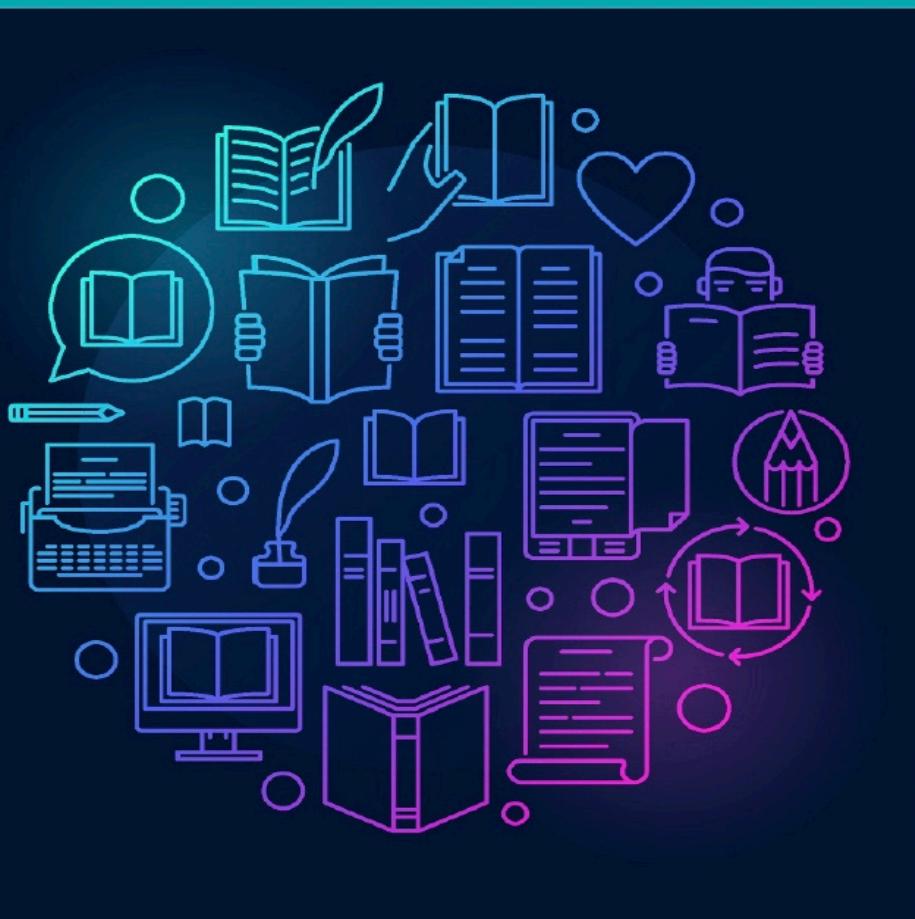


Innovación pedagógica y transformación digital en la enseñanza de la lengua, la literatura y la cultura hispánicas

*Pedagogical Innovation and Digital Transformation
in the Teaching of Hispanic Language, Literature,
and Culture*



Teresa Fernández-Ulloa y Alba Devo Colis (Eds.)

Innovación pedagógica y transformación digital en la enseñanza de la lengua, la literatura y la cultura hispánicas

*Pedagogical Innovation and Digital
Transformation in the Teaching of Hispanic
Language, Literature, and Culture*

Teresa Fernández-Ulloa

y
Alba Devo Colis
(Eds.)



Editado por Teresa Fernández-Ulloa y Alba Devo Colis

Este libro se publicó por primera vez en 2025

California State University, Bakersfield / MacEwan University / Western University

© 2025 Teresa Fernández-Ulloa, Alba Devo Colis y las personas autoras de cada capítulo

Esta obra se publica en acceso abierto. Esto significa que se puede compartir, copiar, redistribuir el material en cualquier medio o formato, y adaptar, transformar y construir a partir de ese material para cualquier propósito dando atribución, es decir, dando el crédito apropiado, proporcionando un enlace a la licencia e indicando si se han realizado cambios.

