

EL QUIJOTE EN EL CÓMIC. PROPUESTAS DIDÁCTICAS A TRAVÉS DE WEBS Y APLICACIONES ONLINE

JUAN LUCAS ONIEVA LÓPEZ
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA (ESPAÑA)
Profesor Sustituto Interino
juanlucas@uma.es

Resumen: En el presente artículo hemos querido destacar, de todas las publicaciones de la novela el *Quijote*, aquellas adaptaciones realizadas en cómic, y que han tenido una escasa aceptación entre críticos y estudiosos de la obra. Para facilitar su lectura en niños y jóvenes hemos seleccionado webs y aplicaciones con actividades y ejercicios sobre la novela, para así hacer más atractivo su estudio. De igual forma, y partiendo de los beneficios didácticos que ofrece el cómic, hemos realizado algunas propuestas para estudiar la obra de una forma más motivadora y creativa, de manera que los estudiantes utilicen webs y aplicaciones para crear sus propios cómics basándose en el *Quijote*.
Palabras clave: cómic, proyecto de educación, recursos educativos abiertos, enseñanza multimedia, aprendizaje virtual.

Abstract: In this article we have aimed to highlight of all the adaptations of the novel 'El Quijote', those ones that have been published in comic form, created for children and that have had little acceptance from critics and scholars of this work. To facilitate its reading for children and adolescents we have selected websites and applications with activities and exercises about the novel, making the study more accesible and appealing to children. Taking advantage of the benefits that comics offers for learning we have suggested some proposals so the work can be studied in a more motivating and creative way. This way the students can make use of websites and applications to create their own comics based on 'El Quijote'.

Key-words: comic, educational projects, open educational resources, multimedia instruction, virtual learning.

1. INTRODUCCIÓN

El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, publicada en 1605, fue calificada en el año 2002 como el mejor trabajo literario de todos los tiempos, según cien grandes escritores de todo el mundo.¹ De esta gran obra se han escrito muchísimos estudios en los que se reflexiona sobre la época en la que se escribió, sus personajes o el pensamiento de Cervantes. Además de su extensa bibliografía, múltiples autores se han inspirado en el texto original para realizar sus propias creacio-

1 <http://goo.gl/rwHLgK>

nes, tanto escritores, como dibujantes, pintores, actores, dramaturgos y guionistas. En nuestro artículo hemos querido destacar el trabajo artístico de aquellos autores que han adaptado la obra del *Quijote* al cómic, unas veces con mayor acierto que otras. Además, gracias a diferentes investigaciones, mostraremos cómo el cómic ha logrado desarrollar diferentes destrezas en el alumnado, las cuales trataremos en un apartado específico.

Ante la emergente tendencia a utilizar en las aulas móviles, tabletas y otros instrumentos electrónicos, en nuestro estudio destacaremos aquellas páginas web y aplicaciones informáticas que los docentes podrían utilizar con sus alumnos para crear sus propios cómics de forma online y para estudiar de esa forma la novela del *Quijote* a través de sus personajes, del ambiente de la época y de la temática. Con estos recursos, los estudiantes se centrarían más en estudiar la obra que en las dificultades que podrían tener para crear los cómics por sí mismos, teniendo en cuenta que no todos tenemos las mismas habilidades artísticas.

Finalmente, y con el objetivo de ayudar a los docentes, expondremos una selección de webs y aplicaciones junto a algunas propuestas didácticas con las que trabajar en el aula de forma grupal o individual la obra, fomentando el interés y el estudio desde la creatividad.

2. EL ESTUDIO DEL *QUIJOTE* A TRAVÉS DE ACTIVIDADES Y DE SU LECTURA EN LÍNEA

Actualmente, para leer el *Quijote*, no solo podemos comprar el libro sino que también podemos acceder a él en formato epub, pdf o mob para diferentes dispositivos móviles, ya sean teléfonos, tabletas o *ebooks*. Pero no solo puede descargarse sino que a través de diferentes páginas web se puede leer en línea. En la tabla 1 ofrecemos los *link* de las más destacadas.

