



Evolución del aprendizaje visual de idiomas

Introducción

Durante los últimos cinco años, ha habido una gran cantidad de investigaciones académicas sobre la efectividad de los métodos tradicionales para el aprendizaje de idiomas, especialmente entre los jóvenes y los niños. Alrededor del mundo, varios académicos y educadores líderes han estado evaluando la efectividad del aprendizaje visual de idiomas, explorando su potencial como herramienta complementaria de los métodos tradicionales, poniendo a prueba estas nuevas formas de enseñanza.

Claramente, la capacidad para hablar varios idiomas ofrece beneficios en un mundo que se globaliza muy rápido, pero nuevas investigaciones también sugieren que puede ayudar a retrasar la aparición del deterioro cognitivo y la demencia en adultos mayores (1, 2).

El Dr. Neil Cohn, uno de los principales académicos del Departamento de Cognición y Comunicación de la Universidad de Tilburg, escribió el Libro Blanco titulado “Evolución del aprendizaje visual de idiomas”, que analiza la efectividad de un método en particular: el aprendizaje de idiomas a través de los cómics.

A continuación, el Dr. Cohn presenta sus últimos hallazgos sobre el tema.

Demandas del aprendizaje de idiomas

Aunque hablar y escribir puedan parecer un fenómeno holístico de nuestra experiencia cotidiana, el lenguaje es un complejo comportamiento humano compuesto por varias subestructuras (3). Por lo tanto, el aprendizaje de un idioma requiere que vayamos incorporando los nuevos conocimientos en estos diferentes niveles de estructura lingüística. En el nivel básico, un alumno debe mapear los significados de las palabras y frases con los sonidos de un idioma (fonología), dentro del contexto de las oraciones (gramática). Este conocimiento aplica para las habilidades de comprensión del lenguaje oral y para el desarrollo de la alfabetización del lenguaje escrito.

Sin embargo, el simple hecho de conocer las palabras y las reglas de la gramática no constituye un método eficaz para el aprendizaje de idiomas: memorizar un diccionario no es un método eficiente de desarrollo idiomático. Más bien, el aprendizaje efectivo del idioma está integrado al uso del lenguaje, donde el alumno puede evaluar las expresiones dentro de su contexto, hecho que proporciona claves explícitas e implícitas para el aprendizaje y la memorización del vocabulario y la gramática. A menudo, el entorno o las condiciones del aprendizaje de idiomas son cruciales para el desarrollo.

Dada la necesidad del multilingüismo en la sociedad moderna, una exigencia que alcanza por igual a los niños escolarizados y a los adultos que han terminado sus estudios, la eficacia de los métodos no tradicionales para el aprendizaje de idiomas (cursos en línea) se ha vuelto cada vez más importante. Y uno de estos métodos, que ha resultado particularmente eficaz, es el aprendizaje de idiomas a través de los cómics.

Los cómics como herramientas para el aprendizaje de idiomas

A pesar de haber sido estigmatizados durante décadas como una forma de expresión artística de baja calidad, los cómics han llegado a ser reconocidos como un material de lectura complejo y sofisticado (4). Junto con la mejora de su reputación y el respeto ganado como medio de comunicación, un número creciente de educadores e investigadores han comenzado a promover el uso de los cómics en contextos educativos (5-7). De hecho, la utilización de los cómics como materiales de instrucción ha ido ganando apoyo empírico (8, 9). Y dentro de esta valoración académica, el apoyo se ha centrado cada vez más en el uso de los cómics para el aprendizaje de idiomas, práctica que ha crecido en la última década (10).

Desde hace tiempo, las personas han venido ofreciendo testimonio sobre cómo los cómics les han ayudado a aprender idiomas y a leer y escribir, evidencia que ha sido validada por los educadores que reconocen a los cómics como una efectiva herramienta de enseñanza (11-13). **REn todo el mundo, estudios recientes sobre los efectos de la inclusión de los cómics en las aulas donde se enseñan idiomas, han concluido que los alumnos se ven motivados por el atractivo de estas historias visuales (14-18).** La familiaridad con el lenguaje gráfico y la novedad de la propuesta, hace que los cómics sean más atractivos que los materiales estándares utilizados para la enseñanza de idiomas (19, 20) y aumenta el compromiso del alumno (21) con el material de aprendizaje. Además, la naturalidad con que son aceptados como herramientas de estudio los vuelve más atractivos que cualquier otro tipo de ejercicio artificial utilizado para el aprendizaje de idiomas (22, 23).