© de la foto de portada, lexashka

© del diseño de portada, Igor Martínez Cheza

ISBN: 979-8-218-76271-1

Comité científico

Los trabajos incluidos en este libro han sido revisados por el siguiente comité científico:

Dr. Miguel Soler Gallo, Universidad de Salamanca, España

Dra. Nancy Granados, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México

Dr. Héctor Francisco González Fernández, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México

Dra. Cecilia Concepción Cuán Rojas, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México

Dra. Rita de Cássia Miranda Diogo, Universidad do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Dr. Javier de Santiago-Guervós, Universidad de Salamanca, España

Dr. Piotr Psobolczyk, Instituto de Investigación Literaria de la Academia Polaca de Ciencias, Varsovia, Polonia

Dra. Eugenia Charoni, Flagler College, St. Augustine, Florida, EE.UU.

Dra. Elia Saneleuterio Temporal, Universitat de València / Grupo de investigación TALIS, España

Dra. Alyssa Holan, University of Wisconsin-Patteville, EE.UU.

Dra. Sarah Anderson, California State University, Chico, EE.UU.

Dra. Inmaculada Rodríguez Moranta, Universidad Internacional de La Rioja, España

Dra. Almudena Cantero Sandoval, UTAMED, España

Dra. Carolina Tosi, Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dra. Juana Rosa Suárez-Robaina, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, España

Dra. Beatriz Soto Aranda, Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, España

Dr. José Coloma Maestre, Universitat de València / Grupo de investigación TALIS, España

Dra. Susana Rodríguez Barcia, Universidad de Vigo, España

Dra. Ana Varela Suárez, Universidad de Vigo, España

Dra. María del Carmen Méndez Santos, Universidad de Alicante, España

Dra. Cristina Ruiz Serrano, MacEwan University, Edmonton, Alberta, Canadá

Dr. Antoni Brosa Rodríguez, Universitat Rovira i Virgili, Tarragona, España

Dra. María José Rodríguez Campillo, Universitat Rovira i Virgili, Tarragona, España

Dra. Marta García García, Universidad de Salamanca, España

Dr. Rubén González, Universidad de Málaga, España

Dr. Manuel Francisco Romero Oliva, Universidad de Cádiz, España

Índice

Introducción

Lengua, cultura y agencia: caminos hacia una educación crítica e inclusiva, Teresa Fernández-Ulloa y Alba Devo Colis vii

I. Didáctica de la cultura

1. La recuperación de la retórica en la escuela contemporánea, Claudio Moyano Arellano 2
2. Aplicar el DUA en la enseñanza literaria: cómo implementar pedagogías activas e inclusivas en el aula de Lengua y Literatura, Maite Goñi Indurain 11
3. Forjando puentes lingüísticos con AI: la dimensión humana entre mundos y culturas, María del Mar López Cabrales y María R. Matz 28
4. Digital Storytelling and Interdisciplinary Collaboration: A Project in the Spanish as a Foreign Language Classroom Alba Devo Colis y María Laura Flores Barba 37
5. Documentar, reflexionar, conectar: portafolios culturales digitales con hablantes de herencia y estudiantes de segunda lengua en el aprendizaje del español, Angela George 48

II. Innovaciones tecnológicas y uso de GenAI en ELE

6. Inteligencia Artificial (IA) Generativa y escritura académica en español: percepciones de alumnado y profesorado a través del focus group, Azahara Cuesta García 60
7. Individualización y enseñanza del español. La utilización de la IA como herramienta para tratar las necesidades particulares de nuestro estudiantado, Belén Huarte 72
8. Fostering Creativity through Artificial Intelligence: Strategies and Best Practices for Teaching Spanish as a Second Language, Óscar Ruiz Hernández 83
9. Exploring Language, Identity, and Spanish Heritage through ChatGPT in the Classroom, Álvaro González Alba 93
10. El impacto del aprendizaje colaborativo mediado por avatares e IA en plataformas móviles en el desarrollo de la Competencia léxica de estudiantes de ELE, Margarita Isabel Asensio Pastor y Renad Al-momani 102
11. El generador de imágenes Freepik y la gramática: propuesta de aplicación de la Inteligencia Artificial en el aula de ELE, Laura Ramírez Sainz 113

12. El microcuento con IA para el desarrollo de la competencia comunicativa en el aula de L1, María García Fernández y Carmen María Sánchez Morillas..... 126
13. La expresión oral del estudiantado ELE en la escuela intermedia estadounidense en Arlington, Virginia: un análisis a partir del género reseña oral, Alicia McPhee133

