer, à consciência. O despertar que leva à soma de possibilidades formais e contudísticas, mediadas pelo simbolismo da função poética entre o objeto apenas visto e o objeto de fato desejado. A função poética, assim entendida, passaria a ter, digamos, uma função amorosa baseada, inicialmente, na sedução. E a arte, mesmo a mais clássica, desde que sensível e de modelar competência, não é apenas para ser vista, para ser contemplada como algo inerte; é para ser desejada, amada (ou odiada) com intensidade (CIRNE, 2000, p.19).

- **Cómic infantil** - Son cómics que el tema y la edad de sus personajes se recomiendan generalmente para los niños, pero también pueden ser disfrutados por todo tipo de lectores.



Fonte: Google Imagens
Figura 2

- **Súper héroes** - Superan al héroe clásico del mundo real como la policía el bombero, etc. Generalmente presenta personajes con poderes sobrenaturales. Los súper héroes más famosos han sido creados por Marvel Comics y DC Comics como Batman, Superman, X Men y hombre araña. El manga también ha presentado una variada gama de superhéroes como Naruto de Masahi Kishimoto, Dragon Ball de Akira Toriyama y Caballeros del Zodiaco de Masami Kurumada conocidos por todo el mundo.



Fonte: Google Imagens
Figura 3

El comic han despertando el interés del alumno independientemente de la edad así como el aplicativo creador de bandas que van ser utilizado en los móviles y tablets herramientas que habla con los jóvenes y van hacer todo de forma lúdica y divertida. E es

importante el profesor les presentar a sus alumnos los tipos de comics y sus formatos antes mismo de empezar a utilizar las HQS en clase.

4 LOS CÓMICS Y SUS FORMATOS

Para entender mejor sus formatos necesitamos saber primero lo que es una viñeta La viñeta, por lo tanto, es el cuadro que constituye un momento de una cómic . Por lo tanto, es la unidad mínima del montaje de las HQS. Las viñetas pueden presentar lenguaje verbal y lenguaje icónico de manera simultánea, ya que algunas exhiben solamente dibujos y otras, también incluyen texto.

El formato es el modo de mostrar las viñetas en papel las formas que podremos encontrar las HQS;

- **Viñeta** – una sola viñeta simboliza toda una historia.



Fonte: Google Imagens
Figura 4

- **Tira** – Dos o más viñetas en horizontal u vertical.



Fonte: Google Imagens
Figura 5

- **Paginas** – conjunto de viñetas con importancia de la constitución y orden de lectura.



Fonte: Google Imagens
Figura 6

- **Libro** – conjunto de páginas de viñetas con importancia de la composición.



Fonte: Google Imagens
Figura 7

- **Novela gráfica** – Representa una historia completa, mas larga con principio y final obviamente más larga que un cómic normal son destinada para un publico adulto.



Fonte: Google Imagens
Figura 8

El color es otro punto importante en un cómic, los colores se utilizan para ofrecer diferentes significados expresivos. Los colores son esenciales en la narración de un comic según su género, depende mucho la escenografía y las acciones, lo que el artista surgirá del tiempo y el sitio están expresos en los colores.

Por fin tiene las metáforas visuales que son acuerdos graficas o reglas aceptadas mediante la costumbre para expresar establecidas ideas mediante imagen preestablecida.

trabajo del profesor una vez que el alumno y mestre estarán envueltos como también estimulara a otros profesores y escuelas a utilizar en los cómics en clase.

5 CRIADOR DE BANDAS

Hicimos una búsqueda sobre los orígenes, de cuándo y dónde se creó la aplicación *criador de Bandas* más nada se encontró más allá de la información ofrecida por el servicio de descarga. La aplicación Creador de cómics le da una forma sencilla y divertida para crear un cómic bueno y expresivo. Con esta aplicación puede;

- Tirita expresiva – crear
- Controlar los personajes y los gestos
- Salvar y compartir su cómic

La clasificación es libre, versión 3.5, hasta la conclusión de este trabajo la última actualización fue el 16 de julio de 2017, ofrecido por la BahraniApps.