Tabla 1. Webs donde leer el *Quijote* en línea

<p>http://cvc.cervantes.es/literatura/clasicos/quijote/ http://www.elmundo.es/quijote/ http://www.donquijote.org/spanishlanguage/literature/library/quijote/ http://leerdonquijote.blogspot.com.es/search/label/Cap%C3%ADtulo%20I http://quijote.bne.es/libro.html (escaneado del original) http://www.online-literature.com/cervantes/don_quixote/5/ (en inglés)</p>
--

En el caso del cómic también es posible acceder a algunas de sus adaptaciones a través de la página comicbooksonline.blogspot.com.es, donde podemos encontrar, de forma online y gratuita, uno de los primeros cómics basados en el *Quijote* y publicado en inglés, concretamente de los años cuarenta y en Estados Unidos. La de la editorial Moosgo, que en el año 2010 publicó una versión de la novela en cómic para dispositivos Apple. La editorial Touch of Classic Experience SL, también en formato cómic, publicó en 2012 *Las aventuras de Don Quijote de ToC*, una aplicación interactiva que puede adquirirse previo pago en la página web de iTunes.

Además de poder acceder a la lectura del *Quijote* a través de diferentes medios, existe un gran número de propuestas, actividades y recursos *online* para conocerla con más detalle y estudiarla. A continuación, vamos a destacar una serie de páginas web que hemos considerado las más relevantes e interesantes y que facilitan la lectura y el análisis de la obra, incluyendo a pie de página sus enlaces. Las dos primeras son, por su gran calidad y diseño, la web del Centro Virtual Cervantes² y la de la Junta de Castilla,³ muy didácticas, completas y con un menú sencillo e intuitivo. En cuanto a las editoriales, SM⁴ hace una interesante aportación a través de su web, al igual que Anaya⁵, aunque esta última solo contribuye con un documento en formato pdf. También es posible encontrar en internet las aportaciones de profesores y educadores que han realizado un excelente trabajo publicando y compartiendo de forma gratuita y en línea gran cantidad de actividades y recursos. Algunos de ellos son Magdalena Hernández Alonso,⁶ Isabel Murillo Wilstermann,⁷ Lourdes Domelech y Ana Romero,⁸ Cati Pérez Aparicio,⁹ Juan de la Cruz y Melchor Rodríguez Hernández¹⁰.

2 <http://goo.gl/wHEil7>

3 <http://goo.gl/HDjwX7>

4 <http://goo.gl/HDtkEp>

5 http://www.anayainfantilyjuvenil.com/catalogos/fichas_tecnicas/IJ00241701_1.pdf

6 http://www.ampacolegioalhambra.org/IMG/pdf/Comic_Quijote_Primeraparte_optimizado.pdf

7 <http://bscw.rediris.es/pub/bscw.cgi/d620919/DON%20QUIJOTE.pdf>

8 <http://goo.gl/67wP5q>

9 <http://goo.gl/qvFwhu>

10 http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/5/DGOIE/PublicaCE/docsup/LibroElQuijote_en_el_mundo.pdf

Como podemos comprobar, existe un gran interés por parte de docentes, editoriales y centros educativos por fomentar, a través de diferentes medios y recursos, el estudio y análisis de la obra del *Quijote*. Aunque hayan múltiples materiales para estudiar tal obra pensamos que podría resultar más motivador, creativo y sobre todo didáctico que los docentes junto a sus estudiantes construyesen sus propios materiales y actividades para estudiar la obra, o bien que realizaran adaptaciones de la novela –por ejemplo, en formato cómic, tal y como proponemos en este estudio–. El motivo es porque, a través del cómic *online*, los jóvenes estudiantes se sentirán más motivados a la hora de estudiar la obra y, gracias a la supervisión del docente, no caerán en el error de, por ejemplo, ridiculizar a los personajes o desvirtuar la historia original –aunque en el caso de una adaptación el resultado final sería fruto de su particular visión–. Sería necesario e interesante que, de forma previa al trabajo online, los alumnos pudieran dramatizar o escenificar algunas situaciones para su posterior comprensión y para analizarlas cuando diseñan las viñetas.

