

Experiencia de uso de un cómic (“Arrugas”) como material didáctico en el aula universitaria

Raúl García Borrego¹, Nerea Requena Ocaña², M. Carmen Mañas Padilla¹, Adriana Castro Zavala¹, Pedro Araos³, Sara Gil Rodríguez¹, José María Caramés¹, Sergio Ortega Acosta⁴, Lisa Edelkraut¹, Eugenio Rivas Herencia⁵ y Estela Castilla Ortega¹

¹Departamento de Psicobiología y Metodología de las Ciencias del Comportamiento, Universidad de Málaga

²Instituto de Investigación Biomédica de Málaga -IBIMA

³Departamento de Psicología Básica, Universidad de Málaga

⁴Departamento de Matemática Aplicada, Universidad de Málaga

⁵Departamento de Arte y Arquitectura, Universidad de Málaga

Resumen

En la actualidad, existen pocas experiencias docentes que incorporen el cómic al entorno universitario. En este trabajo hemos explorado la utilidad de un cómic (“Arrugas”, de Paco Roca) para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de contenidos relacionados con la vejez y la demencia, en una asignatura del Grado en Psicología.

Palabras clave

Cómic, patología o medicina gráfica, observación, entrevista, motivación, emociones.

1. Introducción

La falta de implicación o motivación del alumnado es una preocupación común a múltiples contextos universitarios. Una pauta docente para incrementar la motivación es poner en práctica estrategias de aprendizaje significativo que permitan anclar el conocimiento sobre la cultura propia del estudiantado y resulten atractivos e ilusionantes (Polanco, 2005). En este sentido, las nuevas tecnologías han inundado las aulas como elementos motivadores, pero ha sido menos frecuente el empleo didáctico de materiales no tecnológicos con valor emocional o artístico. Existen pocas experiencias que incorporen el cómic al entorno universitario. Sin embargo, el lenguaje del cómic ha demostrado ser una potente herramienta de divulgación social (Mayor, 2020), que favorece el aprendizaje en otros contextos educativos (Farinella, 2018; Jee

y Anggoro, 2012). Las características del cómic que promueven el interés y la comprensión de la información son numerosas. Por ejemplo, el uso del humor y otros recursos -metáforas, situaciones imprevistas, giros dramáticos,...- estimulan la emoción, la atención y la creatividad. El empleo de personajes y situaciones cotidianas identificables proporciona ejemplos que permiten contextualizar el aprendizaje en la vida real, mientras que la estructura narrativa favorece la curiosidad y el recuerdo -en comparación con la estructura expositiva que caracteriza al texto académico- (Farinella, 2018; Jee y Anggoro, 2012). El ser humano tiende de manera natural a emplear la narrativa para organizar y comprender el mundo, elaborando historias con estructura secuencial y relaciones causa-efecto, en las que uno mismo puede ser el personaje principal, como en el caso de las memorias episódicas o autobiográficas (Storr, 2022). Las historias también permiten empatizar con los protagonistas y sus circunstancias, favoreciendo la implicación emocional y la formación en valores (Farinella, 2018; Jee y Anggoro, 2012). De hecho, los relatos donde el héroe recibe una recompensa o un castigo se emplean desde la antigüedad como medio de transmisión de valores culturales, sociales y morales (Storr, 2022). Finalmente, en el lenguaje del cómic, la información se presenta de manera secuencial y organizada en viñetas, y el texto se acompaña de dibujos, lo cual favorece la comprensión y estimula el pensamiento visual (Farinella, 2018; Jee y Anggoro, 2012).

Por tanto, en el presente trabajo, hemos partido de un proceso de investigación-acción, en el cual se identificó como situación problemática una falta de motivación por parte del alumnado frente a los contenidos y las estrategias empleadas en ciertas asignaturas del Grado en Psicología, al manifestar que lo que se aprende durante la carrera es “poco práctico” o “poco importante” en el mundo real. Se pretende valorar la utilidad de un cómic para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de contenidos relacionados con la vejez y la demencia que se imparten en la asignatura de Neuropsicología.

2. Desarrollo de la actividad

Participantes: participaron un total de 111 estudiantes de la asignatura de Neuropsicología (3.º curso del Grado en Psicología) de la Universidad de Málaga, con una edad media de 21 años. Al igual que en el resto de la titulación, el alumnado era mayoritariamente femenino (77,4 % mujeres y 22,6 % varones).

Material: la novela gráfica *Arrugas* de Paco Roca (2007) [100 págs., -16.ª edición en 2021-] es una obra de amplia difusión y aceptación entre crítica y público, con múltiples reconocimientos nacionales e internacionales [<https://www.astiberri.com/products/arrugas>]. *Arrugas* cuenta la historia de Emilio y de su lucha contra la enfermedad de Alzheimer tras su ingreso en una residencia de ancianos. Además de su indudable valor artístico, la obra es valiosa desde el punto de vista de la neuropsicología clínica. Presenta distintos tipos de envejecimiento cognitivo, fases de la enfermedad de Alzheimer, ejemplos de síntomas característicos de esta demencia (amnesia retrógrada y anterógrada, afasia, agnosia, apraxia,...) y aspectos de su abordaje terapéutico. Creada a partir

de una rigurosa documentación, *Arrugas* es uno de los máximos exponentes nacionales de cómic social y de medicina o patología gráfica (González, 2017).