III. Prácticas didácticas

14. ¿Camión, guagua o colectivo? Promoting Dialectal Variation in the Spanish as a Foreign Language Classroom, Gabriela Martínez Loyola, Sari Heru y Richard Martínez148
15. Integración de las variedades que pasan desapercibidas en ELE. El caso del español cubano, Cynthia Potvin..... 159
16. Recursos Educativos Abiertos (Open Educational Resources) para enseñar lenguas usando objetos en museos, Rosamaría León170
17. El cine como herramienta pedagógica en la enseñanza a través de las tecnologías emergentes, Tanit Guadalupe Serrano Arias y Jorge Zamora Machuca....179
18. La distopía en el cómic de Enki Bilal: propuesta de recursos didácticos para la escritura creativa, Pilar Úcar Ventura.....189
19. De la teoría a la acción digital: kits de redes sociales como evaluación crítica en la enseñanza del español, María Eugenia De Luna Villalón199
20. La perspectiva de las personas docentes de ELE sobre el uso de las redes sociales. Un análisis en dos Institutos de Educación Secundaria en Austria, Irene Bermúdez Velázquez211
21. Verde fue mi selva, de Edna Iturralde. Literatura y conversaciones sobre Objetivos de Desarrollo Sostenible en el aula de español, María Jesús Leal Riol 225

IV. Literatura, cultura, sostenibilidad e identidad en ELE

22. Enseñar cultura a través de la literatura: La Celestina y el Lunes de Aguas, Cristina Gómez Sánchez..... 236
23. Nuevas interacciones en entornos digitales: el rol de los Bookstagramers en la difusión literaria, Gabriela Inés Rizzi 247
24. La construcción de la identidad digital en quienes se preparan como profesionistas de lengua materna. Caso FFYL, UANL, México, Manuel Santiago Herrera Martínez..... 256
25. El paisaje lingüístico y la competencia global: un estudio de caso, Carmen Vanesa Álvarez-Rosa..... 266

18

La distopía en el cómic de Enki Bilal: propuesta de recursos didácticos para la escritura creativa

Pilar Úcar Ventura

Universidad Pontificia Comillas de Madrid, España

1. Introducción

En este artículo se va a presentar el valor de la lectura del cómic con el fin de proveer al estudiantado de español como segunda lengua de unas herramientas favorables para el desarrollo y la práctica de las competencias de redacción, en concreto, de la escritura creativa que se va a aplicar de forma transversal, no solo en los cursos de Lengua sino también de Literatura y de Cultura y Civilización.

Se considera que trabajar en el aula la creación escrita facilita distintos estilos de narrativa a la vez que se ayuda a comprender diferentes géneros literarios y lingüísticos (Litwin, 2008), en los que se reflejan sentimientos y pensamientos a través de la imaginación, incentivada por estímulos que se pueden observar y experimentar.

Se reconoce la importancia de la atenta escucha y la activa lectura, para componer contenidos creativos a partir de una foto, un libro, una escena de una película, una canción, una noticia, una palabra, una conversación, un paseo, un recuerdo: las posibilidades abundan y el profesorado puede seleccionar la más conveniente según los objetivos del curso.

Se trata de plasmar y transmitir, de comunicar creando un contexto determinado y empleando el código elegido (Gutiérrez Ordóñez, 2002), ya sea prosa, verso, monólogo, diálogo para provocar sorpresa, emoción, reflexión gracias a la comparación, al simbolismo, por ejemplo.

Se propone al autor Enki Bilal pues sus cómics se enmarcan en una temática muy leída por la juventud, al tratar contenidos distópicos, ficticios, futuribles y anticipatorios, llenos de sugerencias a la tecnología y a su progreso, así como a la existencia y proyección de la IA.

Con el análisis de estas lecturas, el alumnado tiene la posibilidad de emplear recursos reales y conocidos para usarlos en las diversas áreas de su propio aprendizaje.

Se ofrecen modelos de actividades escritas de dificultad gradual para los correspondientes niveles académicos de enseñanza y adquisición del lenguaje, y se dedica especial atención a las competencias de la síntesis y del análisis.

