

■ **Pedro Cifuentes.** Profesor de Ciencias Sociales, miembro del Comité Coordinador de la Red de Docentes para el Desarrollo. Premio Nacional de Educación para el Desarrollo

«La innovación pasa por cambiar la mirada, enseñar a ser creativos mediante el uso de cómics, narrativa gráfica e imaginación»

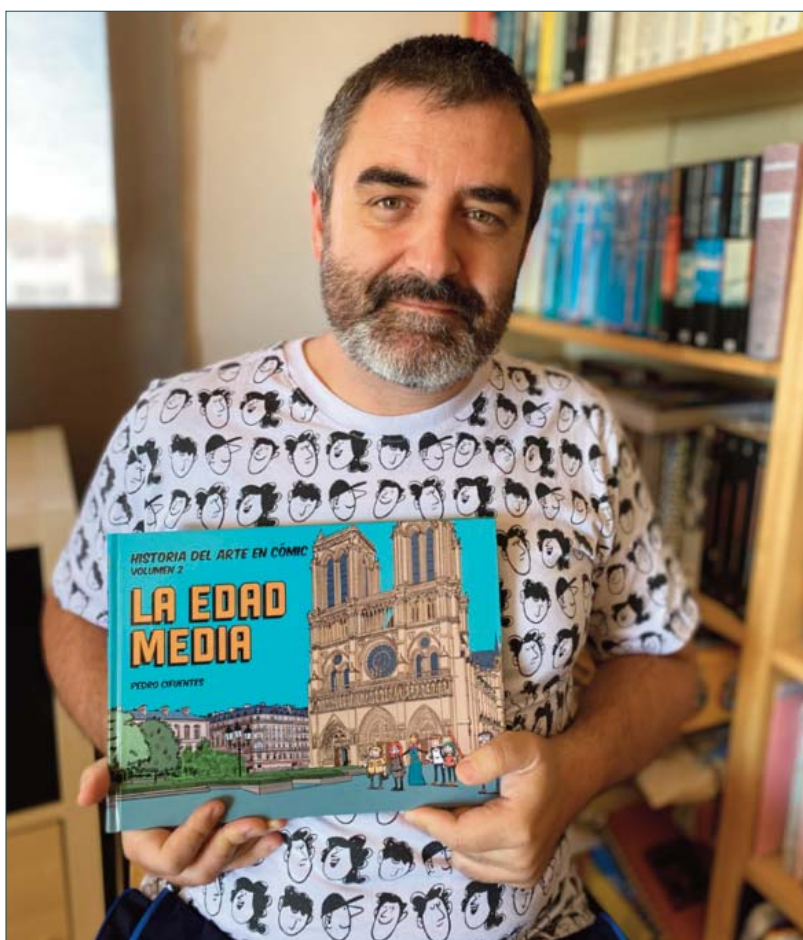


Enrique Martínez-Salanova

Director de la Revista Aularia
emsalanova@gmail.com

■ **Pedro Cifuentes**

Entrevisto en esta ocasión en Aularia a Pedro Cifuentes, profesor de Ciencias Sociales en ESO desde 2008, en el IES Miguel Peris i Segarra del Grao de Castellón y miembro del Comité Coordinador de la Red de Docentes para el Desarrollo. Su labor como introductor y divulgador del uso del cómic con finalidad didáctica ha sido reconocida con el Premio Nacional de Educación para el Desarrollo (2010), el Premio Materiales Didácticos Comunitat Valenciana (2011) y el Premio al Profesor Destacado de la Generalitat Valenciana (2019). Pedro es un apasionado lector y dibujante de cómics, y entre sus publicaciones están *Los profesores somos gente honrada*, *Los objetivos del milenio en cómic* (AECID-MECD), *Historias de Vida* (Fundación Telefónica-Escuelas Jesuitas) y *Convivencia y conciencia* (Plataforma de la infancia), además de varios webcómic que abordan mediante tiras cómicas asuntos serios como son la educación, los animales y sus dueños o la gestión del



patrimonio cultural. Pedro Cifuentes realiza además habitualmente charlas y ponencias sobre innovación educativa, *shows* de *sketching* en vivo, talleres sobre *Visual Thinking* o ludificación en el aula. Tras una exitosa experiencia en *crowdfunding*, *Desperta Ferro Ediciones* recoge el testigo de su *Historia del arte en cómic*. El mundo clásico, primer volumen de una colección a la que en breve dará continuación con otros cinco: el mundo medieval, el Renacimiento, la época del Barroco, el siglo XIX y el siglo XX.