Junto con el libro, se entregó un cuestionario que preguntaba datos sociodemográficos (género, edad, curso), hábitos de lectura de cómics, uso de cómics en otras asignaturas del grado, valoración general del cómic leído y valoración de la actividad comparada con una clase magistral. El cuestionario contenía además un apartado de redacción libre (opcional) para comentar lo deseado sobre la actividad o sobre la temática de la vejez y la demencia.

Procedimiento: el estudio de innovación educativa fue aprobado por el Comité Ético de Experimentación de la Universidad de Málaga (CEUMA: 96-2022-H). El alumnado participó de manera voluntaria y anónima tras firmar un consentimiento informado. La actividad se realizó en cuatro grupos reducidos de aproximadamente entre 25 y 40 estudiantes cada uno, en compañía de la docente y de al menos dos personas del equipo de investigación ajenas a la asignatura. Cada estudiante recibió un ejemplar de *Arrugas* para leerlo de manera individual en un máximo de una hora; junto con el cuestionario a cumplimentar.

Durante la actividad, el equipo de investigación observó (con simple mirada) comportamientos que reflejasen el interés y la emoción suscitados por el cómic. Las categorías observadas fueron: atención (concentración), emociones (expresiones faciales o verbales), interacción con el libro (tocarlo, fotografiarlo,...) e interacción entre el alumnado. Además se realizó una entrevista no estructurada a estudiantes al azar, una vez que terminaban de contestar los cuestionarios, con la pregunta: “¿qué te ha parecido?” (A partir de la cual se desarrollaba libremente la respuesta).

3. Resultados

Hábitos de lectura y valoración del cómic: el alumnado manifestó estar poco familiarizado con el material. En cuanto a los hábitos de lectura de cómics (o manga, novela gráfica, tiras cómicas,...), el 84 % de los participantes indicó que muy rara vez o nunca leía, el 6,6 % lo hacía al menos una vez al mes, el 4,7 % al menos una vez a la semana, el 3,8 % varias veces a la semana y únicamente el 0,9 % restante leía cómics todos o casi todos los días. Por regla general, no recordaron haber leído cómics o novelas gráficas en otras asignaturas del grado ni que estas usasen viñetas o tiras cómicas. No obstante, al valorar cuánto les había gustado *Arrugas* tras su lectura [en una escala tipo Likert de 7 puntos; desde “nada” = 1 hasta “mucho” = 7] el alumnado respondió de forma muy positiva, en relación a aspectos concretos como el dibujo (media: $\bar{x} = 6,38$; desviación típica: $s = 0,76$), los personajes ($\bar{x} = 6,57$; $s = 0,67$), la historia ($\bar{x} = 6,55$; $s = 0,71$), los diálogos ($\bar{x} = 6,26$; $s = 0,93$) y la narrativa o ritmo ($\bar{x} = 6,25$; $s = 0,94$), así como al respecto de la valoración global ($\bar{x} = 6,63$; $s = 0,66$).

Resultados observacionales: las observaciones recogidas se pusieron en común entre todo en equipo de investigación, aportándose aquí un resumen consensuado. Cuando se repartieron los ejemplares de *Arrugas*, estos por lo general se recibieron con agrado por el alumnado, aunque pudieron observarse algunas reac-

ciones emocionales de sorpresa o incredulidad acompañadas, por ejemplo, de risas. Algunas personas parecieron abrumadas por la aparente extensión del libro, aunque al abrirlo y ver que se trataba de un cómic, mostraron gestos de alivio. Curiosamente, en algunos casos exploraban el libro oliéndolo, tocándolo o revisándolo minuciosamente, lo cual pone en relieve el valor motivacional de la experiencia sensorial que aporta el formato físico. Al poco tiempo de comenzar a leer, el alumnado se mostró concentrado e inmerso en la lectura. Cuando hablaban entre sí, era para comentar algún aspecto del cómic. El ambiente del aula parecía tornarse más serio y “solemne”. Durante la lectura y especialmente en su final, se pudieron observar sonrisas, expresiones de sorpresa o de tristeza, que evidenciaban la implicación en la historia. El tiempo medio empleado en la lectura fue de 30-45 minutos. En algunos casos, cuando el alumnado terminó de leer el cómic, lo volvieron a abrir e incluso fotografiaban algunas páginas, e intercambian opiniones entre sí.