3. ALGUNAS CARACTERÍSTICAS DEL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO

El cómic es un medio de comunicación que se caracteriza por sus múltiples posibilidades, tanto artísticas como educativas, y al que McCloud define como “ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (2007: 9). Al igual que otros géneros, el cómic puede ser interpretado de manera diferente por cada lector, aunque su comprensión es casi universal. En este sentido, uno de los elementos que caracteriza al cómic es que está conformado por diferentes lenguajes y convenciones semióticas, que Gasca y Rubern (1994) y Flores (2007) dividen en tres tipos de expresiones:

- a) El lenguaje iconográfico: encuadres, perspectivas ópticas, estereotipos, gestuario, situaciones arquetípicas, símbolos cinéticos, descomposición del movimiento, distorsión de la realidad y metáforas visuales e ideogramas.
- b) La expresión literaria: cartuchos con textos, globos o locigramas, la rotulación, los monólogos, las palabrotas e imprecaciones, onomatopeyas, voz en off, idiomas crípticos y los letreros.
- c) Las técnicas narrativas: montaje de viñetas, acciones paralelas, *flash-back*, *zoom*, los puntos de vista y el paso del tiempo.

Muchos de estos elementos han sido heredados de otros medios artísticos o de comunicación; por ejemplo, las convenciones iconográficas han surgido de las artes plásticas, y tanto el cuento como la novela han dotado de recursos al cómic. Otros elementos expresivos y técnicos de otras artes que han influido en el cómic han sido la fotografía, el cine o la pintura; y los autores de cómics han ido transformándolos y dotándolos de dimensiones semióticas (Cuñarro y Finol, 2013; Ortega, 2014). Pero la relación más estrecha es entre el cómic y el cine; ya que, por ejemplo, las viñetas suelen ser muy similares a los encuadres que se realizan con las cámaras. Aunque también se diferencian ambas en que: “lo que el espacio es para los cómics lo es el tiempo para las películas” (McCloud, 1995: 7). Para que el cómic cumpla con su función comunicativa es necesario que tanto el autor como el lector conozcan su particular lenguaje. Por ejemplo, si un occidental fuese a leer un cómic japonés o manga por primera vez, y no conociese sus particularidades, la comunicación entre el autor y el lector no sería efectiva, ya que el cómic japonés se lee comenzando por la última página y terminando en la primera, de arriba abajo, pero de derecha a izquierda. Por lo tanto, es indispensable que todo lector y autor conozcan las diferentes convenciones semióticas del cómic para su adecuada comprensión y creación.

A lo largo de los últimos años, al cómic se le han reconocido múltiples posibilidades, pasando a ser: “un instrumento didáctico y de formación (o deformación) cultural, así como de recreación en un contexto social determinado” (Ortega, 2014: 34). Y es que, independientemente de la perspectiva del autor o del lector, el cómic es un instrumento con el que se pueden aprender las diferentes características de la narrativa, sobre todo en educación primaria (Segovia, 2012). Además de fomentar la creatividad y la imaginación, tanto en sus autores como en sus lectores, se promueve la creación de un contenido argumental cronológicamente secuenciado, permite adecuar el discurso al lenguaje verbo-icónico, relaciona al cómic con nuevos medios de comunicación y, al trabajarse de forma colaborativa ayuda a mejorar las relaciones sociales entre los jóvenes (Silva, Hurtado, y Tique, 2013). Como recurso didáctico fomenta el aprendizaje de valores, siendo una excelente herramienta para todo aquel que quiera reflexionar sobre sí mismo y la sociedad que le rodea. Por su carácter lúdico, promueve en los jóvenes que canalicen y exterioricen de forma libre sus emociones y sentimientos, para así fomentar la sensibilidad y la capacidad de ampliar su visión del mundo (Delgado-Ortega, 2006).

Desde la perspectiva del lector, el cómic favorece la actitud crítica, ya que facilita el análisis de clichés sociales y de los patrones de conductas, mejorando así el conocimiento de sus mecanismos (Guzmán, 2011). Y en el caso de las

secuencias textuales, desarrollan la lectura y escritura (Alonso, 2010), ya que cada tipo de secuencia se caracteriza por unos rasgos particulares de carácter funcional, textual y lingüístico. También logra desarrollar destrezas de comprensión lectora, aunque la presencia del texto no defina al cómic, porque el proceso de comprensión de este va más allá de las palabras y las expresiones.

A pesar de todos los beneficios que aporta el cómic, este no ha acabado de encontrar su lugar en las aulas, más allá de utilizarse con fines estéticos o de complemento lúdico en algunos libros o actividades. No está siendo utilizado como referente cultural ni tampoco se profundiza en sus características y en los géneros que abarca (Del Rey, 2013). Quizás, el hecho de que para trabajar el cómic en el aula sea necesaria una seria planificación didáctica previa que implica tiempo, estudio y práctica, amedrente a muchos docentes para utilizarlo como herramienta educativa. Además, no se trata únicamente de utilizar el dibujo como mero elemento expresivo o artístico, sino de ayudar a los alumnos a reflexionar sobre los diferentes códigos que caracterizan el cómic, y así valorar sus intenciones comunicativas y su impacto en los lectores.