krispamparo@gmail.com

Las preguntas que se han hecho a Pedro Cifuentes

Dibujo, didáctica, edición. ¿Cómo has llegado en tu vida profesional a aunar estas realidades? Innovación y didáctica. ¿Cuáles son los elementos clave? ¿Cómo te ayudan en tu tarea como profesor? ¿Qué otras habilidades artísticas planteas en la didáctica en tus clases? Juego en el aula ¿Cómo lo integras en tu día a día como profesor? Visual Thinking, ¿cómo lo llevas a la práctica? ¿Y su utilización en la enseñanza? ¿Dibujan tus alumnos? ¿Les animas a ello? ¿Cómo? ¿Cómo ayuda al conocimiento y aprendizaje de la Historia el trabajo didáctico con el comic? Como comunicador, ¿qué piensas de la responsabilidad social de los medios para educar? En tus actividades como educador con el dibujo, ¿Cuáles son los principales logros, satisfacciones? ¿Te apoya en tu tarea didáctica la Comunidad Educativa? ¿Los padres? ¿Dificultades? Has publicado varios textos ¿Cuáles son las temáticas principales en las que te mueves? ¿Cómo y qué se puede aprender a partir de un dibujo, de una historieta, de un Visual Thinking? ¿Límites? ¿Cómo insertarías el mundo del dibujo y del audiovisual y su aprendizaje en el sistema educativo y en la enseñanza no formal? ¿cómo crees que el dibujo, en concreto el cómic, la historieta, pueden incidir en los cambios sociales? ¿Nuevos proyectos de futuro? Algo más que quieras contar o explicar para Aularia...

1. Dibujo, didáctica, edición. ¿Cómo has llegado en tu vida profesional a aunar estas realidades?



Básicamente porque no creo que sean incompatibles. El dibujo es un recurso comunicativo universal e inclusivo que se puede hermanar con la edición, es decir: la labor de maquetar textos, hacerlos bonitos, atractivos a la vista, de redactarlos y de explicar bien las cosas con ellos. Como puedes ver, son aspectos que tienen mucho en común con lo que demandamos a nuestros alumnos. Queremos alumnos capacitados, con la suficiente destreza como para saber desenvolverse con los recursos que les proporcione la vida y llegar al lugar donde deben estar conforme a sus posibilidades. Ni más ni menos. Ese es el objetivo final de la educación.

2. Innovación y didáctica. ¿Cuáles son los elementos clave? ¿Cómo te ayudan en tu tarea como profesor?



Con respecto a la innovación, sucede que muchas veces no acabamos de entender este concepto clave y lo confundimos con «aplicación indiscriminada de la tecnología» dentro del aula.

Situaciones como la vivida con el COVID 19 demuestran que no es así. La tecnología ha resultado un aliado incierto en un momento clave y ha destapado muchos abismos que estaban ahí: la brecha digital, la económica... y una nueva clase de brecha, que tiene que ver con el acceso y la gestión de la información. Una brecha epistemológica, parafraseando a Ferràn Llorens.

En este sentido, tal como yo lo veo, la innovación pasa por cambiar la mirada. Por trabajar de forma distinta con los chavales, enseñarles a ser creativos mediante el uso de los cómics, la narrativa gráfica y algo que todos tienen pero poco a poco se va anestesiando: la imaginación.

@openhage

Capital de Dinamarca y una de las ciudades más importantes de norte.

No puedes largarte sin...

Echarte una Poto en La Sirenita.

Recorrer Stroget, la calle peatonal más larga de Europa.

Visitar los Jardines del Tivoli

Pasear por el canal de Nyhavn.

Zamparte un smørrebrød en un puesto callejero.

¿QUIÉN QUIERE DISNEY TENIENDO A ANDERSEN?



EUROTRIP!

