

Carlos Ramírez Ovalle

25 de abril de 2012

Los cómics para educar

Es popularmente conocido por los mexicanos que el país tuvo una “Época de Oro” del cine mexicano. Muchos no saben cuándo fue, aunque tienen una noción y saben quienes fueron —y siempre serán— las estrellas, incluso la mayoría puede nombrar mínimo un título de alguno de aquellos grandes clásicos; situación comprensible por el poder, alcance, difusión y popularidad en la población mexicana que tiene el medio masivo que es el cine. Lo que es de llamar la atención, es que la cantidad de conocimiento general sobre la importancia histórica de algún producto masivo patrio está limitada básicamente al séptimo arte, eclipsando completamente la relevancia de los cómics nacionales en la mente de los mexicanos.

En el país, los cómics sufren de desdoro al ser considerados una “forma efímera de comunicación” (Godínez, 2010), razón que puede explicar la falta de conocimiento popular sobre el éxito nacional que éstos tuvieron, y en general sobre los beneficios que este producto masivo impreso aportó al desarrollo social del país.

La carencia de popularidad del cómic (nacional y extranjero) en nuestros días, así como su desprecio, evitan que se aprovechen las cualidades únicas que éste ofrece; cualidades que pueden contribuir a contrarrestar el bajo nivel educativo que prevalece actualmente en el país. Es por esto que el objetivo de este ensayo es probar que los cómics mejoran el aprendizaje de los niños mexicanos porque complementan los contenidos vistos con imágenes.

De manera breve se explicará lo que es un cómic, su historia dentro de México, y la situación actual del nivel educativo en el país, posteriormente se tratarán a fondo las características que lo diferencian de otros medios masivos, y finalmente su relevancia como método didáctico dentro de las aulas nacionales.

Antes de continuar y para evitar ambigüedades, se explicará lo que debe de entenderse en este ensayo por “cómic”; y no hay mejor manera de hacerlo que con las palabras de Scott McCloud (1993, citado en Chute, 2007), artista y teórico de las historietas, “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, intencionadas a transmitir

información y/o producir una respuesta estética en el lector". Para eliminar las confusiones, también debe de aclararse que en México los términos "cómics", "historietas" y "pepinos" son sinónimos, y cada que se utilice alguna de dichas palabras en este ensayo, su significado será el mismo que si se usara cualquiera de los otros dos. De igual manera es importante resaltar la diferencia que existe entre los cómics y las ilustraciones; Daniele Barbieri (1993, p. 21) explica que el "cómic cuenta y la ilustración comenta", lo que quiere decir es que la ilustración por sí misma es un comentario, mientras que en el cómic cada viñeta tiene una función narrativa, y por lo tanto las imágenes individuales que lo componen son "imágenes de acción" (Barbieri, 1993, p. 22). Ana Merino (2003, p. 11) destaca el valor de los cómics como productos masivos al escribir que "surgen en un espacio genuinamente moderno pero, al ser rechazados por la cultura letrada, se vuelven marginales y desde allí construyen sus propios relatos". Por su parte, José Miguel Alva Marquina (2007), Director del Sistema de Bibliotecas de la Universidad del Valle de Toluca, e investigador de la historieta mexicana y del cómic a nivel mundial, opina sobre los cómics:

Más que ser una simple secuencia de cuadros contando una historia, más que un argumento humorístico, fantástico, de ficción, aventura o dramático: más que para "matar el tiempo", o sentirse identificado con alguno de sus personajes, son cuentos gráficos que agradan a la sensibilidad y la imaginación del público.

Desde mediados del siglo XX ha habido un importante debate sobre si los cómics tienen algún valor como arte o no. Obviamente, no todos los cómics pueden presumir que contienen una calidad intelectual cuando su intención primaria es entretener; pero aún así hay algunos casos (como *MAUS* de Art Spiegelman, o *Ghost World* de Dan Clowes), donde los cómics gozan de gran "profundidad y sutileza" (McCloud, 2001, p. 34), lo cual que los valoriza al grado de poder compararlos con las grandes obras literarias. Por lo general los cómics más ambiciosos en cuanto a los temas que tratan y su extensión se publican bajo el nombre de "novelas gráficas", pero en realidad siguen siendo cómics ya que cumplen con los elementos básicos que los caracterizan. Las únicas propiedades diferentes que poseen las novelas gráficas, son que tienen un formato exterior parecido al de un libro, que tratan una historia larga que por lo general es más compleja, y que tienden a utilizar, más comúnmente que los cómics seriales, elementos literarios como la analepsis o diferentes líneas narrativas. La