Texto, imagen y cognición

Los cómics ofrecen varias ventajas para el aprendizaje de idiomas, todas ellas particularmente optimizadas por sus propiedades multimodales. Al combinar un lenguaje escrito con un “lenguaje visual” de imágenes (24), los cómics se convierten en una forma de comunicación intrínsecamente multimodal (25-27). Esto significa que el lector debe comprender tanto el texto como las imágenes, y luego integrarlos en un único sentido. Lo que también implica que el lector puede utilizar, potencialmente, cada una de esas modalidades para ayudarse a entender la otra.

A pesar de esta orientación bimodal, el mecanismo de comprensión de imágenes y texto puede no ser tan diferente. Recientes investigaciones psicolingüísticas han demostrado que el cerebro comprende las secuencias de imágenes de los cómics utilizando mecanismos neuronales similares a los utilizados para procesar el lenguaje (24), y algunos incluso postulan que ambos sistemas de lenguaje (escrito y visual) están realmente integrados en un único sistema cognitivo (25).

Además, la investigación del seguimiento ocular sugiere que las imágenes secuenciales se “leen” usando métodos similares a los de la lectura de texto corrido (28). En conjunto, este trabajo sugiere estrechas conexiones cognitivas entre el texto y las imágenes, lo que podría ser particularmente eficaz para la educación (29) y la comunicación; y una herramienta óptima para el aprendizaje de idiomas. Tal trabajo proporciona evidencia cognitiva en contra de la idea de que la lectura de cómics no es una “lectura real”, ya que efectivamente se trata de una actividad enriquecedora a nivel cognitivo (30).

Integración de texto e imagen

Si bien muchos materiales tradicionales para la enseñanza de idiomas incorporan texto e imágenes, la integración de estas modalidades en los cómics ofrece varias ventajas. Proporcionan un contexto simulado para el uso del lenguaje en el que las personas tienen conversaciones visualizadas; promoviendo así el surgimiento de conocimientos implícitos a partir de esta interacción (15). De hecho, varios estudios indican que los cómics permiten un mejor aprendizaje del idioma que los estandarizados materiales educativos que también utilizan texto e imágenes (17, 31-33).

Dichos resultados se verifican en los niveles de competencia alcanzados por los estudiantes (34, 35) en sus distintos rangos etarios, que van desde la escuela primaria hasta la universidad. Juntos, estos datos sugieren que los cómics son una herramienta ampliamente accesible y efectiva para todas las edades y los niveles de habilidad.

Algunas cualidades formales de la relación texto-imagen en los cómics pueden favorecer directamente el proceso de aprendizaje. Los cómics dividen el texto en fragmentos pequeños, mucho más fáciles de manejar por los alumnos a la hora de leerlos. Y lo hacen de dos maneras: mediante la división del texto y las imágenes en viñetas; y presentando los textos dentro de diferentes “envases”, como son los globos de diálogo o de pensamiento, y los cartuchos de texto (27, 36).

En primer lugar, la separación de la información en viñetas (cada uno de los “cuadritos” del cómic) divide el contenido total del discurso en pequeñas unidades reconocibles. Al segmentar la narración en paneles, el lector puede acceder a las piezas coherentes de una historia mucho más amplia (24). En estos paneles, el texto se conecta directamente a las imágenes: los personajes que hablan y los eventos que ocurren dentro de las viñetas. Esto significa que los enunciados que aparecen en el texto están “anclados” al contenido general, proporcionando un contexto que refuerza, de manera implícita, el significado del vocabulario (26). Por lo tanto, al presentar pequeñas y coherentes unidades narrativas, los cómics generan una serie de relaciones de apoyo mutuo entre el texto y las imágenes, que resultan beneficiosas para el aprendizaje de idiomas. En segundo lugar, el texto en esas viñetas viene presentado dentro de diferentes “envases”, como los globos de diálogo o pensamiento. Estos dispositivos segmentan el texto en fragmentos que son comprensibles y asimilables por cualquier alumno (23, 37). Al parcelar el texto en estas unidades más pequeñas, permite una apropiación más intuitiva del idioma que un bloque de texto corrido, mientras agrega sutilmente rupturas prosódicas y otras segmentaciones del discurso. Un texto de esta naturaleza es mucho más manejable que el denso párrafo de los libros tradicionales, que pueden intimidar a los estudiantes (38). Por lo tanto, los ayuda a superar las barreras en el estudio (39), ya que **la segmentación del texto en los cómics, del nivel más grande al más pequeño, está formateada idealmente para el aprendizaje.**