TOTAL: 60 PUNTS MÉTRICAS: 20 PUNTS					
PRESENTACIÓN	Clar y precís. Inclou una foto d'un país. Lletres majúscules i minúscules. No presentis una imatge fotogràfica o dibuix.	Comentaris: si hi ha, es trobaran al final de l'obra. És si, per la mesura se podrà veure. No presentis una imatge fotogràfica o dibuix.	Presenta un títol i es referirà a la zona de origen. Algunes fotografies o dibuix.	Tot el text ha de ser llegible i comprensible. No hi haurà cap error ortogràfic, de puntuació o de majúscules/minúscules. En definitiva: NO TINDRÀ.	Original i atractiu. Inclou tot el necessari per a poder presentar el "trip" com element que narra de la pròpia vivència de les vacances. No hi ha cap altre que sigui més que una foto.
CONTENIDO	Nada o casi inexistente. Te limitas a recordar que debes entregar la actividad, así que impresas algo y dibujas.	Suaves informaciones sobre las "cosas que ver" o "donde ir" y lo organizas en un poco para que no sea demasiado. Clave: SE-NO-IA.	Organizas el recorrido en varios días. No te olvidas de mencionar, pero no desmenuzas una forma de investigación seria.	Realizas lo que se te pide, es decir: un diario de una semana visitando las ciudades europeas, contando lo que ves, etc.	Un nuevo logro que el profesor requiere una cantidad de evidencias suficientes para poder presentar el trabajo que le haga entender aquello de ME HA SORPRENDIDO.
NARRATIVA	Inexistente. Te limitas a recordar que debes entregar la actividad, así que impresas algo y dibujas.	Nada o casi inexistente. Te limitas a apuntar las "cosas que ver" con algún pequeño conductor título y sentido.	No es en el orden, pero se le menciona hay una historia real que se debe leer. Además, con pocas palabras, historias de investigación, etc.	Historia divertida, interacciones con los personajes, diálogos... Además, está bien escrita (legible) y no hay errores ortográficos.	Tu padre se encuentra en estas momentos tan enganchado a tu historia como con el final de cualquier serie reciente de televisión.
ORIGINALIDAD	¿Qué es eso?	Hay muchos jugos de inventar y poco tipo. Eso se nota, broder!!	Historia... original, lo que se dice original, no es. Te limitas a seguir las instrucciones y tal. Pero cumple con la tarea, y eso cuenta.	Tiene la "idea" de una historia divertida, bien documentada... y con un estilo que te la paradas. Lo has pasado bien realizando esto... aunque no lo admitas nunca.	HACES QUE MI TRABAJO MERECER LA PENA.

3. ¿Qué otras habilidades artísticas planteas en la didáctica en tus clases?



Curiosamente, con la aplicación de rutinas propias de la narrativa gráfica en el aula se produce lo que llamo «paradoja de la oralidad». Bien es cierto que los chavales realizan murales expositivos, tiras cómicas, «aucas»... pero han de ser capaces de defenderlos públicamente ante una audiencia y entender que lo que han elaborado no es una ristra de diapositivas llena de frases y más frases. Se trata de recursos de apoyo a su propia labor expositiva, a la oratoria, etc.

4. Juego en el aula ¿Cómo lo integras en tu día a día como profesor?



No soy muy amigo de las dinámicas de «gamificación» más heterodoxas porque nunca he sido gran fan de los juegos de mesa, etc. De hecho, cuando empecé a utilizar dinámicas de «storytelling», por ejemplo, hubo quien me dijo que en realidad se trataba de aplicaciones del Juego de ROL en el aula. Yo no me había dado cuenta de ello.

Sin embargo, si que pienso que para los chavales el juego es positivo, es necesario. Les enseña infinidad de destrezas, les enseña a colaborar, a superar retos... y por lo tanto intento aplicarlo en clase por medio de estos «exámenes aventura» que circulan por las redes sociales.

5. Visual Thinking, ¿cómo lo llevas a la práctica? ¿Y su utilización en la enseñanza?



En sus orígenes, el *Visual Thinking* empezó a utilizarse dentro del mundo empresarial, pero en los últimos años se ha ido estandarizando dentro del aula porque permite desarrollar rutinas de pensamiento complejas por medio de recursos sencillos y universales.

No se trata de «contar cosas con dibujos» o de que «tus alumnos dibujen». Se trata de utilizar dibujos sencillos y reconocibles, diferentes tipos de caligrafía, elementos gráficos, etc., para embellecer la educación, hacerla mucho más visual y agradable a la hora de enfrentarse a retos como la memorización, el desarrollo de temas complejos, etc.

6. ¿Dibujan tus alumnos? ¿Les animas a ello? ¿Cómo?



Mis alumnos dibujan, es cierto. Pero lo hacen como lo haría un chaval de 12 o 13 años: de forma rudimentaria y poco trabajada. En el proceso van aprendiendo que no se trata de «dibujar bien», de realizar ilustraciones anatómicamente perfectas, etc. Las cosas pueden explicarse con cuatro o cinco garabatos, y ahí es donde ellos entran a trampo cuando entienden el sistema.

7. ¿Cómo ayuda al conocimiento y aprendizaje de la Historia el trabajo didáctico con el comic?



A mi, personalmente, me sirve para hacer más didácticas las explicaciones. En clase suelo comenzar con alguna viñeta, algún chistecillo, sobre lo que estamos explicando en clase, que sirve para romper el hielo y captar la atención. Luego... pues hay diferentes técnicas, siempre respaldando la labor expositiva del profesor, que lleva el peso de la materia.

8. Como comunicador, ¿qué piensas de la responsabilidad social de los medios para educar?



Buena parte de los medios de comunicación actuales no entienden la educación. Siguen aferrándose a ella desde órbitas pro-





pias del siglo XX, o incluso del XIX, donde todo son noticias que hablan de fracaso, pérdida de autoridad, disciplina y cosas así. Es algo que me choca mucho, porque yo nunca le diría mis alumnos que son unos fracasados, que las cosas van cada vez peor y que lo que necesitan es alguien que «les ponga en su sitio». En clase lo que hemos de intentar es transmitir esperanza, y es algo que por desgracia no sucede con la mayoría de los medios.