agrupación de varios volúmenes de cómics, publicada con características de libro, también se considera novela gráfica, por ejemplo *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons. La gran ventaja que poseen los cómics y que les da un valor más trascendental como objeto de estudio académico, es que “a diferencia de la literatura, que habla de lo popular y lo masivo como un fenómeno o personaje, el cómic en sí mismo es un objeto popular y masivo que contiene una narrativa popular y masiva” (Merino, 2003, pp. 31-32).

En México los cómics surgen en la primera década del siglo XX con una fuerte influencia de los hechos en los EEUU (Merino, 2003, p. 211). En la década de los 30 se popularizan con la circulación de la historieta *Pepín*, un cuadernillo de cómics que incluía “un variado repertorio de materiales estadounidenses junto con los de la producción local mexicana” (Merino, 2003, p. 214). Pero no es sino hasta mediados del mismo siglo que los cómics se vuelven “parte de la vida y del folklore nacional” (Alva, 2007) gracias a la popularidad de historietas tales como *La Familia Burrón* de Gabriel Vargas, *Memín Pinguín* de Yolanda Vargas y Alberto Cabrera y *Los Supersabios* de Germán Butze. En la década de los años 80 se da el gran declive de la industria del cómic mexicano; de acuerdo con Alva (2007) “los intereses de unos cuantos fueron mermando al medio, las tramas se volvieron insulsas y los diálogos empezaron a condensar en los cómics nacionales los textos de los cómics extranjeros”, situaciones que alejaron a las personas de las historietas y que culminaron en 1985 con el cierre de la editorial Novaro. Hubo a mediados de los años 90 un renovado interés nacional por los cómics, extranjeros en su mayoría, pero duró poco y no logró el éxito que tuvo en su momento la “Época de Oro” de los cómics en el país.

Actualmente México es un país con graves problemas de educación, de acuerdo con el Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA, (La Jornada Jalisco, 2012) en el país hay un rezago educativo del 40%, ya que poco menos de 32 millones de personas mayores de 15 años no tienen educación básica, además hay 5.3 millones de analfabetas, 10 millones sin primaria y 16 millones sin secundaria. Por su parte, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, OCDE, (ONGS, 2010) encontró a través de la prueba PISA que “46% de los jóvenes mexicanos tienen resultados insuficientes de aprendizaje al llegar a los 15 años”, lo que da como resultado que “al concluir la secundaria o cursar el primer año de bachillerato los estudiantes apenas logran reconocer ideas sencillas en un texto”. Finalmente, los resultados obtenidos de la prueba nacional ENLACE 2001 (Ríos, 2011) demuestran que “en primaria más del 60% de los alumnos tanto en matemáticas

y en español [sic] registran nivel insuficiente y elemental, en secundaria más del 80% registran en estas materias nivel insuficiente o elemental”.

Es cierto que los problemas que afectan a la educación nacional se dan por diferentes razones, como el porcentaje del ingreso que pueden destinar las familias para la educación familiar, las condiciones de la escuela, o el nivel de los maestros; pero las soluciones para todos tienen que comenzar con esfuerzos similares aplicados en las mismas áreas. Y esas áreas son principalmente dos, el hogar de los estudiantes y la accesibilidad al material didáctico.

El hogar es la primera escuela de los niños, ahí es donde van formando sus perspectivas sobre el mundo y la vida, además de adquirir costumbres y preferencias. Por eso es de vital importancia que los padres o tutores tomen el rol de maestros con los niños, y desde pequeños les inculquen la sed por el conocimiento y el gusto por la lectura. De acuerdo con David Calderón (Informador, 2011), el desempeño académico del niño está influenciado por el entorno que rodea al niño, definido por “si los padres tienen libros, si los padres tienen altos niveles educativos, si tiene acceso a la cultura o si puede compartir sus aprendizajes en casa”. Por eso para mejorar el nivel de los estudiantes infantiles en el país hay que fomentar la enseñanza y el interés por aprender dentro y fuera de las escuelas.