En definitiva, para una adecuada utilización del cómic en las aulas con cualquier asignatura o tema es necesaria una detallada planificación por parte del profesorado para su posterior estructuración y secuenciada programación de trabajo (Berenguel, 2011). Además, los docentes deberán tener cierta formación sobre este arte y conocer sus características, al mismo tiempo deberán disponer de los medios necesarios para su adecuada utilización.

4. EL *QUIJOTE* Y SU DIDÁCTICA A TRAVÉS DEL CÓMIC

El *Quijote*, al igual que otras muchas obras literarias, ha sido adaptado en múltiples ocasiones para llegar a diferentes tipos de lectores; muy a menudo, a niños y jóvenes, y en estos casos a través de cuentos, dibujos animados o cómics. De esta novela se han realizado unas veintidós ediciones en cómic en los últimos setenta años, y una de las primeras adaptaciones que aún se conserva data de los años cuarenta del siglo pasado. El Centro de Estudios de Castilla-La Mancha,¹¹ para conmemorar en 2005 los cuatrocientos años de la primera edición del *Quijote*, realizó un interesante proyecto de investigación sobre la Iconografía Popular de Don Quijote de la Mancha, haciendo pública a través de su página web una

¹¹ <http://goo.gl/V85ucE>

recopilación bibliográfica y cronológica de las adaptaciones que de la obra se han hecho para el cómic, desde el siglo XIX hasta el año 2005. Muchas de sus publicaciones se han realizado fuera de España, en países como Estados Unidos (*The Last Knight: an introduction to Don Quixote*, de Will Eisner, 2000), Alemania (*Don Quixote: der trick des falschen grafen: neue abenteuer zur Fernseh*, 1981); Italia (*Don Pippo Chisciotte*, 2000), Francia (*L'extraordinaire aventure de Don Quichotte / d'après l'oeuvre de Cervantes*, 1969) o México (*Don Quijote de la Mancha*, 1968). En su catálogo también aparecen obras publicadas en España, entre las que se encuentran: *Mortadelo de la Mancha* (2005), de Ediciones B, o la adaptación literaria y gráfica de ese mismo año de la editorial Libro Hobby Club con *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*. Entre los autores españoles que han publicado cómics basados en el *Quijote* destacan: José Munté Muntané (1966, Bruguera), Juan García Quirós (1979, Bruguera), Leopoldo Sánchez (1971, Revista Trinca, editorial Doncel), Cruz Delgado (1978, serie de televisión; y 2012, Romagosa), Chiqui de la Fuente (1985, Larousse) o Francisco Ibáñez (2005, Ediciones B).

Martín (2004), que ha publicado un listado cronológico de las adaptaciones que del *Quijote* se han realizado en cómic en España, critica que en ninguno de estos “se logra trasvasar con acierto la obra literaria al lenguaje del cómic, [...] las adaptaciones adolecen de ser absolutamente planas y esquemáticas, [...] y no solo no recrean ni interpretan con acierto la obra sino que además la traicionan” (46). Si bien es cierto que al adaptar una obra extensa se suele incurrir en un excesivo esquematismo que no existe en el original, en el caso del cómic se hace aún más evidente porque es necesario forzar la historia para amoldarla al artista gráfico o a la editorial, y en la mayoría de los casos se pierde la esencia del original. Un lenguaje tan expresivo como el del cómic, que es impuesto por el dibujante o el guionista con episodios y situaciones concretas, suele acabar simplificando en muchos casos y de manera excesiva la línea narrativa original y el estilo de su autor, todo ello en aras de su fácil comprensión, aunque en detrimento de la obra original.

También critica que la gran mayoría de las adaptaciones que de esta obra se han realizado al cómic están dirigidas a lectores infantiles y juveniles, mostrando a un don Quijote “perturbado que cree ser un héroe, sin mayor dimensión ni profundidad”, al igual que el resto de personajes, que se presentan como “monigotes, peor o mejor dibujados, que deambulan como títeres por unas viñetas” (Ibíd., p. 46). Muchas de las publicaciones en cómic del *Quijote*, al menos aquellas previas al año 2005, se han caracterizado por ser adaptaciones muy lineales de la novela y

que, al sintetizar de manera tan excesiva la trama, han creado un relato plagado de comicidad y alejado del espíritu original del libro.