Vocabulario

Esta segmentación de texto parece ser especialmente útil en la enseñanza del vocabulario, que constituye el núcleo del aprendizaje de un idioma. De hecho, muchos estudios experimentales sostienen que los cómics son una herramienta efectiva para el aprendizaje del vocabulario, que varía entre los niveles de grado y los diferentes tipos de lenguaje (12, 18, 33, 37, 39-43).

La eficacia de los cómics para la enseñanza del vocabulario se debe también a que contienen vocablos coloquiales y cotidianos, junto con jerga inusual y sofisticada (19, 20). Esta terminología supera al vocabulario básico estándar utilizado en los típicos contextos de enseñanza de idiomas, ya que también incluye términos especializados relacionados con la ciencia, la cultura y otras situaciones únicas en las narrativas de cómics (15, 19, 20, 41). Esto le proporciona al alumno una exposición al lenguaje más diversa e interesante que la de los materiales tradicionales.

Los cómics también pueden ayudar a la incorporación de vocabulario más complicado, que a menudo no está incluido en los cursos básicos de idiomas, ya que puede requerir del alumno una experiencia cultural para su comprensión (44). Por ejemplo: las onomatopeyas, que son palabras que representan sonidos como “bang” o “miau”; y se utilizan en los cómics como efectos de sonido (45, 46). La onomatopeya es un elemento predominante y sutil de la fluidez lingüística (47), aunque a menudo no se la incluye en la enseñanza estándar de idiomas. Implícitamente, los cómics integran dicho conocimiento para agregar capas de instrucción del lenguaje (19). Además, el uso de expresiones idiomáticas es a menudo un indicador de fluidez; y los cómics han demostrado ser una herramienta efectiva para la incorporación de este vocabulario complejo (40).

No debemos olvidar las Novelas Gráficas, que ofrecen historias muy complejas que, a su vez, utilizan un vocabulario tan sofisticado como accesible.

Contexto

Como se mencionó, la combinación de texto e imagen es particularmente fuerte en los cómics porque conectan al lenguaje con un contexto visual. Poner al lenguaje dentro de un contexto, proporciona importantes pistas implícitas para su uso real y refuerza el proceso de aprendizaje. Esto resulta especialmente importante porque la estructura lógica y el contexto conversacional proporcionados por los cómics, promueven un mejor aprendizaje de idiomas (22). Dentro de los cómics, la presentación de un contexto narrativo hace que el texto sea más fácil de entender que mediante las oraciones artificiales o aisladas, diseñadas específicamente para los cursos de enseñanza de idiomas (15, 19, 39).

Además, el uso de historias para motivar a los alumnos les proporciona un propósito para interactuar con un idioma que va más allá de la “práctica idiomática” (22). Se vuelven parte de la historia y, por lo tanto, el deseo de comprender la trama los motiva para mejorar sus habilidades en el manejo del idioma (48). Al ofrecerles cómics a los estudiantes, la tarea de “leer para aprender” cambia a “leer para comprender la historia”, lo que hace que los alumnos se comprometan con el aprendizaje de idiomas más allá del contexto explícito de la clase (38). Es decir que los estudiantes pueden enfocarse en aprender el idioma desde el interés que les genera el propio contenido, en lugar de trabajarlo como parte de una “interfaz del aprendizaje de idiomas” (23).

