

Título 1. PONENCIA DE COORDINACIÓN:

Autores: María Aurora García Ruiz y Eugenio Maqueda Cuenca

Entidad: Universidad de Málaga

Correo electrónico: mauroragruiz@uma.es y emaqueda@uma.es

En primer lugar, quisiéramos felicitar y, a la par, dar las gracias al comité organizador por el excelente trabajo realizado en la ejecución de este congreso.

En segundo lugar, quisiera disculparme por no poder acompañarles presencialmente y les doy gracias por la posibilidad de presentar esta conferencia virtualmente.

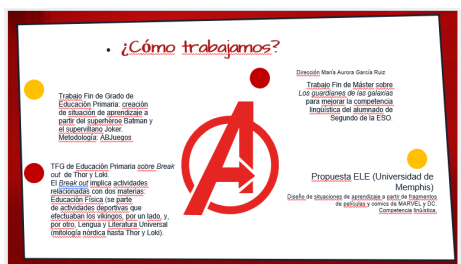
Al hilo de esto, el título de esta ponencia es: “Cómo fomentar la lectura mediante el multiverso de MARVEL a través de un Proyecto Internacional en redes sociales”



Cabe advertir que esta propuesta que procedemos a comentar surge en el marco del proyecto de investigación “DILENGUA” (HUM-253) y del proyecto internacional de innovación educativa, titulado “HÉR@S Heroísmo Épico: Redes y Objetivos Sociales” (PIE22-080).



Principalmente, en el citado proyecto de innovación educativa proponemos “el empleo de motivos épicos tradicionales en la literatura española y extranjera actuales a partir de los cómics y cine de MARVEL en el aula de Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato. Para ello, se emplean metodologías dispares, tales como: ABRetos, ABProblemas, ABProyectos y redes sociales”.



Dicho esto, en esta ocasión, hemos de centrarnos en una propuesta didáctica realizada en el marco del citado proyecto y que tiene como propósito promover el interés por la lectura de los futuros docentes de Educación Infantil.

En lo que se refiere al contexto, hemos de indicar que esta planificación de promoción lectora se planteó en la asignatura de *Literatura Infantil* del cuarto curso del Grado de Educación Infantil de la Universidad de Málaga. Se partió de un cuestionario (n=60 discentes) en el que 76.66% (es decir, 46 personas de 60) indicó que "no le gusta nada leer" e, incluso, que "odian leer".

Así las cosas, los docentes universitarios, con la intención de proponer lecturas del gusto de su auditorio, realizamos una segunda encuesta para comprobar si los y las discentes estarían interesadas en las lecturas de cómics de MARVEL.



El método utilizado fue el programa QSR =NVivo10[®] ¹ como opción para el análisis de datos cuantitativos.

Para atenernos al tiempo de exposición, comentaremos algunos ítems del cuestionario rápidamente:

- 1) Uno de ellos fue: *¿Has leído algún cómic?* Al que 57 personas respondieron afirmativamente. Si detallamos las respuestas obtenidas, fueron las siguientes:

¹ Diseñado para los investigadores que necesitan niveles de profundidad de análisis con diferentes cantidades de datos, el NVivo[®],10 puede utilizarse en grandes estudios multicéntricos con un volumen significativo de datos, pero también en estudios más pequeños, con un solo investigador entrenado para aplicarlo.15 Es la versión más actualizada del software, creada en 2012, adecuada para diferentes tipos de análisis, como: análisis de comparación constante (presente en la TF), palabra clave en contexto, número de palabras, análisis de contenido clásico, análisis de dominio, análisis taxonómico y análisis componencial. Entre los recursos que se utilizan para el análisis con NVivo10[®] hay algunos que vale la pena mencionar: Nodos, Nodos de árbol y Nodos libres. Los "Nodos o Nodos" son estructuras para almacenar información codificada para que asuma diferentes significados, según el enfoque metodológico utilizado en la investigación. Esto es utilizado por el investigador cuando necesita dar diferentes significados a diferentes partes del texto. Los "Nodos de árbol" son grupos de "Nodos", es decir, al aumentar el número de datos, el investigador puede encontrar similitudes entre los "Nodos" creados y organizarlos en árboles, de acuerdo con su relación. Por último, "Nodos libres" son "Nodos" que tienen características únicas y por lo tanto permanecen aislados. (https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962016000300009)

Mortadelo y Filemón (8 personas)

Asterix y Obelix (7 personas)

Cómics de Marvel (24 personas, ejemplos de títulos leídos:
Spiderman y *Capitán América*)

Tintín (6 personas)

Cómics DC, concretamente, *Wonder Woman* (12 personas)

Curiosamente, una persona afirmó que después de leer los cómics descartó el género literario y no le gustó, pero no detalló ni recordó qué cómic leyó en el pasado.