Los cínicos (¿o realistas?) van a argumentar que a los niños no va a ser posible que los estimulen intelectualmente en sus casas si sus padres no tienen interés por la educación, o si los padres no tienen ellos mismos un nivel educativo con el que puedan siquiera comprender la importancia de la enseñanza. Es por eso que es responsabilidad del gobierno el crear material didáctico que al mismo tiempo que eduque, sea atractivo e interesante para los niños. Además de que es deber de los profesores el guiar a los niños a través de dicho material, en caso de que batallaran para comprenderlo. A final de cuentas el material didáctico debe de ser accesible al grado en que el estudiante aprenda entreteniéndose. Un producto tangible que posee las características mencionadas para este fin es el cómic.

El cómic, por ser un medio masivo, conserva las propiedades de este tipo de productos, como lo son su precio bajo, su lectura rápida y su veloz producción industrial, que se refleja generalmente en la falta de encuadernación. En nuestro país, el Maestro Román Ramírez (2011) toca un punto muy importante al adjudicar el cómic a la mayoría de la población mexicana:

[el cómic] Sigue siendo el medio masivo por excelencia entre las personas de estratos sociales intermedios y bajos, ya que mientras un libro puede tener un tiraje máximo de cinco mil ejemplares y un costo inaccesible para las mayorías, un cómic tiene un tiraje semanal de 45 mil ejemplares y se expende a bajo precio.

Resalta el alcance y la accesibilidad que logra el producto, lo cual es vital para demostrar la viabilidad de la historieta como un medio educativo que a diferencia de otros espacios, puede ser utilizado como material didáctico en el momento que al usuario más se le acomode, en lugar de depender de un horario de transmisión establecido.

Al igual que otros medios masivos, el cómic cumple con diversas funciones; José Miguel Alva (2007) opina que a través del mismo se puede “alfabetizar, enseñar, educar, hacer publicidad, y apoyar campañas de cualquier tipo”. Y es que el encanto de las historietas es innegable, en palabras de Scott McCloud (2001, p. 89) “los cómics son conocidos por su accesibilidad casi universal. ¡Pon un cómic delante de la mayoría de la gente y verás como les cuesta menos leerlo que no leerlo!”. Hay un ejemplo histórico muy interesante que demuestra el atractivo de los cómics en la sociedad estadounidense de finales del siglo XIX y el poder de convocatoria del que gozaban. De acuerdo con Ana Merino (2003, p. 36) Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst compitieron en una batalla por capturar al público de los EEUU en sus periódicos, entre el cual destacaban inmigrantes que no dominaban el inglés. Una batalla en la que la estrategia utilizada fue el publicar páginas de humor dominical, las cuales tuvieron gran aceptación social entre las masas, y posteriormente, cuando el dibujante se cambió del periódico de Pulitzer al de Hearst, les añadió más elementos y pasarían a convertirse en tiras cómicas.

A pesar de que el público al que nos referimos en el ejemplo anterior fue cautivado por las historietas por su alto nivel de entretenimiento, y utilizado por Pulitzer y Hearst para juntar más lectores y a su vez ejercer un control ideológico con mayor poder sobre la opinión pública (Merino, 2003, p. 36), el cómic como medio de comunicación no debe de limitarse a ser visto solamente como un producto manipulador que no exige nada de su público y que no los estimula de manera alguna. En palabras de Ana Merino (2003, p. 89):

Existe una tendencia general a pensar que los cómics son un medio que absorbe las mentes inocentes y las limita. Sin embargo, ese tipo de posturas sólo demuestra el

desconocimiento del género, que como cualquier otro medio se adapta a la ideología del creador y al contexto al que pertenece. Es cierto que ha sido creado con el propósito de entretenir, pero entretenir no significa idiotizar.