Conclusión

Existe un creciente cuerpo de evidencias (dentro de los recientes estudios académicos y la literatura) que implica que los cómics proporcionan un método eficiente para aprender la complejidad de los idiomas en sus varios niveles. En resumen, estas ventajas incluyen un aumento de la motivación y el deseo de aprender a través de materiales auténticos, que presentan el idioma en segmentos manejables de lenguaje; y utilizan un vocabulario naturalista y variado, típico de la fluidez oral de quienes dominan el idioma. Todo ello integrado a través de un contexto narrativo que proporciona estructura e interés, características que benefician a los alumnos en todos los grupos de edad y niveles de habilidad. Por lo tanto, los cómics proporcionan un método eficaz para los procesos de aprendizaje de idiomas y alfabetización.

En la actualidad, el Dr. Cohn forma parte del Departamento de Cognición y Comunicación de la Universidad de Tilburg, donde continúa explorando los beneficios de la utilización de los cómics para el estudio de idiomas. Por ello, trabaja con LingoZING!, la nueva y revolucionaria App del mercado del e-learning. LingoZING! es la primera herramienta educativa de su especie en usar los cómics como parte de su experiencia de aprendizaje.

Referencias

1. E. Bialystok, F. I. M. Craik, G. Luk, Bilingualism: consequences for mind and brain. *Trends in Cognitive Sciences* 16, 240-250 (2012).
2. E. Bialystok, Bilingualism: The good, the bad, and the indifferent. *Bilingualism: Language and Cognition* 12, 3-11 (2009).
3. R. Jackendoff, *Foundations of Language: Brain, Meaning, Grammar, Evolution*. (Oxford University Press, Oxford, 2002), pp. 506.
4. R. Duncan, M. J. Smith, P. Levitz, *The Power of Comics*. (Continuum Books, New York, ed. 2nd, 2015).
5. J. Hosler, K. B. Boomer, Are Comic Books an Effective Way to Engage Nonmajors in Learning and Appreciating Science? *CBE-Life Sciences Education* 10, 309-317 (2011).
6. G. Mallia, Learning from the sequence: The use of comics in instruction. *ImageText* 3, (2007).
7. J. B. Carter, Introduction—Carving a niche: Graphic novels in the English language arts classroom. Building literacy connections with graphic novels: Page by page, panel by panel, 1-25 (2007).
8. A. Nalu, J. P. Bliss, Comics as a Cognitive Training Medium for Expert Decision Making. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting* 55, 2123-2127 (2011).
9. J. C. Short, B. Randolph-Seng, A. F. McKenny, Graphic Presentation: An Empirical Examination of the Graphic Novel Approach to Communicate Business Concepts. *Business Communication Quarterly* 76, 273-303 (2013).
10. G. E. Bloom, Thesis. Hunter College, (1979).
11. S. Cary, *Going Graphic: Comics at Work in the Multilingual Classroom*. (Greenwood Publishing Group, Incorporated, 2004).
12. N. Williams, paper presented at the 29th annual TESOL convention, Long Beach, CA, 1995.
13. J. Derrick, Using comics with ESL/EFL students. *The Internet TESL Journal* 14, (2008).
14. J. Ranker, Using Comic Books as Read-Alouds: Insights on Reading Instruction From an English as a Second Language Classroom. *The Reading Teacher* 61, 296-305 (2007).
15. J. Llull, Comics and CLIL: Producing quality output in social sciences with Tintin. *Latin American Journal of Content & Language Integrated Learning* 7, 40-65 (2014).
16. E. O. Tarabuzan, N. L. Popa, Using Comic Strips in Teaching and Learning French as Foreign Language: Changes in Motivational Beliefs. *Review of Artistic Education*, 273-278 (2015).
17. M. Rossetto, A. Chiera-Macchia, 'Visual learning is the best learning-it lets you be creative while learning': Exploring ways to begin guided writing in second language learning through the use of comics. *Babel* 45, 35 (2010).
18. E. Jones, The use of comic book style reading material in an EFL extensive reading program: A look at the changes in attitude and motivation to read in English in a Japanese university. *Language Education in Asia* 1, 228-241 (2010).
19. A. Suarez, Teaching Colloquial English through Comics. [Nigata seiryojoshi tanki daigaku research report] 29, 175-180 (1999).
20. S. D. Krashen, *The power of reading: Insights from the research*. (Libraries Unlimited Englewood, CO, ed. 2nd, 2004).
21. C. W. Chun, Critical Literacies and Graphic Novels for English-Language Learners: Teaching Maus. *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 53, 144-153 (2009).
22. N. Csabay, Using Comic Strips in Language Classes. *English Teaching Forum* 44, 24-26 (2006).
23. P. Friedlander, in *Learning in and beyond the Classroom: Ubiquity in Foreign Language Learning*, K. G. D. Chan et al., Eds. (NUS Centre for Language Studies., Singapore, 2016).
24. N. Cohn, *The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images*. (Bloomsbury, London, UK, 2013).
25. N. Cohn, A multimodal parallel architecture: A cognitive framework for multimodal interactions. *Cognition* 146, 304-323 (2016).
26. J. A. Bateman, *Text and Image: A Critical Introduction to the Visual/Verbal Divide*. (Routledge, New York, 2014).
27. N. Cohn, Beyond speech balloons and thought bubbles: The integration of text and image. *Semiotica* 2013, 35-63 (2013).
28. T. Foulsham, D. Wybrow, N. Cohn, Reading without words: Eye movements in the comprehension of comic strips. *Applied Cognitive Psychology* 30, 566-579 (2016).
29. R. E. Mayer, *Multimedia Learning*. (Cambridge University Press, ed. Second, 2009).
30. B. Norton, K. Vanderheyden, in *Critical Pedagogies and Language Learning*, B. Norton, K. Toohey, Eds. (Cambridge University Press, Cambridge, 2004), pp. 201-221.
31. Z. Roozafza, The Role of Comic Reading Materials in Enhancing the Ability to Read in EFL. *i-Manager's Journal on English Language Teaching* 2, 7 (2012).
32. S. Graham, Comics in the Classroom: Something to Be Taken Seriously. *Language Education* 2, 92-102 (2011).
33. H. Öz, E. Efecioglu, Graphic novels: An alternative approach to teach English as a foreign language. *Journal of Language and Linguistic Studies* 11, 75-90 (2015).
34. A. Merç, Y. Kampusu, The effect of comic strips on EFL reading comprehension. *International Journal of New Trends in Education and their implications* 4, 54-71 (2013).
35. J. Liu, Effects of comic strips on L2 learners' reading comprehension. *TESOL quarterly*, 225-243 (2004).
36. C. Forceville, T. Veale, K. Feyaerts, in *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*, J. Goggin, D. Hassler-Forest, Eds. (McFarland & Company, Inc, Jefferson, 2010), pp. 56-73.
37. M. V. Lakshmi, in *Issue 3: Managing resources*, B. Tomlinson, Ed. (British Council, Kolkata, 2017), pp. 33.
38. A. Baker, Thesis, University of Central Missouri, (2011).
39. I. Cimermanová, Using Comics with Novice EFL Readers to Develop Reading Literacy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 174, 2452-2459 (2015).