2. Valor del cómic

La dicotomía establecida entre cómic y literatura supone un debate largo y poco novedoso que enfrenta a muchos expertos, teóricos y analistas. A lo largo de las últimas décadas se formula la pregunta de considerar el cómic literatura. Si se analiza la estructura y el formato de un cómic, se observa que los textos, los diálogos, las onomatopeyas y los símbolos gráficos, pertenecen al ámbito de la literatura y más si se tiene en cuenta la facilidad para conectar y relacionar muchas obras de literatura por medio de su adaptación al cómic; además, el cómic constituye un vínculo narrativo en el que se entremezclan lenguaje visual con lenguaje escrito para transmitir y plasmar una historia; de esta manera, se obtiene lo que se denomina un arte secuencial (Álvarez Angulo, 2001), ya que el cómic adopta planos, encadenamientos, perspectivas, lenguaje no verbal, paralenguaje, kinésica, distintos puntos de vista, entre otros aspectos propios de la literatura, así como la articulación de imágenes, el cromatismo y la descripción, el discurso dialógico o el monólogo.

Parece, por tanto, que la discusión sobre si el cómic es o no literatura, podría quedar superada, al considerarse un medio de expresión humana, útil para el compromiso real o para la evasión, para la implicación social o para la distopía, como es el caso que se describe con el libro *BUG* de Enki Bilal.

El cómic descubre intertextos, emplea razonamientos y representa la realidad más allá del lenguaje empleado, provocando imágenes e invenciones escritas creativas, estimulando la reflexión sobre las convenciones lingüísticas por medio de la parodia -subversiva o no- y el empleo de códigos semióticos establecidos por emisor y receptor (Català, 2005).

3. Enki Bilal. *BUG*

Como se ha mencionado, la lectura de *BUG* ejemplifica un título de gran actualidad: la comunicación telemática, la IA (inteligencia artificial), convirtiendo el argumento -literario y conceptual- en una auténtica distopía, producto de realidades ficcionales, dentro de las novelas gráficas visionarias, anticipatorias e innovadoras.

Enki Bilal, nacido en Belgrado en el año 1957 y nacionalizado en Francia, desarrolla gran parte de su trabajo no solo como historietista sino también como director de cine, muy reconocido durante el siglo XX hasta la actualidad. Para algunos críticos y conoedores del conjunto de su producción (Cros, 2003), el escritor seleccionado supone un nombre mítico ya consagrado por su forma tan subjetiva y singular de abordar la ciencia ficción y la fantasía a lo largo de los años: *El crucero de los olvidados* (1975), *El navío de piedra* (1976) o *La ciudad que nunca existió* (1977); algunas obras están más orientadas a lo social: *Las falanges del orden negro* (1979), *La feria de los inmortales* (1980) o *Partida de caza* (1983); en 1986 alcanza su mayor éxito con *La mujer trampa*, un cómic de ciencia ficción que lo señalará como referente en estos contenidos, gracias al trazado de una historia distópica, oblicua, de densa atmósfera, complejos personajes y extraños giros argumentales, una especie de continuación de *La feria de los inmortales* y *Frío Ecuador* del año 1993, el eslabón central de lo que se conoce como la *Trilogía Nikopol*.

Con estos miembros, el autor se convirtió en una figura representativa de las novelas gráficas ficcionales y de guiones de cine al que se dedicó hasta la publicación de *BUG* con el que se considera la vuelta a la escritura del cómic en su más esencial significado de distopía, pues el argumento describe de manera gráfica y lingüística la idiosincrasia de una amenaza:

virus informáticos y elementos ignotos e intangibles que van a deformar la estética de una realidad asumida.

3.1. Argumento de *BUG*

En el año 2041 y por un error informático de origen desconocido, se produce la desaparición completa de todos los contenidos digitales del mundo; a partir de este momento, un solo hombre se transformará en el portador de toda la información de la red, almacenada en su cabeza; será la persona más buscada de la Tierra.

Se observa que el autor plantea al lector una distopía cuyas consecuencias se perciben en la desaparición de Internet, en el no funcionamiento de aparatos: coches, aviones, trenes, marcapasos..., es decir, todo un caos en viñetas muy plásticas: un total de trescientos aviones que se estrellan, cien mil ascensores se quedan bloqueados, se suceden secuestros, continuos robos y fugas masivas; se ha roto el inestable y frágil equilibrio de poder existente entre las naciones, que empiezan a sospechar unas de otras y crece la idea de una nueva guerra fría a nivel mundial. Así pues, quien lo lee se encuentra ante un thriller de marcado carácter apocalíptico, todo un signo de material literario perteneciente al género de la ciencia ficción.