De hecho, significa todo lo contrario, entre los beneficios que aportan los cómics a la mente de sus lectores es que desarrollan la imaginación al envolver a su público en mundos mágicos que pueden o no ser reflejo del nuestro; donde quien los lee además de acercarse a la lectura de una manera disfrazada con ilustraciones, le asigna tonos y volumen a las voces de los personajes, estimulando así su creatividad. Tomando como base los beneficios de los cómics que enuncia Román Ramírez (2011), podemos explicar que por su estructura secuencial estimulan “el desarrollo del pensamiento lógico del lector”; por su prosa y el lenguaje que manejan “enriquecen las posibilidades comunicativas” y “constituyen un camino corto y seguro para acceder a la lectura de libros”; por sus ilustraciones aunadas a globos de texto “sirven de vehículo de ejercicio de comprensión lectora”; y por el funcionamiento en conjunto de todos los elementos ya mencionados “[son] fuente de ejercicios que estimulan los métodos de análisis y síntesis”. Una ventaja que Ramírez no menciona, pero que sirve para diferenciar a las historietas de otros medios de comunicación como la televisión, la radio o el cine, es que gracias a que en los cómics hay una presencia simultánea de información, quienes los consumen mejoran sus habilidades de lectura y análisis, ya que leen en su propio ritmo sin estar condicionados por presiones externas.

A pesar de tantos beneficios que ofrecen las historietas a quienes consideren sostenerlos entre sus manos y leerlos, el producto dista mucho de ser aceptado popularmente entre la población mexicana. Ya vimos con anterioridad como los cómics pecan en ambientes académicos de ser considerados “inferiores”; y algo parecida es la situación que genera su más grande obstáculo y les evita consagrarse como producto masivo entre la población, son discriminados porque colectiva e históricamente se les ve como algo “poco serio” (Miguel Alva, 2007). Si las historietas fueran ofrecidas con un enfoque distinto al de que son “cosas de niños”, la gente no se acercaría a ellas con prejuicios y podría dejarse seducir por sus contenidos. Pero como este ensayo no trata sobre técnicas de publicidad o mercadotecnia, en el mismo, los cómics deben de ser comprendidos como un material didáctico novedoso, dirigido a un público infantil libre de prejuicios hacia estos, razón por la cual el pepín puede cumplir su objetivo de enseñar al mismo tiempo que entretiene.

Para poder explicar el cómo los cómics facilitan y mejoran el aprendizaje de los niños mexicanos, primero debemos descomponer al objeto de estudio en sus elementos para analizar la función de cada uno de ellos, y posteriormente entender como funcionan en conjunto.

Carlos Angoloti (1990, pp. 29-43) encuentra siete elementos predominantes en los cómics, la viñeta, los gestos, las onomatopeyas, los signos cinéticos, los globos y las estructuras de montaje. La viñeta es “la unidad mínima espacio-temporal en la estructura de montaje”, por lo general es rectangular pero puede cambiar su forma para satisfacer la intención del dibujante. Los gestos en la cara de los personajes son las representaciones faciales de sus sentimientos y emociones. Las onomatopeyas son las “palabras que imitan el sonido de lo que significan” (por ejemplo “¡CRASH!” o “¡POW!”). Los signos cinéticos son los signos —principalmente líneas— que usa el dibujante para dar a sus dibujos estáticos la sensación de movimiento”. Los globos son los elementos por donde se transporta “la mayor parte del mensaje verbal de los cómics”, simulan las palabras o los pensamientos de los personajes; y los hay en diferentes formas, cada una con connotaciones diferentes; por ejemplo el “globo de línea quebrada y rabillo como un rayo, que tiene un matiz de cólera, insulto”. Las estructuras de montaje se dividen en dos, las espaciales y las temporales. Las estructuras espaciales de montaje se dividen a su vez en dos, las estructuras de tipo lineal en las que la narración “fluye con un orden temporal sin vuelta atrás y en una sola dirección”; y las estructuras en paralelo donde “dos o más narraciones confluyen o tienen sus puntos en común, dando así una visión general que es la que confirma la historia”. Las estructuras temporales, como su nombre lo indica, manejan el tiempo y el ritmo de la lectura, son las encargadas de jugar con los tiempos como con la evocación o la anticipación de la “ralentización o aceleración del tiempo mediante el detenimiento de varias viñetas consecutivas” y del “paso fugaz de una acción a otra”.