A pesar de las críticas, en los últimos años se han publicado nuevas adaptaciones de este clásico con un mayor éxito, tanto por parte de la crítica como del público en general. Un ejemplo de ello son la versión de Will Eisner, *El Quijote (The Spirit)* en 2005, y la de Francisco Ibáñez en el mismo año con *Mortadelo de la Mancha*. Entre 2011 y 2012, el ilustrador alemán Flix creó *Don Quijote*, una adaptación muy particular donde el protagonista viaja por Alemania en bicicleta junto a su nieto Robin –que es un gran seguidor de Batman– y que luchan contra molinos eólicos. Otro excelente cómic, aún más actual es *Don Quijote*, de Davis (Ediciones Kraven), y que para Jiménez (2014) el mayor acierto ha sido: “su fidelidad a la obra de Cervantes [...], que mantiene toda la fuerza, la crudeza, ironía y comicidad del relato original, [...] donde se mezcla seriedad y caricatura”. Más cerca de la ilustración que del cómic, y que hemos considerado necesario destacar, es la obra artística de Clarey y Fuentes que, a través de la editorial Panini Cómics, han publicado *La sombra de don Quijote* (2014) donde sus autores reflexionan sobre las contradicciones de la sociedad actual a través de un don Quijote muy reivindicativo.

De igual forma, se han publicado ediciones del *Quijote* en formato audio, destacando: *Mi primer Quijote*, de José María Plaza (Espasa Calpe, 2004), destinado a niños. Y, de la editorial Yoyo Libros (2004), *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*, conformado por 14 CD y 1 CD-ROOM, con las voces de Marsillach, Fernando Rey, Francisco Rabal o Nati Mistral. Otras aportaciones en este mismo formato, pero del año 2005, y que han dejado de estar disponibles en internet, han sido: *Ciberlecturas del Quijote* (MEC), *El Quijote en Mp3* (Gobierno de Aragón), o la versión bilingüe del *Quijote* editada digitalmente por Miguel Garci-Gómez, en español, y John Ormsby, en inglés.

Desde una perspectiva más iconográfica, el *Quijote* ha sido ilustrado en sus múltiples ediciones por artistas que han tratado de mostrar de forma más o menos fiel al texto a sus protagonistas en las situaciones más conocidas y dependiendo del tipo de lector. Al respecto, Caro y González (2009) han realizado un interesante estudio de documentación que muestra algunos ejemplos de las portadas más destacadas de diferentes ediciones de la obra.

Teniendo en cuenta la variedad y cantidad de material existente sobre el *Quijote*, y con el objetivo de lograr que el alumnado se interese por la obra tanto a través del original como de sus diferentes adaptaciones, en el siguiente apartado expondremos algunas propuestas, herramientas y recursos TIC para que los

jóvenes puedan, por ejemplo, realizar sus propias adaptaciones al cómic del *Quijote* sin tener que preocuparse por la calidad artística de sus creaciones.

5. PROPUESTAS PARA LA CREACIÓN DE CÓMICS A TRAVÉS DE APLICACIONES Y WEBS

Actualmente, el uso de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo es una realidad. Y muestra de ello son los datos del informe Horizon Report (2014), que investiga y trata de descubrir aquellas nuevas tecnologías emergentes que podrían tener un impacto significativo en el aprendizaje. Ha previsto que en los próximos tres años los dispositivos móviles y las tabletas tendrán una repercusión importante en las aulas. De igual forma, anunció que para los próximos cinco años se hará un mayor uso en los centros educativos del *mobile learning*, de los libros electrónicos, del aprendizaje basado en videojuegos, de la gamificación, la realidad aumentada y la impresión en 3D. Teniendo en cuenta el advenimiento de estas nuevas tecnologías en las aulas y el gran potencial didáctico del cómic, a continuación expondremos algunas aplicaciones móviles, programas informáticos y páginas webs, tanto para ordenadores como para dispositivos con sistema Android o iOS, con los cuales los alumnos podrán crear sus propios cómics en línea.