6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Con la resistencia de los alumnos de enseñanza fundamental y media las lecturas son trabajadas de modo obligatorios sin estímulos y eso lleva a haber varios problemas futuros como dificultades en la enseñanza media hasta la graduación, esto en su lengua materna, y fue pensando este caso que viene las preocupaciones como por ejemplo los alumnos que están o van aprender otra lengua como el español. Segundo el *Programme for International Student Assessment* (PISA- Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes) como muestra en su disertación el pesquisador Júlio César Vasconcelos Viana;

Es importante recordar que el PISA (2012) proporciona algunos datos importantes: case La mitad **(49,2%) de los alumnos brasileños no alcanzan el nivel dos** de redimiento en la evaluación que tiene el **nivel 6** como techo. Esto significa que no pueden "deducir" información del texto, ni establecer relaciones entre diferentes partes del texto y tampoco están aptos para comprender los matices del lenguaje. (Traducción nuestra)⁵

⁵ É importante lembrar que o PISA (2012) fornece mais alguns dados importantes: Quase metade (49,2%) dos alunos brasileiros não alcança o nível dois de desempenho na avaliação que tem o nível 6 como teto. Isso significa que eles não conseguem “deduzir” informações do texto, nem estabelecer relações entre diferentes partes do texto e também não estão aptos a compreender nuances da linguagem. (PISA 2012).

Como muestra los datos de Pisa muchos estudiantes brasileños no logran deducir y comprender así como hacer referencias a determinada parte del texto y problemas como interpretaciones textuales.

Llevando en cuenta todos esos problemas y deficiencias encontradas en los estudiantes que por muchas de las veces encontrada en una enseñanza sin cualidad hay problemas de interpretación e producciones textuales. Los cómics van a ser utilizadas como medio de estimular los a jóvenes a la lectura en las clase de español ayudando a solucionar todas las barreras encontradas, mejorando de modo satisfactorio la comunicación escrita e interpretación textual a punto de superar los problemas que viene desde de su lengua madre.

Paulo Ramos periodista y profesor del curso de letras de la universidad Federal de São Paulo muestra en su libro “*Tiras no Ensino*” publicado en 2017, algunos registros oficiales, documentos que muestran la importancia de los cómics en la enseñanza, entre los citados están los PCN (Parámetros curriculares nacionales) que menciona las charge y las tiras como dos géneros a ser trabajadas para lectura.

Para la enseñanza media se crearon los PCN+ que citan los cómics cinco veces. Tres de las menciones muestran que son ideales para practicar en la enseñanza de lengua extranjera que se analizan desde el punto de vista textual y como material para estimular la lectura y la escritura. Las imágenes que presentan los cómics permiten la comprensión de la situación y do escenario mostradas haciendo que se utilicen bastante el aprendizaje de otra lengua.

Los cuadros son una gran herramienta que el profesor puede utilizar en las clases de lengua española;

Con su texto enjuto, su narrativa y sus dibujos, la novena arte puede estimular al lector en la profundización de estos temas propiciando la curiosidad y el acceso de otros medios, como libros, investigaciones académicas, periódicos entre otros. (Alberto Ricardo Pessoa)⁶

Es decir los cómics van a llamar la atención de los alumnos independientemente de la edad y del nivel de escolaridad de los alumnos.

Es de gran importancia el estímulo de lectura y trabajar en la formación de nuevos lectores principalmente en el mundo que vivimos. Aquel que tiene el hábito de lectura tiene

⁶ Com seu texto enxuto, sua narrativa e seus desenhos, a nona arte pode estimular o leitor no aprofundamento destes temas propiciando a curiosidade e o acesso de outras mídias, como livros, pesquisas acadêmicas, jornais entre outros. (Alberto Ricardo Pessoa)

una mejor visión de mundo, posibilidades y facilidades de adquirir conocimientos, diferente de los que no practican la lectura.

Pensando principalmente en relación en la enseñanza de lengua española de nivel fundamental II y media que iremos trabajar los cómics en clase aprovechando que tiene infinitos géneros y temas que pueden despertar el interés por la lectura de los jóvenes y discutimos en clase con debates y al mismo tiempo sirven como estímulos al hábito de la lectura haciendo con que hagan busca de otros géneros literarios además de las HQS. Otra cosa que tenemos que llevar en cuenta es que los cuadros con sus colores y dibujos van llamar mucha atención de los alumnos desde nivel de enseñanza fundamental II y media.