Otra persona afirmó que no había leído nunca cómics de ningún tipo.

Y, por último, una persona destacó que no recordaba haber leído cómics y que tenía prejuicios contra el género, pues “creía que no le gustaría por tratarse de ciencia ficción”.

En definitiva, comprendimos que los resultados que obtuvimos justificaban la integración de las cuestiones expuestas anteriormente en la asignatura de *Literatura infantil* del Grado de Educación Infantil.

Por tanto, los docentes propusimos realizar una situación de aprendizaje (según LOMLOE, INSTRUCCIÓN 11/2022, de 23 de junio, para el curso 2022/2023) destinada al alumnado de Educación Infantil y basada en héroes de MARVEL. En otra de las ponencias que se expondrán más tarde comentaremos nuestro trabajo con las superheroínas de MARVEL.

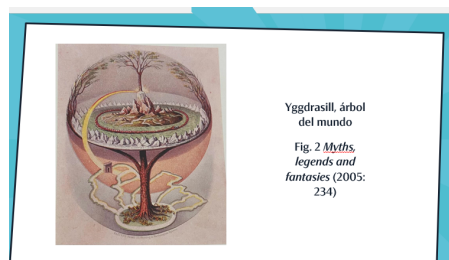
¿CÓMO PROCEDIMOS A LA CREACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE EN EL AULA UNIVERSITARIA?

Para que fuera operativo el proceso creímos conveniente tutorizar al alumnado y que este fuera el protagonista de la actividad. Para ello, concretamente, se seleccionó, como punto de partida, el personaje del superhéroe asgardiano Thor, cada grupo (formado por cuatro o cinco estudiantes) seleccionó un cómic de Marvel, del editor Stan Lee, y se visualizaron algunos fragmentos las versiones cinematográficas de MARVEL, para realizar comparativas críticas dialogadas sobre la evolución del personaje heroico. Aunque la versión cinematográfica coincide en la descripción del héroe con la imagen del tebeo, existen matices depurados, modernizados. Se habló de cómo en el cómic, el personaje de Thor se presenta como dual: el médico tiene cojera y cuando se transforma con su martillo se convierte en un superhéroe mitológico. Esta dualidad no existe en la versión filmica y el cómic recuerda a la dualidad del superhéroe de DC, Superman. Otro pequeño detalle que podemos comentar se refiere a las características del martillo definidas en *Gylfaginning*: el martillo como arma arrojadiza que se transmite visualmente y que se conservan en las versiones literarias y filmicas.

Para llevar a cabo el análisis de estas y otras cuestiones (y que los y las universitarias desarrollasen la competencia investigadora), se planificaron tres *Twitch* interuniversitarios virtuales entre las universidades de diferentes lugares de Europa. ¿Por qué escogimos la red social *Twitch*? Porque nos permitía acercarnos a redes empleadas por nuestros discentes (esta información la conocimos gracias al cuestionario dos, ya citado). Cabe aquí hacer un inciso y destacar sintéticamente que esta red social se lanzó en el año (2008) y está orientada principalmente a los videojuegos. Resumiendo mucho, ¿qué se suele consumir en esta App? La audiencia visualiza en directo en la plataforma cómo otros juegan a sus videojuegos favoritos. Si bien, los académicos y el mundo de las ciencias sociales y humanas se abren paso en esta red en directo y, por ello, se encuentran programas sobre lecturas, qué leer, etc. La retransmisión en directo es la principal diferencia de *Twitch* frente a la conocida plataforma *YouTube*. Son grandes rivales.