- a) Algunas de las páginas web que recomendamos para crear un cómic *online* son: Toondoo, Bitstrips, Comic-Strip-Maker, Wittycomics, Pixton, Stripgenerator, Readwritethink y Chogger. Entre este tipo de aplicaciones destacamos Piktochart y Powtow, con las que se pueden editar y crear personajes, escenarios u objetos, así como caricaturas y otras ilustraciones que, posteriormente, se podrían exportar a algunas páginas web de edición de cómics.
- b) Para el sistema iOS, pueden descargarse desde iTunes las siguientes aplicaciones: Comic Life, Strip Designer, Comic Head, Rosie Comics, Half-tone, Artstudio, My Sketch y Comicbook.
- c) Para móviles y tabletas con sistema Android pueden ser muy útiles a la hora de crear cómics estas aplicaciones: Bitstrips, Rage Comic Maker, Comicker, Comic strip it!, Rosie Comics Maker, Comic Maker, Four Panel Comic y Create Children Book.

La mayor parte de estas aplicaciones y páginas web se caracterizan porque son sencillas de utilizar, tienen un menú muy intuitivo y permiten una fácil edición de personajes, objetos y escenarios. Por ello, es muy recomendable su uso para

niños y jóvenes de todas las edades, de manera que al mismo tiempo que elaboran sus propias creaciones están conociendo y utilizando de forma creativa y práctica el lenguaje del cómic. Para emplear estos recursos y herramientas TIC en el aula, a continuación expondremos algunas propuestas con las que estudiar el *Quijote*.

1. Creación de un cómic *online* adaptando la novela del *Quijote*. Puede ser de forma individual o grupal y, o bien de una parte de la novela o de toda ella.
2. El *Quijote* y la Realidad Aumentada (RA). Se trata de utilizar dibujos basados en la novela –existentes o creados por los estudiantes– en el propio texto de la obra o en las creaciones de cómic *online*, para así hacer más lúdica su lectura. Según Darici (2014), esta relación entre cómics y *transmedia* puede coexistir gracias a las características de ambos lenguajes narrativos. Actualmente, hay programas que ayudan a realizar un trabajo de bastante calidad con aplicaciones de RA, y un ejemplo de ellas son:
 - Aurasma: aplicación móvil multiplataforma que permite crear de forma sencilla y rápida escenarios de RA a partir de cualquier fotografía o dibujo.
 - SketchUp: programa dirigido al diseño gráfico y al modelado en tres dimensiones, y que actualmente no solo es utilizado por profesionales sino también por estudiantes y profesores en diferentes centros educativos de todo el mundo.
 - Augment: aplicación que permite crear entornos aumentados a partir de un marcador del que se puede desplegar un elemento virtual en 3D.
 - Aumentaty Author, BuildAR, Colar Mix, Chromville, y LearnAR: estos son otros programas y aplicaciones que pueden utilizarse para crear imágenes de RA a partir de un dibujo o un texto.
3. Escenificar en cómic la biografía de cualquiera de los personajes de la novela o del propio autor, y así dar sentido a sus vidas, experiencias y pensamientos, pudiendo entender el porqué de sus actitudes y comportamientos.
4. Conocer la historia de don Quijote a través del relato de diferentes personajes; por ejemplo, su caballo, su armadura, o su lanza. La narración podría realizarse no solo a través del cómic sino también elaborando un nuevo texto en formato cuento.

5. Recrear entrevistas entre dos personajes de la novela, de manera que expliquen cómo se sintieron en diferentes momentos de la historia. Por ejemplo, entre Rocinante y Rucio, Dulcinea y Sancho Panza, los molinos de viento y la lanza, etc.
6. Utilizar algunas adaptaciones del *Quijote* en cómic y, habiendo borrado previamente los textos, los alumnos deberán completarlos. O bien recortar las viñetas de un cómic ya existente o creado por ellos para estructurar de manera cronológica la historia.
7. Escenificar la novela a través de dramatizaciones o de una adaptación teatral basada, por ejemplo, en los cómics que se hayan realizado previamente. Durante la escenificación, los estudiantes podrán utilizar sus móviles o tabletas para, a través de las aplicaciones de RA hacer interactiva la escenificación aportando información adicional.

Para realizar este tipo de actividades o simplemente para crear los cómics es esencial que los docentes estén familiarizados con estas aplicaciones y páginas web, y así ayudar a sus alumnos a utilizar los recursos TIC y a gestionar sus emociones y sentimientos de forma efectiva cuando trabajen de manera grupal, fomentando en ellos la producción de nueva información que incidirá emocionalmente en los destinatarios (Ferrés i Prats, 2014).