La originalidad de *BUG* como recurso didáctico en el aula radica en parte del contenido (García-Peñalvo, 2015), es decir, datos informáticos que no desaparecen por completo, sino que los acumula la mente de un astronauta, depositario de toda la información mundial, el humano que almacena todos los secretos.

El hilo narrativo continúa de manera muy lógica: todos los países, conocedores de las circunstancias que les pueden afectar, estudian la fórmula para perseguirlo; se asiste, por tanto, a reuniones entre grupos peligrosos, asociaciones terroristas para lograr el control de una humanidad que se debate inclinada a la desesperación.

3.2. Estructura de *BUG*

A lo largo de las casi noventa páginas de la novela gráfica *BUG*, se suceden secuenciadas, como fotogramas, una serie de viñetas que tienen entidad propia, es decir, a través de su lectura se percibe la sensación de que son ajenas a la página, que pueden constituir por sí mismas textos e imágenes independientes, que se podrían separar y leer viñeta a viñeta sin necesidad

de ver la página en su totalidad. Podría compararse este hecho con una colección de cuentos en la que existe un punto común de estructura, de estilo narrativo.

En ocasiones, se encuentran algunos de los caracteres casi inmóviles, cargados de acción estática, valga la paradoja: es el resultado que desea conseguir el autor; el estatismo del contenido guarda coherencia con el formato que dibuja en cada una de las viñetas. De la misma manera, adquiere una función primordial el color que domina en el libro: de los azules y blancos a la gama cromática del gris, para lograr una atmósfera impregnada de difuminación y fantasía, casi de pura ensoñación; no obstante, la paleta fría que emplea no impide la expresión de emociones en medio de un panorama desolador, desdibujado entre la realidad y la ficción.

Resulta interesante apuntar que el contenido y la estructura ofrece una intralectura de carácter social y político, propia de un escritor visionario con una gran capacidad para atrapar el instante y proyectarlo mediante imágenes y palabras fuera del contexto real (Área y Adell, 2009).

Las cuestiones que plantea alcanzan aspectos abstractos y filosóficos al preguntarse por la auténtica raíz del poder, la esencia de su posesión y hacia dónde se conduce y llega la humanidad dependiendo de conexiones y comunicaciones externas para la obtención de la información.

4. Propuesta de actividades didácticas

Se dedica este epígrafe a la presentación de una serie de actividades a partir del recurso didáctico del cómic de Enki Bilal, *BUG*. Por ello, se hace necesario explicar el valor que adquiere la novela gráfica para trabajar en el aula de Lengua y aplicar los conocimientos adquiridos.

En primer lugar, para que el alumnado tenga contexto, conviene enunciar los datos biográficos del autor tratado, así como aportar detalles argumentativos y estructurales del libro siguiendo lo formulado en el capítulo anterior.

A continuación, aparecen detalladas las actividades para la secuenciación didáctica:

1. Tormenta de ideas

Se enseña al alumnado la portada del libro, mediante imágenes de Internet para destacar alguno de los aspectos que se han visto anteriormente; el color, por ejemplo.

Se formulan preguntas del tipo: ¿qué colores dominan en la cubierta? ¿Cuál puede ser el significado de estos? ¿Por qué esos tonos y no otros? De esta manera se practica vocabulario muy sencillo y oraciones causales en indicativo, a la vez que se puede anticipar qué se va a encontrar en las páginas del cómic.

¿Por qué solo aparece un único personaje? Descripción de su aspecto físico, de su actitud y posibles emociones que provoca su mirada. ¿En qué escenario se puede encontrar? ¿En qué momento de la historia? ¿Por qué no expresa movimiento?

A partir de sus respuestas, se introduce con más detalle la historia para pasar a otras actividades que fomenten la escritura creativa, como las que siguen.

2. El monólogo emocional y descriptivo

La actividad se titula “Ponerse en los zapatos del otro” y para ello el alumnado, de forma individual, inventa un monólogo.