Por otro lado, hablas de responsabilidad social, pero yo creo que en ocasiones ésta se confunde con «responsabilidad corporativa», cosa que tampoco nos beneficia a los docentes y a las comunidades educativas en general.

9. En tus actividades como educador con el dibujo, ¿Cuáles son los principales logros, satisfacciones?



Lo más bonito y lo más triste que me ha sucedido es que una alumna de 12 años me diga que gracias a mis clases ha aprendido que «tiene imaginación». Eso es hermo-

so... pero muy descorazonador: ¿cómo no va a tener imaginación una niña con 12 años? ¿Quién se la ha anestesiado en todo este tiempo?

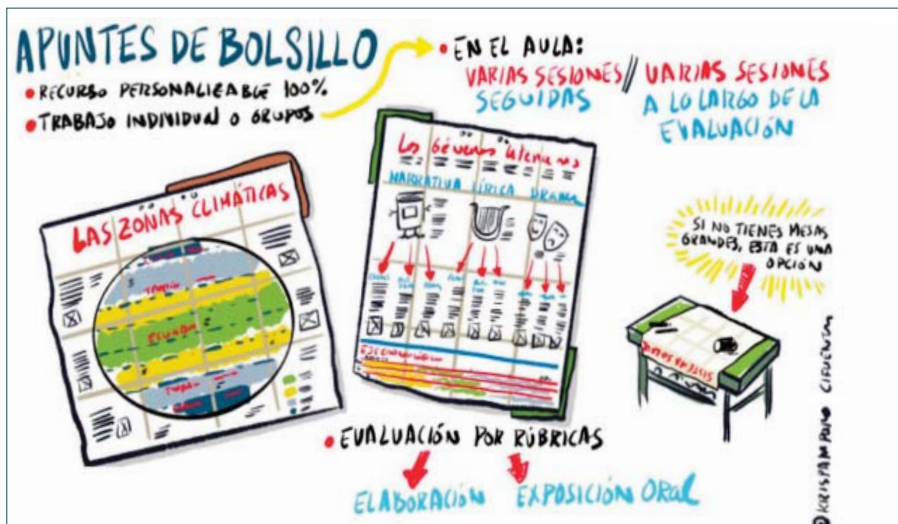
10. ¿Te apoya en tu tarea didáctica la Comunidad Educativa? ¿Los padres? ¿Dificultades?



He de decir que el apoyo por parte de la comunidad en mi centro de trabajo es total.

Formamos un claustro variopinto, con diferentes intereses y formas de entender la educación, pero dadas las características especiales de nuestra comunidad, vamos todos a una desde el respeto y la coordinación.

Por desgracia, no siempre ha sido así. En ocasiones tienes al enemigo en casa, tienes gente que no comprende, o simplemente, que tiene miedo al cambio. Y eso es una cosa que no deja de ser paradójica: la brecha generacional hace que los alumnos que pasan por nuestras aulas estén en constante evolución... ¿por qué no hemos de evolucionar nosotros?



14. ¿Cómo crees que el dibujo, en concreto el cómic, la historieta, pueden incidir en los cambios sociales?



El dibujo es un elemento revolucionario. Te voy a poner dos ejemplos recientes.

Primero. Los atentados a la redacción de *Charlie Hebdo*. Piensa que fueron perpetrados por animales a los que no les había hecho gracia una serie de chistes. El humor es lo que tiene: desnuda tus miserias y te pone delante del espejo.

Segundo. Las portadas del *New Yorker* durante la crisis sanitaria. Son estremecedoras y apelan a lo más profundo de nuestro corazón. Los dibujos pueden mover montañas y provocar auténticos terremotos, porque presentan de forma accesible ideas que en ocasiones nos cuesta aprehender.

15. ¿Nuevos proyectos de futuro?



Acabo de terminar «Historia del arte en cómic vol.02: La Media», que sale estos días a la calle de la mano de la editorial *Desperta*

Ferro y espero que funcione la mitad de bien que el primer volumen.

Además, el confinamiento me ha servido para retomar una serie de tiras cómicas por las redes sociales, que cuentan el quehacer diario de un profesor novato llamado Xaume. Las tenéis recogidas en el hashtag **#enclasesosedibuja**.

Y finalmente, he terminado también el primer volumen de un nuevo proyecto en cómic dedicado a la sostenibilidad, que va a publicar *Penguin Random House Mondadori* y del cual espero informar pronto.

16. Algo más que quieras contar o explicar para Aularia...



Muchísimas gracias por el buen rato contestando vuestras preguntas. Estamos todos en el mismo barco: que nuestros alumnos alcancen su máximo potencial en la vida.