Ahora que ya conocemos los elementos que conforman a una historieta, podemos pasar a ver como éstos pueden ser fusionados por los artistas del cómic con fines educativos. Hay dos principales maneras, diferenciadas por sus objetivos, en las que podemos separar el uso de los cómics como material didáctico dentro de las aulas mexicanas: la primera es utilizarlos para enseñar las materias del plan de estudios de las escuelas (gramática, matemáticas, historia, geografía, etc...); y la segunda es utilizarlos para mostrar cosmovisiones propias de diferentes épocas que han tenido lugar en la historia del

país (como la americanización de México a mediados del siglo XX, o la actual situación de inseguridad causada por la guerra contra el narcotráfico).

Para poder entender a la historieta como material didáctico utilizable en el plan de estudios de las primarias mexicanas, hay que conocer primero el lenguaje que usa; y para poder comprender éste, hay que descomponerlo en dos partes, imágenes y texto.

Las imágenes son el elemento que hace toda la diferencia entre el libro de texto utilizado en el aula y el cómic. En el cómic, las imágenes son la base del producto; además de que ilustran el ambiente en el que se desenvuelven los personajes, son colocadas una tras otra para simular el paso del tiempo, y así ubicar al lector en un tiempo y espacio definidos, también se encargan de narrar secuencialmente las acciones que tienen lugar en la historia que nos cuentan. Estas secuencias de imágenes libres de texto, ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades de comprensión y análisis, al exigirles visualizar minuciosamente todos los elementos gráficos y ligar una viñeta con la siguiente, creando así la relación que les permite comprender la historia transmitida por dicha sucesión de imágenes.

Por su parte, los textos sirven para acercar las imágenes al realismo, al darle voz interna y externa a los personajes con el fin de contextualizar al lector dentro de la acción y eliminar las ambigüedades. Los textos en las historietas complementan a las imágenes, y por sí solos no tienen ninguna propiedad didáctica única hacia los estudiantes.

Al unir estos dos elementos, el cómic se convierte en una herramienta muy poderosa para ser utilizada como material educativo, esto porque la conjunción de imágenes y textos para narrar historias transmite desde dos maneras complementarias un sólo mensaje, lo cual ofrece dos estímulos distintos a la mente del lector y logra así “comunicar entreteniendo” (Johnson, Salazar, Hernández, 2009, p. 21). Alva (2007) expande esta idea al especificar que gracias a “la plástica en los escenarios, los personajes, vestuarios y accesorios, [y] el manejo de textos; es mucho más fácil que el estudiante se interne en el contexto histórico-social del que el profesor le está hablando”.

A pesar de que esta conjunción de texto e imágenes se puede encontrar en distintos medios, en los libros de texto utilizados en las primarias hay una relación de imagen-texto que puede considerarse útil si se analiza aisladamente, pero escasa, si se compara con la relación que se encuentra en un cómic. En el libro de texto las imágenes (por lo general ilustraciones) sirven para complementar los bloques de texto y para exemplificarlos; el

problema con este material, es que el alumno adquiere primero el mensaje de un elemento, por lo general el texto, y después del otro; en este caso, la imagen aislada cuenta una historia estática. En cambio, en un tema explicado a través del cómic, en el que las imágenes al ser colocadas junto con el texto en secuencia, narran la historia deseada; se le exige al lector comprometerse con dichas imágenes, al necesitar utilizar su imaginación para relacionarlas (Ramírez, 2011).

Es importante resaltar que los libros de texto utilizados en México hacen un esfuerzo para ser atractivos hacia los niños y por eso incluyen imágenes e inclusive tiras cómicas como complemento a la información que tratan de enseñar; sin embargo al utilizar al cómic como complemento, no le dan el espacio necesario para desarrollar un tema, desaprovechándolo como elemento didáctico, y relegándolo a simplemente exemplificar el mensaje ya expresado por el texto.

Es posible que la historieta no sea utilizada en las aulas mexicanas por su único gran defecto como material didáctico; si el profesor no logra estimular a los alumnos a que aprovechen el beneficio de recibir los temas a través de historias contadas por medio de viñetas, entonces el cómic corre el peligro de convertirse en puro entretenimiento. Y de esta manera ya no será considerado por el alumno como un material que requiera concentración, sino más bien como un material fácil que se puede leer con una atención mínima; una postura que no podría estar más alejada de la verdad.