Will Eisner es considerado uno de los mayores genios de los cómics, han hecho diversos experimentos con la lengua de los comics, “Los cómics es un medio único en su género, con estructura y personalidad propias, que puede tratar cualquier tema, por intrincado que sea.” (EISNER 1996:5)

Con el sistema operativo de PCNs los comics deben ser insertados en los contenidos de transversales y tratar de cuestiones Sociales. Organizadas en diversos lenguajes, los cómics viabilizan diferentes Contextos y producen informaciones vinculadas a los temas sociales. La importancia de las HQS es destacada por Vergueiro (2010), afirmando sus beneficios para la utilización en el aula:

[...] hace varias décadas, las historietas forman parte del cotidiano de los niños y jóvenes su lectura y muy popular entre ellos. La inclusión de las HQS en el aula no es objeto de ningún tipo de rechazo por parte de los estudiantes que, en general, las reciben de forma entusiasta, sintiéndose, con su utilización, propensos a una participación más activa en las actividades en clase. Las historietas aumentan la motivación de los estudiantes para el contenido de las clases, aguzando su curiosidad y desafiando su sentido crítico. VERGUEIRO (2010, p. 21).⁷

Aplicar hqs en clases permite que muchos estudiantes se abran a los beneficios de la lectura, encontrando menor dificultad para concentrarse en las lecturas con finalidad de estudio, cómo trabajar cuestiones como la política, por ejemplo, de forma indirecta. Varios teóricos estudian una diversidad de puntos que señalan para la importancia de los cómics en el aula además de enfatizar que éste género textual es reconocido en los principales documentos

⁷ [...] há varias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano das crianças e jovens sua leitura e muito popular entre eles. A inclusão das HQS na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição por parte dos estudantes, que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades em aula.

educativos del mundo, como por en los Parámetros Curriculares Nacionales y en la Ley de Directrices y Bases.

Vergueiro (2010, p.22) describe algunos puntos que apuntan a la importancia de las HQS en la enseñanza. Los cómics tiene un alto nivel de información, tratan sobre los más diferentes temas, facilitando así el trabajo en cualquier área. Las posibilidades de comunicación son enriquecidas por la familiaridad con las HQS. Incluir los cómics en el aula permite al alumno expandir su gama de medios de comunicación, ligando el lenguaje gráfico a los lenguajes oral y escrito, que normalmente utiliza.

Se percibe la importancia del trabajo con los cómics en las clases por tratar habla y escritura de forma contextualizada. En la enseñanza de idiomas, los cuadros tienen una importancia todavía mayor, porque son muestras auténticas de la lengua estudiada. Los cómics no se constituyen materiales pedagógicos para la enseñanza de lenguas extranjeras, sino para la lectura cotidiana.

La selección de los cómics que se utilizarán en el aula deben tener en cuenta varios aspectos, como el grupo de edad de la clase, el nivel de la clase (fundamental o media), los temas que se abordarán así como el contexto social.

En este aspecto, Vergueiro (2010, p.29) puntualiza sobre la elección de los cuadros en la enseñanza media: Los estudiantes de la enseñanza media se caracterizan por el paso de la adolescencia a la vida adulta, entonces son más críticos y cuestionadores en relación con las clases.

Un punto que se refiere a la importancia de las HQ para la enseñanza de lenguas extranjeras reside, sobre todo, en la formación del hábito de lectura de los aprendices. Se sabe que los alumnos poseen un bajo índice de lectura de textos, ya sean literarios o no, en idiomas extranjeros y es en esta perspectiva que se forman nuevos lectores en idiomas extranjeros. Según Ramos (2010: 66):

"Los cómics son sin duda, un riquísimo material de apoyo didáctico. Siendo bien trabajados (lo que pocos veces sucede), proponen a los alumnos un buen debate y una mayor profundización de lo que sea el uso de la lengua portuguesa". Traducción nuestra

HQ presenta recursos textuales y discursivos que permiten explorar estrategias eficientes empleadas para establecer la interacción con los lectores a través de los diversos

lenguajes abordados en los⁸ cómics, los colores y el formato de los globos, las expresiones fisonómicas de los personajes, etc.

Que se muestra como un eficiente dispositivo de enseñanza de los saberes escolares y se convierte en un coherente el recurso de transposición didáctica para la adquisición del conocimiento pasando a tener un lugar destacado con el desarrollo de las ciencias de la comunicación como expresadas por Barbosa (2004, p.17):

(...) passaram a ter um novo status, recebendo um pouco mais de atenção das elites intelectuais e passando a ser aceitas como um elemento de destaque do sistema global de comunicação e como forma de comunicação artística com características próprias.

