

EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA DE ELE¹

MARTIN JUARISTI GARAMENDI

Lector de español (AECI)

Universidad de Estudios Extranjeros de Tianjin (China)

RESUMEN

El dibujo es un aspecto que suele recibir escasa atención en los cursos de formación de profesores. Sin embargo, las posibles aplicaciones de este recurso en la didáctica de idiomas son numerosas y relevantes. Entre otras muchas, el dibujo puede servir para clarificar y amenizar las explicaciones del docente en el aula, plantear ejercicios de diversa índole, o complementar presentaciones y materiales gráficos. Como alguien que se vale con frecuencia de esta herramienta, confieso que renunciar al dibujo supondría una grave limitación de mi capacidad docente y, por tanto, considero que la atención que recibe en el ámbito de la formación de profesores podría ser mucho más amplia.

Cabría objetar que muchos profesores no particularmente dotados para el dibujo realizan su trabajo de forma más que competente. Con todo, pienso que esta limitación se debe en parte a un temor infundado ante las destrezas exigidas por esta actividad. Es evidente que no todo el mundo puede ser un artista, pero tampoco es necesario que lo sea. En mi opinión, al igual que no hace falta saber cantar para enseñar una canción, tampoco hace falta ser un virtuoso del dibujo para valerse del mismo en nuestras clases, aunque también creo que la calidad de nuestro trabajo puede mejorar notablemente si dedicamos un pequeño esfuerzo al desarrollo nuestras aptitudes, cualesquiera que sean, como dibujantes.

El objetivo del taller será mostrar algunos ejemplos de las diversas aplicaciones del dibujo en la enseñanza de ELE y debatir acerca del lugar que esta disciplina debería ocupar en la formación de los profesores.

¹ Artículo extraído del taller original de mismo título (Pekín, 25 de agosto de 2010).

INTRODUCCIÓN

El hecho de que, incluso hoy en día, todas las aulas se encuentren presididas por pizarras o encerados basta para comprender que el dibujo puede ser una herramienta didáctica de gran valor. Sobre las pizarras se escribe y se hacen cuentas, pero también se dibuja constantemente. Docentes de casi todas las materias se sirven de dibujos en sus explicaciones, ya sean estas sobre matemáticas, ciencias, historia o arte, pero existe algo que convierte al dibujo en un instrumento especialmente valioso en la enseñanza de una lengua extranjera, y es que el dibujo constituye un medio de comunicación fácilmente comprensible, con independencia de la lengua nativa del receptor. Todo profesor de español que trabaja en contextos lingüísticos y culturales distantes del propio, se encontrará con frecuencia en situaciones en las que no logra hacerse entender por medio de la palabra o los gestos. El dibujo no siempre puede resolver este problema, pero, al menos en mi experiencia, permite salir airoso de muchos atascos comunicativos.

Sin embargo, aunque esta cualidad constituye una de las principales ventajas del dibujo como herramienta de ELE, la reflexión acerca de su potencial como lenguaje visual obligaría a adentrarse en materias de gran complejidad (como la semiótica, la iconolingüística, las teorías de la imagen y de la percepción...) y aportaría poco a un análisis más práctico de los usos del dibujo en el aula de español.

En este artículo, trataré de valorar las virtudes del dibujo frente a otras formas de representación, describir las cualidades que hacen que un dibujo sea eficaz para la enseñanza de las lenguas, y proponer diversos usos del mismo como herramienta de ELE.

¿POR QUÉ DIBUJAR? EL DIBUJO FRENTE A OTRAS FORMAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA

El principal inconveniente del dibujo es que exige el aprendizaje de algunas destrezas cuando, actualmente, se puede encontrar en internet toda clase de imágenes que nos ayudan a ilustrar nuestras explicaciones. Además, con la generalización de las conexiones de banda ancha en las aulas, podemos realizar estas búsquedas de forma improvisada, en el momento mismo en que surge una duda. La imagen fotográfica posee además un grado de realismo que un dibujo nunca podrá igualar, lo que la convierte en un medio idóneo para representar objetos específicos (el Príncipe de Asturias, el puente colgante de Portugalete, un Seat Panda...), y tampoco hay que subestimar la atracción que los nuevos soportes electrónicos ejercen en muchos alumnos.

Sin embargo, existen motivos para creer que estas otras formas de representación jamás podrán ocupar el lugar del dibujo en las aulas. Además de que no siempre contamos con un ordenador, un proyector o una conexión operativa en el aula, la búsqueda de imágenes en internet requiere casi siempre más tiempo que el que nos lleva dibujar un objeto sencillo, y no siempre se encuentra aquello que se busca. Un encerado es barato, nunca se

estropea, y un dibujante medianamente diestro e imaginativo puede plasmar en él con relativa facilidad todo aquello que se le ocurra. Por otra parte, aunque la imagen fotográfica es más fiel a la realidad, el dibujo puede ofrecer mayor claridad, resaltando aspectos de ésta pertinentes a los objetivos de la lección. Con frecuencia, las fotografías resultan confusas, dada la abundancia de factores que pueden provocar distracciones o malentendidos (confusión de colores, iluminaciones, texturas, enfoques, fondo, otros objetos dentro del plano, desenfoque...) y resultan por ello menos eficaces que el dibujo a la hora de representar categorías u objetos genéricos (un príncipe, un puente, un coche...). El acto de dibujar, de conjurar una imagen de la nada por medio de trazos sobre una superficie plana, puede contemplarse además como un espectáculo en sí mismo, por lo que nos ayuda a captar la atención de los estudiantes.