Ya se explicó como la lectura de las imágenes y textos en conjunto envuelve al lector y sirve para facilitar la enseñanza del plan de estudios de las escuelas primarias mexicanas; es por eso que la historieta como medio didáctico funciona mejor en la materia de historia, porque su estructura secuenciada es más atractiva al demostrar gráficamente lo que sucedió; pero si se le da el enfoque adecuado, el cómic puede ser una manera creativa de explicar materias más teóricas como la gramática, geografía o las matemáticas, es simplemente cuestión de saber contar el tema como si fuera una historia.

La gran cualidad que posee el medio, y que se puede aprovechar para explicar temas más abstractos, es que “constituye un terreno de gran interés para la difusión de ideologías, para la introducción de modos de pensar y actuar que faciliten la labor de ejecución de procesos de modificación de la sociedad” (Rodríguez, 1991, p. 98); lo cual, de una manera educativa, puede ser utilizado para mostrar cosmovisiones propias de diferentes épocas de la historia mexicana.

De acuerdo con la profesora Elimar Bello (2010) el cómic es considerado un mecanismo de penetración ideológica porque a través del mismo “es posible transmitir no sólo las características de una determinada comunidad, cultura y contexto histórico, sino también las diferentes ideologías dominantes en dicha comunidad”. Las ideologías expresadas a través de los cómics deben de ser entendidas al mismo tiempo como “el conjunto de ideas fundamentales que caracterizan el pensamiento de una persona” (RAE, 2001), que en este caso viene siendo la visión del autor, y como el “conjunto de ideas fundamentales que caracterizan el pensamiento de una colectividad o época” (RAE, 2001), que es el reflejo de la sociedad a través de la percepción del autor.

Los elementos del cómic que sirven para transmitir ideologías, y que Scott McCloud (2001, pp. 35-41) encuentra “únicos” por la lucha que libran con el significado denotativo de las imágenes y textos, son el realismo, el simbolismo y las metáforas visuales.

El realismo en las historietas es usado por los autores para representar acontecimientos cotidianos y así capturar el “detalle y la sutileza de la actividad humana” (McCloud, 2001, p. 39), para de esta manera generar sensaciones y reflexiones en los lectores. Los métodos utilizados pueden ser, desde mostrar pequeños detalles cotidianos en un ritmo definido que ofrezca “significados opcionales” (McCloud, 2001, p. 40), hasta contrastar el realismo con la exageración para “capturar la enorme diversidad estética de nuestro mundo” (McCloud, 2001, p. 41). La tecnología es muy útil para ayudar a crear elementos visuales más realistas apoyándose en el uso de fotografías o de imágenes fotorrealistas. Otro propósito que encuentra McCloud (2001, p. 42) en el realismo del cómic es que “la representación realmente honesta de la vida cotidiana bien puede tener un propósito social y político ya que ayuda a contrarrestar las imágenes distorsionadas de la sociedad que nos lanzan los medios”.

El simbolismo se logra al combinar “imágenes simples y selectivas con los instantes congelados del cómic” (McCloud, 2001, p. 37), produciendo así una carga visual intertextual simbólica muy fuerte; la cual genera en el lector conocimientos subyacentes sobre el contexto en el que se desarrollan las acciones, y le apropia sensaciones de comprensión hacia los personajes a través de empatía con los mismos, o de enfrentamiento, causado por la apatía que pueden generarse. Lo que hay que resaltar es que estos símbolos subtextuales afectan la manera en la que el público comprende el cómic.

Finalmente, McCloud (2001, p. 38) considera que las metáforas visuales pueden pasar desapercibidas entre los elementos que conforman la secuencia de viñetas, pero cuando “resuenan entre sí y hacen referencia directa a los temas centrales de la historia, los resultados pueden llegar ser hipnóticos”. Las metáforas se logran con el uso icónico de los objetos visuales en conjunto con las onomatopeyas, los gestos y los signos cinéticos.

Los tres elementos propuestos por McCloud funcionan como características icónicas que le dan un significado agregado a las imágenes que contemplan los lectores, y de esta manera transmiten inconscientemente las ideologías del autor o autores a su público. De acuerdo con D'amaco et al. (citados en Bello, 2010):

Gracias a la penetración de los mensajes se produce un fenómeno de “cultivo” o “aculturación” en el que se propicia la coexistencia de sistemas de creencias y de efectos ideológicos por cuanto la estructura de los mensajes distorsiona la realidad y sostiene los intereses de la estructura de poder dominante.