Los cómics pasaron a ser vistas con más atención y ganando cada vez más fuerza y destaque.

7 CONSIDERACIONES FINALES

La escuela y los profesores necesitan repensar sus técnicas en la enseñanza primaria de lengua extranjera, buscar maneras de despertar el interés del alumno por la lectura por medios de recursos alternativos como las historias cómicas, capaces de despertar el lado crítico que permiten a los alumnos articular los lenguajes verbal y no verbal en el proceso de construcción de los sentidos de un texto por ejemplo.

Es importante resaltar que la elección de los cómics a ser explorados en el aula es algo muy importante pues además de llamar la atención del lector trae grandes beneficios para el aprendizaje del alumno de lengua española como interpretaciones y vocabulario.

En base a todo lo que se discutió se hace importante que haya cambios en la enseñanza y el aprendizaje de lengua española utilizando historias cómicas como herramienta didáctica, lúdica y divertida en la enseñanza de lengua española.

Los objetivos alcanzados en esta investigación fue despertar el interés de los alumnos de lengua española por la lectura de modo lúdico y divertido abriendo una gama de posibilidades como trabajar a las cuatro destrezas, escuchar, hablar, leer, escribir, otro punto importante fue la creación de los cómics hechos por los propios estudiantes utilizando todo conocimientos del mundo aplicado en las clases de lengua española.

⁸ “Os quadrinhos são sem dúvida, um riquíssimo material de apoio didático”. Sendo bem trabalhados (O que poucas vezes acontece), propõe aos alunos um bom debate e um maior aprofundamento do que seja o uso da língua portuguesa.”

RESUMO

Com o mundo em constante mudança o professor tem que buscar várias ferramentas e meios para despertar o interesse dos alunos por meios que estimulem a compreensão e o gosto pela leitura. Neste contexto as histórias em quadrinhos podem ser um aliado de grande valor nas aulas de língua espanhola. Nesta pesquisa utilizamos os quadrinhos como objeto principal na aprendizagem de língua espanhola e o aplicativo criador de bandas para despertar o interesse pela leitura assim como trabalhar a escrita, a fala e a escuta. Esta pesquisa foi desenvolvida no Laboratório de Línguas Estrangeiras e na escola Antonio Coelho Dantas com alunos do primeiro do ensino médio. O professor põe em prática de língua espanhola utilizando os quadrinhos, como objetivos geral estimular aos alunos de ensino fundamental e médio a prática da leitura que vai ajudar na formação de novos leitores objetivos mais específicos, apressam-se as dificuldades dos estudantes que utilizam os quadrinhos em sala de aula e fora dele (2010), Ramos (2010), Barbosa (2004), Paulo Ramos (2017), entre outros. A pesquisa atende satisfatoriamente suas expectativas, seja levar os alunos ao mundo da leitura de forma satisfatória, melhorando assim suas dificuldades com interpretações e produções textuais na aprendizagem da língua espanhola

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos, Língua espanhola, aprendizagem.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBOSA, A. et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.
- Disponível em: <https://comicsenlasbibliotecas.wordpress.com/category/generos-del-comic/> 13/04/2017
- Disponível em: <https://comicsenlasbibliotecas.wordpress.com/tag/linguistica-en-el-comic/> 13/04/2017
- Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/planos-de-aula/fundamental/ingles-historia-em-quadrinhos.htm> 13/04/2017
- Disponível em: https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/847815/mod_resource/content/1/QUADRINHOS%20A%20EDUCA%C3%87%C3%83O.pdf 13/04/2017
- EISNER, W. (1996): *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona: Norma editorial.
- RAMOS, Paulo. Os quadrinhos em aula de Língua Portuguesa. In: *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2010.
- VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino In: RAMA, Angela.; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.
- RAMA, Angela e VERGUEIRO, Waldomiro (org.) **Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006.
- RAMOS, Paulo, *Tiras no ensino*/Paulo Ramos. – 1. Ed. – São Paulo: Parábola Editorial,2017.
- VIANA, Júlio César Vasconcelos. **El amor en los tiempos del cólera**: romance e cinema formando leitores literários em aulas de língua espanhola / Júlio César Vasconcelos Viana. – Campina Grande, 2016. 149 f.: il. color.

ARCHIVO ADJUNTO - TIRAS REALIZADAS POR ALUNOS DO PROJETO
LABORATORIO DE LINGUAS E DO COLEGIO ANTONIO COELHO DANTAS