En dichas sesiones virtuales, los investigadores de diferentes partes de España y Europa hablaron al alumnado sobre:

1) los motivos nórdicos en las novelas gráficas,



En líneas generales, se partió de la mitología. Recuérdese que, los poetas, trovadores o *escaldos* (nombre con el que se conocían en los países escandinavos) eran los encargados de transmitir los mitos oralmente. Contamos con relatos islandeses del siglo XIII, conocidos como *eddas*, y el más antiguo es el de Snorri Sturluson (1179-1241). Una selección del corpus escandinavo fue el que se expuso en clase virtualmente, porque es más uniforme y extenso. Se llevaron a cabo las lecturas de forma autónoma.

El alumnado, guiado por el profesorado, investigó los vínculos que se establecen entre mitología (*eddas* siglo XIII), los cómics del siglo XX y las versiones cinematográficas, del siglo XXI. La presente constelación está integrada por obras separadas por el espacio, el tiempo y por el género. Pues si comparamos los cómics de Marvel, por ejemplo, los de *Thor* (1962), con las versiones cinematográficas del siglo XXI, protagonizadas por este mismo héroe, esta lejanía es más que evidente.

Además, si se rastrean los orígenes del personaje de Thor en la mitología constataremos aún más esta distancia. En la sesión sobre mitología nórdica, en *Twitch*, se empleó la metodología de ABJuegos. Se evaluó que el contenido teórico se había asimilado a partir de tres juegos virtualmente: un trivial por grupos, un pasapalabra para definir conceptos y un juego oral donde tenían que resumir el contenido en tres minutos.

2) Por otro lado, en la segunda sesión de *Twitch* también se reflexionó en las sesiones virtuales sobre las líneas argumentales de la *high fiction*

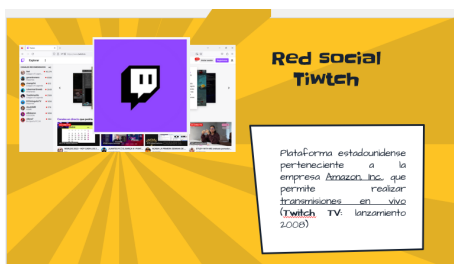
De todos los mitos de la antigua Escandinavia, escogimos al dios principal, Thor: protector cosmogónico de hombres y dioses por igual. Muchos relatos de este dios se explican por el héroe griego o romano Herácles o Hércules. El dios del rayo o trueno. En la obra de Snorri, el más largo de los mitos narrados en la *Gylfaginning* y uno de los más amenos hace referencia a que Thor y Loki salen de expedición en el carro de Thor, del que tiran sus dos cabras. Otro episodio conocido es el del Ragnarok, el fin del mundo. Los alumnos demostraron su comprensión del contenido mitológico en los juegos que superaron sin problemas.



Se reflexionó sobre el concepto de *transmedialidad*, es decir, nos centramos en la narrativa *transmedia* o *transmediática*, pues la historia, en este caso que hemos explicado de Thor o en el de Loki, si pensamos en lo antiheróico, la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación.

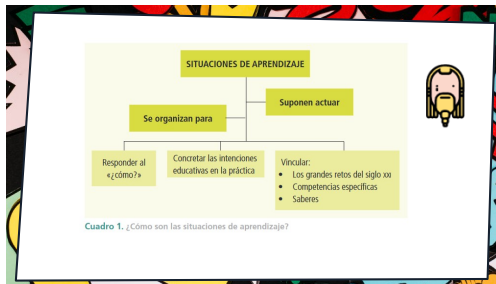
Los estudiantes son los que como receptores actúan con un rol activo, pues deben realizar las comparaciones del personaje en las diferentes narrativas y, de hecho, están acostumbrados (si emplean redes sociales) a mantener ese rol activo, pues están navegando haciendo clic en *like* o *dislike*, o haciendo reseñas, etc. Henry Jenkins asentó las nociones de la *transmedialidad* a las que nos referimos (apud. Martín García, 2021: 438-456, 440).

3) Y, por último, se concretó un *Twitch* que versó sobre cómo realizar situaciones de aprendizaje destinadas para fomentar la lectura entre el alumnado de infantil a partir de tiras de cómics que estos crearon y, una vez evaluadas por estudiantes de las distintas universidades, las mejores producciones, se divulgaron en *Twitter*.