El uso de los cómics de manera didáctica para explicar el funcionamiento de la sociedad en una determinada época, no parece ir de acuerdo ni al nivel ni a los temas que son utilizados en la primaria, si acaso puede utilizarse para impartir de una manera muy sencilla las materias de “educación cívica” o “valores”; pero su aplicación más bien debe de realizarse desde la secundaria hasta la educación superior para que sea completamente aprovechado el recurso. Tanto por la accesibilidad de la historieta, como por su poder de penetración, puede ser usado como un medio introductorio en un nivel medio-superior a los idearios de los grandes pensadores de la historia.

Visto desde una perspectiva más social que didáctica, es importante educar a los niños de México en un nivel básico sobre la mentalidad y el comportamiento que han conformado al espíritu de los tiempos a lo largo de la historia del país. Esto, con la finalidad de que los niños comprendan el cambio por el que ha pasado la sociedad mexicana y que les ayude a entender que la situación de inseguridad que se vive actualmente es un producto de su tiempo causada por una perspectiva sociocultural secuencial que comienza con la americanización de productos de consumo en México a mediados del siglo XX, y continúa con la creación de una sociedad consumista que empieza a perder sus valores, hasta desembocar en el denso ambiente social que se vive hoy en día. La transmisión de estos

mensajes se logra por medio de un cómic dirigido hacia los niños, en donde a través del mismo se pretenda trascender ideológicamente, pero sin utilizar un lenguaje textual o semiótico lo demasiado complejo como para que no vaya a ser comprendido. Bello (2010) nos da un ejemplo de una posible manera de lograr esto, al explicar cómo en la historieta franco-belga *Asterix y Obelix*, “los personajes a partir de la confrontación entre romanos y galos, permiten al autor expresarse críticamente ante los problemas políticos de actualidad, y ante el capitalismo y el imperialismo”.

Es innegable el gran poder del que goza el cómic al utilizarlo como un medio de comunicación ideológico, por ejemplo Luis Gantús (2009) nos cuenta que en el año de 1984 el gobierno de la república por miedo a su penetración masiva, censuró una historieta de *Fantomas* titulada “El Vuelo del Ícaro”, porque ésta criticaba al gobierno del expresidente José López Portillo. Hay dos grandes desventajas de las que peca el cómic en el sentido de la ideología que transmite. La primera es que así sea un recuento de los escritos de Marx o Tocqueville, —la ideología— siempre va a estar condicionada por la cosmovisión del autor que realice la historieta, aún y cuando éste trate de ser lo más objetivo posible; en palabras de Bello (2010) “el cómic responde directamente a los intereses de quienes lo producen”. La segunda desventaja del cómic como medio de transmisión ideológica, es que está limitado a que las cosmovisiones que representa solamente pueden reflejar el período del tiempo en el que fueron creadas; por eso entender a ciertas sociedades del siglo XX es fácil porque hay historietas que las plasman hechas por autores que vivieron en esas épocas, pero cualquier intento de reflejar la vida de sociedades anteriores, aunque esté muy bien documentado, va a estar siempre limitado por la falta de recopilación de información empírica del autor.

En este ensayo se explicaron las maneras en las que el uso de cómics como material didáctico mejoraría el aprendizaje de los niños mexicanos. Un gran obstáculo que evita que esta actividad probablemente se realice, es la falta de popularidad actual de los cómics entre la población, una situación increíble en comparación con la que se vivía en la “época de oro” del mismo. Sin embargo, la idea no es irrealizable, ya que a comienzos de la década de los años 80, el gobierno mexicano hizo un esfuerzo por utilizar a la historieta como un medio didáctico y así enseñarle a los niños sobre la historia nacional por medio de la publicación de los cómics que llevaron por nombre *México: historia de un pueblo* (Merino, 2003, p. 238). La mejor opción que podría suceder ahora, sería que se retomara dicha historieta y se utilizara como complemento de la materia de historia en las escuelas mexicanas; para que pudiera

ser un objeto de análisis, que, eventualmente si logra el éxito buscado, pueda sustituir al libro de texto de dicha materia, e inclusive volverse un acompañamiento esencial en las demás materias. La otra situación que es necesaria que tenga lugar inmediatamente, es que se distribuyan en las escuelas como material adicional al plan de estudios uno o varios cómics que traten sobre el contexto social actual de inseguridad que se vive en diferentes regiones del país, y que le expliquen a los niños que las cosas no tienen porqué ser como son, y que dependen en gran parte en que ellos corrijan el rumbo para regresar a un México hermoso (e imperfecto) como el que existía antes.