Referencias

40. A. Basal, T. Aytan, I. Demir, Teaching Vocabulary with Graphic Novels. *English Language Teaching* 9, 95 (2016).
41. W. Apriani, M. Vianty, B. A. Loeneto, The use of English comic book series in teaching reading comprehension. *Journal of English Literacy Education* 1, 100-105 (2015).
42. O. Arast, B. Gorjian, The Effect of Listening to Comic Strip Stories on Incidental Vocabulary Learning among Iranian EFL Learners. *Journal of Applied Linguistics and Language Learning* 2, 1-7 (2016).
43. M. H. Montalvo Vicedo, Thesis, Universitat Jaume I. , (2016).
44. H. Takashima, Acculturation and second language learning: use of comics to measure the degree of acculturation. *IRAL - International Review of Applied Linguistics in Language Teaching* 25, 25 (1987).
45. N. K. Pratha, N. Avunjian, N. Cohn, Pow, punch, pika, and chu: The structure of sound effects in genres of American comics and Japanese manga. *Multimodal Communication* 5, 93-109 (2016).
46. S. A. Guynes, Four-Color Sound: A Peircean Semiotics of Comic Book Onomatopoeia. *The Public Journal of Semiotics* 6, 58-72 (2014).
47. M. Dingemanse, Advances in the Cross-Linguistic Study of Ideophones. *Language and Linguistics Compass* 6, 654-672 (2012).
48. S. Gabaron, The power of print reading: comics in the classroom. *Journal of Cell Communication and Signaling* 11, 285-290 (2017).