Se dan las siguientes consignas: el escenario va a ser en el espacio interestelar y el protagonista, como ya se ha visto en el contenido, es un astronauta que posee toda la información mundial. Para la redacción del monólogo, se ha de observar su expresión y sus movimientos (se puede utilizar la misma imagen de la portada que se ha visto en la anterior actividad dedicada a la tormenta de ideas). El objetivo consiste en plasmar sentimientos, emociones y la toma de decisión ante el futuro desolador de la humanidad.

Se pide redactar frases cortas, sin conectores, imitando el pensamiento caótico y urgente ante la situación dramática y para ello hay que usar onomatopeyas, preguntas retóricas, períodos frasales abruptos, así como exclamaciones: recursos lingüísticos coloquiales al servicio de la urgencia de la situación presentada. La estructura, sin pausas, de forma continuada, con urgencia.

3. El diálogo resolutivo

La actividad se titula “¿Qué está pasando?” y su realización, en grupo o por parejas, consiste en elaborar un diálogo entre varios personajes que siguen en la tierra y que aparecen reunidos por algún motivo. Para configurar dicha conversación hay que decidir el contexto de la reunión en la tierra; el alumnado elige los datos del escenario interior, de la ciudad y del tiempo en que ocurre la acción. Se tiene que señalar rasgos físicos (retrato) y sicológicos (etopeya) de cada uno de los caracteres y entre ellos se organiza un diálogo con expresiones de miedo, sospecha, anticipación, a la vez que usan verbos *dicendi*, de introducción a cada una de las intervenciones de los actantes, por medio de acotaciones, frases bruscas y entrecortadas, elementos coloquiales de interrupción (sonidos, ruidos...)

4. La narración distópica

La actividad se titula “¿Qué ha pasado? Y... ¿Qué va a pasar?”

Se realiza de manera individual y hay que imaginar y recrear un nuevo escenario a partir de una nueva imagen que muestre caos y desaparición de todo vestigio humano.

Se empieza con la descripción de la atmósfera paralizada, del sentimiento de estatismo que domina a través de los colores, la niebla, las nubes, la ausencia de personajes y de movimiento. Después de esta observación y de reflexionar sobre el contenido, hay que narrar un minicuento del paisaje urbano y terrestre que se observa; para ello se usan verbos en tiempo pasado y presente para provocar tensión y contraste y se practica la perifrasis con matiz de futuro: “¿Qué va a pasar?” Para relacionar las frases de la narración, se emplean conectores temporales y causales: “cuando, al tiempo que, porque, dado que...” y como se trata de contrastar el pasado con el presente y proyectar un posible futuro, conviene realizar la búsqueda de referentes comparativos del estilo: “en el pasado, antes...en este momento, ahora...”. El microrrelato se redacta en tercera persona, sin apenas diálogos ni monólogos, pues conviene practicar el narrador omnisciente: contar una historia conociendo todos los datos y sabiendo el desarrollo del relato, así como su final.

5. La crónica periodística

La actividad se titula “Un titular mediático” y el objetivo es conocer y practicar las estrategias de la escritura periodística; para ello se va a elaborar un titular y una entradilla como si se fuera a publicar en un periódico, a modo de noticia para la población. Se emplea el estilo narrativo y la estructura sigue la linealidad de un relato periodístico: qué ha pasado, dónde, cuándo, a quién y por qué. Conviene realizar esta actividad en grupo para combinar distintos estilos de redacción y negociar entre el alumnado decisiones, contenido y estilo narrativo. Se van a usar verbos en presente y futuro, para anticipar previsiones y acontecimientos esperables y resulta muy productivo el hecho de combinar la narración con la descripción: ciudad, protagonista y conversación de los intervinientes; de esta manera se pueden expresar realidades y miedos, sospechas y ficción con palabras técnicas referentes a la telecomunicación y la política, usando el registro idiomático coloquial según el contenido que se haya elegido. En esta actividad resulta positivo marcar una extensión de unas 15 líneas aproximadamente para trabajar la síntesis propia del género periodístico y así captar el interés y la atención del lector desde el primer momento y a la vez seleccionar los elementos relevantes para eliminar los prescindibles.