Bibliografía

- Admin (2010, diciembre) Se mantiene rezago educativo en México: OCDE. ONG'S. Recuperado de <http://ongs.com.mx/2010/12/se-mantiene-rezago-educativo-en-mexico-ocde/>
- Angoloti, C. (1990) *Cómics, Títeres y Teatro de Sombras, tres formas plásticas de contar historias*. España: Ediciones de la Torre.
- Alva, J. M. (2007) Las historietas en México como herramientas de fomento a la lectura. @bsysnet.com Edición especial: Mesa redonda: Bibliotecas públicas y cómic. Estado de la cuestión (Ficomic abril, 2007). Recuperado de <http://www.absysnet.com/recursos/comics/esp3mexico.html>
- Arango, J. A., Gómez, L. E., Hernández, M. M. (2009) El cómic es cosa seria: el cómic como mediación para la enseñanza en la educación superior. *Revista Anagramas*. 7 (14). pp. 13-32. Recuperado de www.udem.edu.co/NR/rdonlyres/D16CA3E1-6243-4DA7-8E6E-595DBA4BF7CB/10463/Elc%C3%B3micscosaseriaJAArangoLEGomez.pdf
- Barbieri, D. (1993) *Los lenguajes del cómic*. España: Ediciones Paidós Ibérica.
- Bello, E. (2010, 06 de octubre) Cómic e Ideología. *Mesa de Trabajo*. Recuperado de <http://mesadetrabajo.blogia.com/2010/100606-comic-e-ideologia.php>
- Chute, H. (2007, abril) Scott McCloud, interview. *The Believer*. Recuperado de http://believermag.com/issues/200704/?read=interview_mccloud
- Gantús, (2009, 31 de agosto) El cómic que el gobierno no dejó existir (partes 1, 2 y 3). *Esto es Ferpecto!!!* Recuperado de estoesferpecto.produccionesbalazo.com/?p=785
- Godínez, A. (2010, 24 de noviembre) Los cómics en México: un frente cultural mal atendido. *Revista Escrutinio*. Recuperado de <http://www.escrutinio.com.mx/revista/medios/59/los-cmics-en-mxico-un-frente-cultural-mal-atendido.html>
- Merino, A. (2003) *El Cómic Hispánico*. España: Ediciones Cátedra.
- McCloud, S. (2001) *La Revolución de los Cómics*. España: Norma Editorial.

Notimex (2012, 21 de marzo) Rezago educativo en México es de 40 por ciento: INEA. *La Jornada Jalisco*. Recuperado de <http://www.lajornadajalisco.com.mx/2012/03/21/rezago-educativo-en-mexico-es-de-40-por-ciento-inea/>

Ramírez, R. (2011, 16 de julio) El cómic, en la educación social de México. *Semanario Arquidiocesano de Guadalajara*. 750. Recuperado de <http://www.semanario.com.mx/ps/2011/06/el-comic-en-la-educacion-social-en-mexico/>

Redacción (2011, 14 de septiembre) Inequidad y pobreza aumentan rezago educativo. *El Informador*. Recuperado de <http://www.informador.com.mx/mexico/2011/322177/6/inequidad-y-pobreza-aumentan-rezago-educativo.htm>

Ríos, G. (2011, 10 de septiembre) Alumnos no mejoran en matemáticas ni español, revela la Prueba Enlace. *La Prensa*. Recuperado de <http://www.oem.com.mx/laprensa/notas/n2222429.htm>

Rodríguez, J.L. (1991) *El cómic y su utilización didáctica, los tebeos en la enseñanza*. España: Editorial Gustavo Gili