Valoración de los aspectos formativos y motivacionales de la actividad: el alumnado entrevistado respondió sonriendo y manifestó haber disfrutado la actividad (“me ha gustado mucho, me ha encantado”). Destacaron que el cómic les había ayudado a identificar los trastornos neuropsicológicos que padecen las personas con Alzheimer y su repercusión a nivel personal y familiar. Hicieron hincapié en que pudieron experimentar las situaciones desde el punto de vista del afectado por la enfermedad, y no desde la perspectiva de una persona externa. En algunos casos mostraron cierta consternación (“ha sido muy bonito, al final me han entrado ganas de llorar y se me ha escapado una lágrima”, “me ha impresionado el final”).

En el cuestionario se planteó la pregunta: “En comparación con una clase magistral o con la lectura de un caso clínico presentado en formato clásico (con un texto expositivo), indica qué aporta la lectura de *Arrugas*”; con respuesta en una escala tipo Likert de 7 puntos [desde “mucho menos que las otras actividades” = 1 hasta “mucho más que las otras actividades” = 7]. También en este caso la valoración fue muy favorable en todos los aspectos preguntados. El alumnado consideró que esta actividad les sirvió, más que una clase magistral habitual, para adquirir información teórica ($\bar{x} = 5,00$; $s = 1,57$), para reconocer los síntomas de la demencia en una situación de la vida diaria ($\bar{x} = 6,32$; $s = 0,84$), para comprender que lo que se trata en la asignatura es algo real ($\bar{x} = 6,56$; $s = 0,81$), para conocer el día a día de las personas que conviven con la demencia a nivel personal, familiar o profesional ($\bar{x} = 6,41$; $s = 0,76$), para empatizar con las personas afectadas o su entorno ($\bar{x} = 6,62$; $s = 0,66$) y para implicarse más en la asignatura ($\bar{x} = 6,32$; $s = 0,87$). Así mismo, opinaron que en el futuro recordarán más esta actividad ($\bar{x} = 6,41$; $s = 0,99$). Por último, 39 estudiantes (35 %) contestaron al apartado de redacción libre. En general, los comentarios se pueden englobar en los siguientes tópicos: sentimiento de tristeza y empatía hacia las personas afectadas; sorpresa al descubrir la problemática y sentirla como algo cercano –choque de realidad-; narración de una vivencia personal; importancia o interés del ámbito de la vejez y demencia como campo de desarrollo profesional; agradecimiento por la actividad; y agrado por el cómic como formato para plantear la actividad. Algunos ejemplos de estos comentarios son los siguientes: “te sientes mucho

más inmersa e implicada emocionalmente, logra llegar más allá que una clase teórica”; “algunos conocimientos que he adquirido en la asignatura de Neuropsicología los he podido aplicar”; “tendemos a verlo como algo muy lejano, pero nunca sabemos cuándo y cómo puede llegar algo así a nuestras vidas, tanto a nivel personal como profesional”; “te dan ganas de aprender más sobre enfermedades mentales en la vejez”; “no me importaría dedicarme a este campo en el futuro”.

4. Conclusión

El formato en cómic ha resultado novedoso y bien recibido entre estudiantes de universidad sin hábitos previos de lectura de cómics. Favoreció una visión real de la problemática desde la perspectiva de quienes la viven, lo cual aporta relevancia práctica y social. Para seguir indagando sobre el potencial del cómic como elemento motivador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en futuros estudios se podrían emplear metodologías que permitieran obtener conclusiones más robustas, por ejemplo, escalas de emoción o motivación, comparación con un grupo que no recibe la actividad, o *software* de análisis cualitativo. También sería oportuno investigar si los posibles efectos motivadores son puntuales o si se mantienen en el tiempo, así como comparar el cómic con otro tipo de materiales o estrategias. Esta experiencia también destaca el gran potencial del cómic para suscitar emociones, las cuales pueden contribuir a la motivación.

Agradecimientos

Esta experiencia docente forma parte del PIE22-123 del plan INNOVA22 de la Universidad de Málaga. Agradecemos a las bibliotecas de la Facultad de Psicología y Logopedia y de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga el préstamo de los ejemplares necesarios para desarrollar la actividad.

Referencias

Farinella, M. (2018). The potential of comics in science communication. *Journal of Science Communication*, 17, 1-17.

González Cabeza, I. (2017). *Imágenes de la enfermedad en el cómic actual*. León: EOLAS Ediciones.

Jee, B. D. y Anggoro, F. K. (2012). Comic Cognition: Exploring the Potential Cognitive Impacts of Science Comics. *Journal of Cognitive Education and Psychology*, 11, 196-208.

Mayor Serrano, B. (2020). Divulgación científica a través del lenguaje del cómic: la COVID-19. *Revista de Medicina y Cine*, 16, 69-79.

Polanco Hernández, A. (2005). La motivación en los estudiantes universitarios. *Actualidades Investigativas en Educación*, 5, 1-13.

Roca, P. (2007). *Arrugas*. Bilbao: Astiberri Ediciones.

Storr, W. (2022). *La ciencia de contar historias*. Madrid: Capitán Swing.