Un aspecto igualmente importante es la valoración o evaluación por parte del docente del trabajo realizado por sus estudiantes. Donde lo más importante será el proceso y no tanto el resultado final, y para ello será necesario que, previamente a la realización de las actividades o propuestas, el profesor establezca cómo va a valorar los trabajos o propuestas creativas empleando listas de cotejo, rúbricas o planillas de evaluación. De esta manera, los alumnos conocerán desde el primer momento dicha información y así planificarán cómo trabajar para que sus creaciones y trabajos sean valorados de la mejor manera posible, o al menos de la forma más justa.

El cómic, como género literario, no solo fomenta la motivación y la creatividad en los alumnos para estudiar un determinado tema sino que, además, con una planificación consensuada entre profesor y estudiantes fomentará la investigación de aquellos contenidos que se quieran trabajar en clase, como en este caso es la novela del *Quijote*. No realizaran únicamente sus propias creaciones, además se estará fomentando en ellos la necesidad de leer y conocer de primera mano el texto original; sobretodo, al comparar sus creaciones con las de otros autores. Creemos que, a través del cómic, los alumnos podrán trabajar la obra del *Quijote* de una for-

ma más estimulante y motivadora, analizándola y estudiándola desde una perspectiva más lúdica, práctica y creativa.

6. BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, M. (2010): *El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica*. Madrid, Universidad Nebrija.
- BERENGUEL, I. (2011) “Las Tic’s y las viñetas: una propuesta didáctica sobre los totalitarismos a través del cómic Maus”, *Cuadernos del profesorado*, 4 (8), pp.42-57.
- CARO, M.T. y GONZÁLEZ, M. (2009): La posteridad iconográfica y editorial del “Quijote”, DIGITUM. (20.02.2015): <https://www.google.es/#q=La+posteridad+iconogr%C3%A1fica+y+editorial+del+%22Quijote%22>
- CUÑARRO, L y FINOL, J. (2013): “Semiótica del cómic: códigos y convenciones”, *Revista Signa*, 22, pp. 267-290.
- DARICI, K. (2014): “El cómic y la transmedialidad. El caso de *La Doce* de François Schuiten en Realidad Aumentada”, *Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, pp. 303-313.
- DEL REY, E. (2013): “El cómic como material en el aula de E/LE: justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación”, *RESLA*, 26, pp. 177-195.
- DELGADO-ORTEGA, P. (2006): *Primera...segunda...tercera llamada! Actividades teatrales para trabajar aspectos de la sexualidad en la consejería con adolescente*. Tesis Doctoral no publicada, Universidad de Puerto Rico.
- FERRÉS I PRATS, (2014): *Las pantallas y el cerebro emocional*. Barcelona, Gedisa.
- FLORES, F. (2007): *Las emociones en el niño autista a través del cómic*. Tesis sin publicar.
- GASCA, L. y RUBERN, R. (1994): *El discurso del cómic*. Madrid, Cátedra.
- GUZMAN, M. (2011): “El cómic como recurso didáctico”, *Pedagogía Magna*, 10, pp. 122-131.
- HORIZON REPORT NMC (2014): *Higher Education Edition*. Disponible en internet. (28.02.2015): <http://goo.gl/1WixOe>
- JIMENEZ, J. (2014): *La mejor versión de “Don Quijote” en comic*. (28.08.2015): <http://goo.gl/Ej3e8R>
- MARTÍN, A. (2004): “Los comics del *Quijote*”, *CLIJ*, 177, pp. 45-55.

- McCLOUD, S. (2007): *Entender el Cómic*. Bilbao, Astiberri.
- (1995): *El arte invisible*. Barcelona, Ediciones B.
- ORTEGA, S. (2014): “Estética del cómic”, *Revista de filosofía Factórum*, 11, pp.1-30.
- SEGOVIA, B. (2012) “La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic en la Escuela Primaria, *Revista Complutense de Educación*, 23 (2), pp. 375-399.
- SILVA, Y., HURTADO, S. y TIQUE, J. (2013): “El cómic como alternativa formativa en aulas de aceleración y conocimientos básicos del IED. Colegio Manuela Beltrán Sede B”, *Revista Infancia Imágenes*, 12 (2), pp. 94-100.