Los alumnos del grado de Infantil debían realizar propuestas didácticas: situaciones de aprendizaje según LOMLOE (según el curso) aplicando estos temas expuestos.

Primero se explicó cómo crear una situación de aprendizaje:



En lo que respecta a la creación de materiales para actividades en Educación Infantil, las actividades (insistimos) forman parte de una compleja situación de aprendizaje creada para los estudiantes de 0 a 6 años, podemos destacar algunas muy visuales relacionadas con la lectura:



Se crearon originales viñetas sin texto para modificar historias y para Educación Infantil.





Este proyecto contribuyó a aumentar el interés de los futuros docentes de infantil por la lectura de cómic gracias al atractivo multiverso de MARVEL, este *feedback* lo obtuvimos una vez evaluada la asignatura (obviamente, hemos de advertir que esta es una actividad de muchas realizadas en el aula, pero queríamos que los discentes respondieran con sinceridad a estas cuestiones y, por esto el último y tercer cuestionario se ejecutó después de la evaluación).

En definitiva, a partir de la creación estimulamos la memoria. La cognición situada y la creación de espacios virtuales creativos ayudan a la interiorización de conceptos. Los espacios multimedia implican el desarrollo de las competencias digitales y la aplicación de esta en la situación de aprendizaje.

Palabras clave (4-5 palabras): didáctica de la lengua y la literatura, redes sociales, innovación, investigación, lectura

Bibliografía básica (5-10 referencias bibliográficas):

- Arbaiza Rodríguez, F., Atarama-Rojas, T. & Atarama Rojas, R. La actividad del *fandom* del fenómeno transmedia de Marvel: un análisis comparativo de las comunidades digitales peruanas en tiempos de pandemia. *Revista Mediterránea de Comunicación: Mediterranean Journal of Communication*. 12(2), 145-157.
- Delgado Marín, M.ª D., Méndez, I. & Ruiz Esteban, C. (2022). Comprensión y motivación lectora en Educación Infantil a través de la luz. *Investigaciones sobre Lectura*. 2(17). DOI: <https://doi.org/10.24310/isl.vi18.14399>
- Delgado Mastral, C. A. (2021c). El combate singular épico-caballeresco en el cómic medievalista: Príncipe valiente y El capitán Trueno. J. A. Gracia Lana, A. Asión Suñer & L. Ruiz Cantera (Coords.). *Dibujando historias. El cómic más allá de la imagen*. (pp. 181-187). Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Fattori, L. (2017). Marvel Cinematic Universe: a remediate transmedia universe. E. de la Cuadra Colmenares, R. Ferrer Ceresola (col.) & C. Sanandrés Martínez (col.). *Entre la ficción y la información: de la desregulación a la integración*. (pp. 217-226). Servei de Publicacions Universitat Autònoma de Barcelona.
- Martín García, J. (2021). Transmedialidad e industria cultural: del libro de caballerías al universo Marvel. S. A. Flores Borjabad & R. Pérez Cabaña (Coords.). *Nuevos retos y perspectivas de la investigación en Literatura, Lingüística y Traducción* (pp. 238-456). Dykinson.

- Media Contreras, J. & Sangro Colón, P. (2020). Representation of defense organizations in the Marvel Cinematic Universe (2008-2019). *Communication & Society*. 33(4), 19-32.
- Poy, M. L. (2017). *Cine y política: una aproximación histórico-crítica al Universo Cinematográfico de Marvel*. [Tesis doctoral] Universidad Rey Juan Carlos.
- Roas, D. (2001). La amenaza de lo fantástico. D. Roas (Ed.). *Teorías de lo fantástico*. Arco/Libros.
- Rodríguez Moreno, J. J. (2016). El mito de la masculinidad y su evolución a lo largo del siglo XX en Marvel Comics. *El Futuro del Pasado: revista electrónica de historia* (ejemplar dedicado a Mitologías en la cultura popular actual). 7, 175-217.
- Sánchez López, P. (2017). *Una aproximación histórico-crítica al universo cinematográfico Marvel*. [Tesis doctoral] Universidad Rey Juan Carlos.