6. Un nuevo final

La actividad se titula “Crear una nueva escena”. Para ello, el alumnado conoce la historia del cómic, las ideas que trata, los personajes y el resultado final. Es una actividad para realizar de manera grupal o individual, y se pueden seguir estas consignas: será el profesorado quien elija una sucesión de viñetas en las que se aprecie el núcleo del argumento relacionado con el tema clave que es la desaparición de la información digital, y el alumnado va a diseñar la solución del conflicto y lo va a resolver mediante la creación de diálogos caóticos, ruidos inventados, conversaciones erráticas, confusión en el escenario, descripción de personajes corales y aparición del protagonista. Esta actividad consiste en propiciar la decisión final: si existe o no, si hay luz, es decir, recuperación de la información o un final abierto que se puede ejemplificar con puntos suspensivos, hablando los protagonistas, con la muerte de uno de ellos, con la sorpresa de alguien nuevo, con la interrupción definitiva de todo...En resumen, es una actividad para consensuar en grupo o para imaginar libremente de forma

individual. Son las ventajas que tanto el relato distópico como la ciencia ficción proporcionan.

7. Estructura circular

La actividad se titula: “Epílogo. Continuará. Volver a empezar”

Se trata de una actividad para realizarla individualmente. Conviene para su ejercicio revisar los tópicos literarios clásicos: *tempus fugit, carpe diem, locus amoenus* y la simbología literaria de elementos como el silencio, los pájaros, las máscaras y el agua.

El alumnado volverá al inicio de la historia provocando un ciclo, y va a redactar un nuevo principio que pueda conectar con el final distinto que ha creado en la actividad anterior (número 6); para ello puede inventar personajes con nuevas relaciones, un nuevo escenario real o ficticio como punto de partida y redactar un monólogo del protagonista (teniendo en cuenta los datos que se han aportado en la tormenta de ideas a partir de la imagen de la cubierta del cómic) mientras el pájaro sobrevuela la escena, en la que hay agua estancada y todo ello es anticipatorio de un futuro funesto, real o insólito.

6. Conclusiones

Con este artículo se ha pretendido ofrecer un elenco de actividades para trabajar la escritura creativa a partir del cómic *BUG* de Enki Bilal. Se ha elegido dicho título porque refleja temas muy actuales: la inmigración, la política mundial, el terrorismo o la religión, las amenazas de la sociedad por el poder de las telecomunicaciones y su servidumbre; el peligro de la vulnerabilidad, la dependencia de internet y la hiperconectividad, todo ello plasmado con personajes fuertes, potentes, reales o imaginarios, que provocan polémica, sorpresa, miedo, crítica e ironía.

Resulta muy interesante descubrir intertextos alusivos a obras de Julio Verne, George Orwell en ciudades tan emblemáticas como París, Londres, Moscú donde se reúnen asociaciones sospechosas y mafiosas; con todo este contenido, las actividades didácticas buscan la práctica de la escritura creativa desde lo personal: vivido, aprendido, conocido y experimentado hasta lo colectivo para crear, inventar, compartir siempre a partir de la

observación y de la lectura del cómic, un género literario en alza (Fuentes Rodríguez, 2000) y de gran reconocimiento en la actualidad por las ventajas que aporta para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua; se trata de un recurso que interesa y divierte con unos resultados óptimos en la práctica de la lengua.

Referencias

- Álvarez Angulo, T. (2001). *Textos expositivo-explicativos y argumentativos*. Madrid: Octaedro.
- Área, M. y Adell, J. (2009). “eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales”, en De Pablos. J. (coord.): *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Málaga: Aljibe, pp. 391-424.
- Català, J. (2005). *La imagen compleja*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Cros, A. (2003). *Convencer en clase. Argumentación y discurso docente*. Barcelona: Gedisa.
- Fuentes Rodríguez, C. (2000). *Lingüística pragmática y Análisis del discurso*. Madrid: Arco Libros.
- García-Peña, F. J. (2015). “Cómo entender el concepto de presencialidad en los procesos educativos en el siglo XXI”. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16 (2), pp. 6-12.
- Gutiérrez Ordóñez, S. (2002). *De semántica y pragmática*. Madrid: Arco Libros.
- Litwin E. (2008). *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Buenos Aires: Paidós.