¿QUÉ ES UN BUEN DIBUJO? CARACTERÍSTICAS DE UN DIBUJO EFICAZ COMO HERRAMIENTA DE ELE

Son muchas las personas que creen que no pueden o no saben dibujar, cuando lo que realmente ocurre es que no pueden o no saben hacerlo muy bien. Con frecuencia, esto se debe más a la falta de práctica o de formación que a una limitación congénita. Es lógico que esas personas elijan cultivar otras habilidades en las que se encuentran más cómodas, pero, en el caso de los docentes de español, esto no debería impedir que dibujaran en su trabajo. El dibujo aplicado a la docencia de idiomas no tiene que buscar la perfección sino la eficacia, y así como un maestro de educación infantil no necesita ser un gran cantante para enseñar el abecedario mediante una tonada, no hace falta ser un buen dibujante para enseñar español con ayuda de dibujos.

En el aula, las cualidades estéticas o técnicas del dibujo son algo secundario frente a la claridad, la simplicidad, la rapidez y la capacidad de sugerencia.

Para que un dibujo contribuya a una explicación gramatical o revele el significado de una palabra, es imprescindible que sea claro y fácil de entender, cualidades que suelen ir estrechamente vinculadas a la sencillez. Normalmente, cuanto más esquemático es un dibujo, más fácil resulta comprenderlo, siempre que no se olvide incluir los rasgos que caracterizan al objeto representado (las ruedas de un coche, las ventanas de una casa...). La simplicidad también contribuye a la rapidez, muy necesaria para retener la atención de los estudiantes. Por último, un dibujo atractivo (ya sea por su belleza, su originalidad, su sentido del humor, o, incluso, por su fealdad deliberada) puede captar la atención de los estudiantes y aportar un elemento recreativo a la clase.

Aun admitiendo que dibujar bien no es una cualidad imprescindible para valerse del dibujo como herramienta de ELE, creo que dedicar un pequeño esfuerzo al desarrollo de la destrezas alcanzables en individuos de diferentes capacidades puede suponer una importante mejora de la labor docente, incluso en el caso de quienes se consideran ineptos. Al

igual que en otras actividades como la escritura o el canto, existen unos pocos que poseen cualidades innatas para el dibujo, y una gran mayoría que puede aprender a hacerlo correctamente con mayor o menor esfuerzo.

USOS DEL DIBUJO COMO HERRAMIENTA DE ELE

Al tratar sobre los distintos usos del dibujo como herramienta didáctica, cabría hacer una primera distinción entre los que se realizan *in situ*, en el aula, y los que se realizan previamente, fuera de ella.

Los dibujos realizados *in situ* exigen una mayor velocidad y capacidad de improvisación por parte del dibujante, obligado a mostrar sus destrezas y carencias en público, con pocas oportunidades para la pausa o la corrección. Naturalmente, esto puede provocar cierta inseguridad, aunque no todos los dibujos *in situ* tengan que ser necesariamente improvisados.

El esquema gráfico con el que se explica la articulación de un fonema o se representa un determinado concepto gramatical (desde una preposición a la duración de una acción en el tiempo) tiene poco de repentizado puesto que se ha ensayado tantas veces antes que el enseñante puede realizarlo casi con los ojos cerrados. Lo mismo se puede decir de aquellas imágenes referentes al vocabulario que aparecen con frecuencia en las lecciones (partes del cuerpo, prendas de vestir, direcciones, mapas, emociones...). Incluso cuando se prepara una lección que no se ha impartido antes, es posible predecir los conceptos que se podrán explicar con dibujos, y practicar de antemano lo que luego se repetirá en el encerado.

Al mismo tiempo, la capacidad de improvisación, de dibujar algo sin necesidad de copiarlo o de haberlo practicado, es, por supuesto, un recurso de gran utilidad que puede adquirirse mediante la práctica y el aprendizaje.

Los juegos y actividades en los que es el estudiante quien tiene que dibujar, también pueden cumplir un papel importante en el desarrollo de diferentes destrezas lingüísticas. Así, el célebre juego del *pictionary*, en el que los participantes tienen que nombrar la palabra que uno de sus compañeros trata de plasmar mediante dibujos, es una forma amena de repasar o adquirir vocabulario; dibujar a partir de una descripción oral o escrita permite ejercitar, respectivamente, la comprensión auditiva o lectora; y ejercicios más creativos, como dibujar un plano detallado de una casa ideal para luego describirlo en voz alta, pueden animar a que el estudiante adquiera mayor iniciativa al verse forzado a hacerse entender por sus compañeros.

La realización de un cómic también puede ser un ejercicio provechoso con el que poner en práctica diversas destrezas, pero hay que tener en cuenta que se trata de una tarea de mayor complejidad, que exigirá un tiempo y unas disposiciones de las que muchas veces carecemos. Más factible resulta el ejercicio de “completar” un cómic, proporcionando a los

alumnos elementos que simplifiquen la labor, como páginas sin dibujos en las que ya se han introducido las viñetas y los diálogos.

El cómic también ofrece posibilidades cuando el docente proporciona las ilustraciones, ya sean propias o ajenas. En este caso se utilizarán historietas mudas o con los textos borrados, para que los estudiantes describan los que ocurre en ellas o escriban los diálogos, poniendo en práctica su expresión oral o escrita. También es posible proporcionar las viñetas recordadas para que ellos las ordenen y luego comparen sus narraciones con las de sus compañeros o con el original.

Dibujar fuera del aula mitiga el problema de la falta tiempo y la improvisación, y ofrece numerosas posibilidades en la preparación de materiales. Podemos apoyarnos en el dibujo para realizar vocabularios ilustrados, plasmar ejemplos aclaratorios en presentaciones y textos teóricos, elaborar juegos y preparar otras formas de ejercicios prácticos.

El uso de vocabularios ilustrados es más frecuente en los niveles iniciales y en la enseñanza infantil (por medio de abecedarios ilustrados, murales y tarjetas de memorización, o *flashcards*), pero también resulta especialmente útil en la enseñanza de español para usos específicos (por ejemplo, al ilustrar un vocabulario especializado para diferentes profesiones) o cuando tratamos de plasmar elementos característicos de la cultura tradicional (atuendos, elementos arquitectónicos o decorativos, símbolos, etc).

Actualmente existen abundantes materiales ilustrados para impartir español, tanto teóricos, como lúdicos y prácticos, pero, a veces, preparar e ilustrar nuestros propios materiales nos permitirá adecuarlos al contexto específico en el que trabajamos. Por medio de estos materiales podremos dotar al alumno de la capacidad de hablar en español sobre la realidad más próxima a su entorno, a menudo ausente en sus libros de texto.

CONCLUSIÓN

Dadas las enormes posibilidades que ofrece y la frecuencia con la que se utiliza, resulta llamativo que el dibujo reciba tan escasa atención en el ámbito de la formación de profesores. El docente interesado en mejorar sus aptitudes en el dibujo aplicado a la enseñanza en general cuenta con una extensa bibliografía que le permitirá formarse en diversas disciplinas (el dibujo realista, el retrato, el dibujo caricaturesco, diversos estilos de dibujo en el comic, etc), pero no encontrará materiales específicos para profesores. Una forma de proceder consiste en aprovechar en la medida de lo posible los materiales disponibles, recordando que la claridad, la simplicidad, la rapidez y la capacidad de sugerencia serán más útiles en el aula que otras cualidades estéticas o técnicas. Dibujar mejor puede sernos de gran ayuda en la enseñanza de idiomas, pero también hay que tener presente que incluso los profesores menos diestros en el dibujo pueden valerse de este recurso.

El taller que tendrá lugar dentro de las *III Jornadas de formación de profesores de ELE en China* celebradas del 23 al 25 de agosto de 2010 en Beijing, permitirá proporcionar ejemplos prácticos de las aplicaciones del dibujo en este contexto, y confío en que el debate con los participantes del mismo aportará reflexiones interesantes sobre este tema.

BIBLIOGRAFÍA

- Bordes, Juan (2003). *Historia de las teorías de la figura humana, el dibujo, la anatomía, la proporción, la fisiognomía*. Ediciones Cátedra.
- Edwards, Betty (2000). *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Barcelona: Ediciones Urano.
- Eisner, Will (1996). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma editorial.
- Harvey, Robert C. (1996). *The Art of the Comic Book, An Aesthetic History*. University Press of Mississippi, Jackson (Miss. EEUU).
- Lee, Stan y John Buscema (1999). *Cómo dibujar comics al estilo Marvel*. Madrid: MR Ediciones.
- McCloud, Scott (1995). *Cómo se hace un cómic, el arte invisible*. Barcelona: Ediciones B.
- McCloud, Scott (2005). *La revolución de los cómics*. Barcelona: Norma Editorial.
- McCloud, Scott (2008). *Hacer Cómics, secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Astiberri ediciones.
- Parramón, José M.^a y Jesús Blasco (1974). *Cómo dibujar historietas*. Barcelona: Instituto Parramón Ediciones.
- Torreano, John (2008). *Dibujar lo que vemos, la percepción de la Gestalt aplicada al dibujo*. Barcelona: Blume.