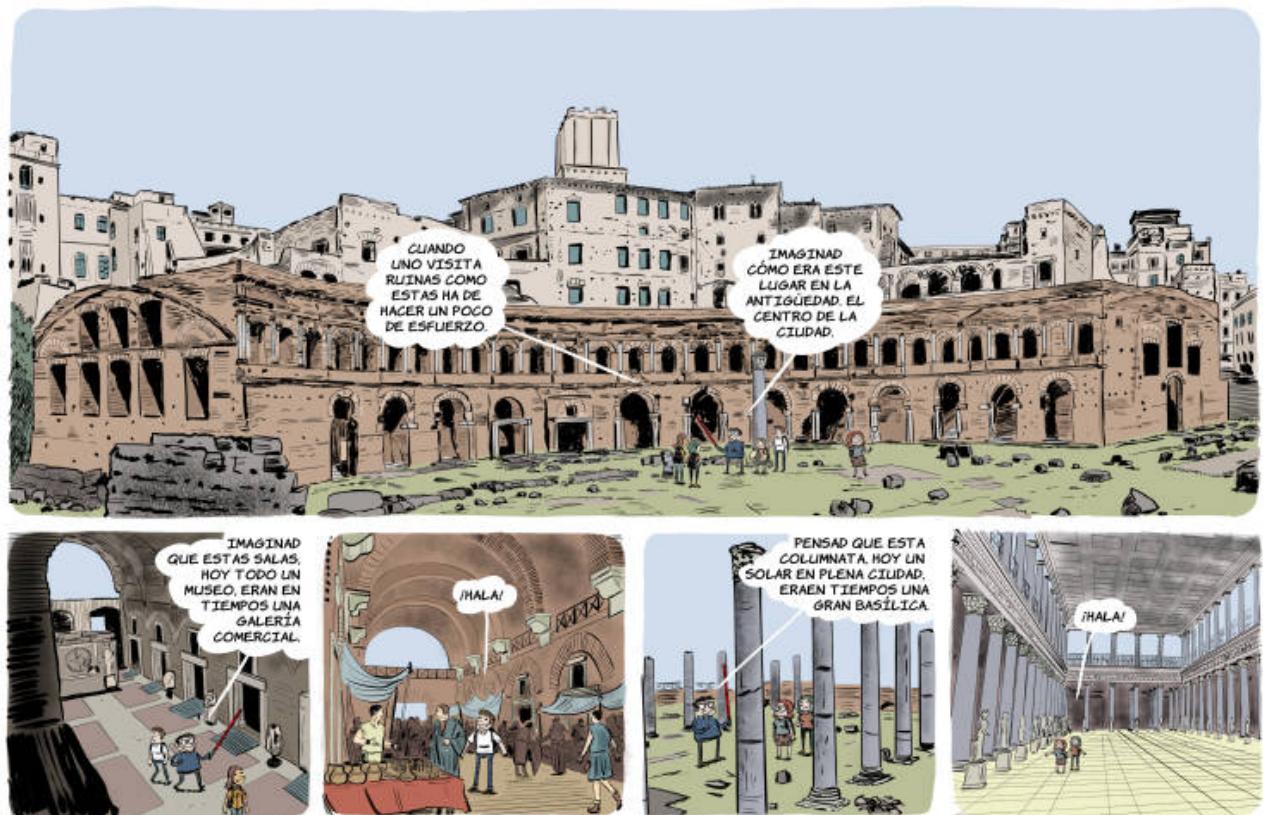


EDUCACIÓN 2.0

# Un profesor de Burriana crea una pionera 'Historia del Arte' ¡en cómic!

Ximo Górriz

COMIC



4/02/2019 - CASTELLÓN. Pedro Cifuentes (Burriana, 1975) es un profesor de Ciencias Sociales muy peculiar. Llegó a la docencia hace 10 años, tras estudiar Humanidades y “picotear” (el verbo es suyo) en ámbitos tan heterogéneos como el diseño, la hostelería o la maquetación editorial. Dibujante de cómics por afición, hace años que difunde por las redes sociales las series de tiras cómicas *En clase no se dibuja* y *Masquemascotas*. Hoy imparte clases en el IES Miquel Peris del Grao de Castellón. Sus dos mundos, la docencia y el dibujo, se dan la mano en un ambicioso proyecto, que además, es pionero en su campo: ni más ni menos que una *Historia del Arte en cómic*, repartida en seis volúmenes. El primero de ellos versa sobre el mundo clásico. Prologado por Toni Solano, director del IES Bovalar, ha sido financiado por el público vía *crowdfunding*, y será presentado el próximo jueves 7 de febrero en el Centro Cultural La Bohemia de Castellón, con una charla entre amigos con sesión de firmas incluida.

Premio Nacional de Educación para el Desarrollo 2010, Cifuentes se plantea “acercar de forma amena los aspectos esenciales del arte a toda clase de público, pero especialmente a los alumnos del último ciclo de Primaria y ESO”. La idea es explotar el potencial de las viñetas para contar la historia, utilizar la narrativa gráfica como herramienta educativa. “En todos los volúmenes, la historia girará en torno al profe, que lleva a seis alumnos por el mundo y les va explicando lo que es el arte: en realidad, he tratado de traducir en viñetas el espíritu de lo que hago en clase”, argumenta. Junto a cada volumen, la obra incluye láminas de las principales obras, murales, ejes cronológicos, recursos de gamificación y material expositivo. A principios de mayo de 2018, el proyecto del primer libro fue lanzado en la plataforma Verkami en busca de una financiación mínima de 4.000 euros en 40 días para conseguir una pequeña tirada de 250 ejemplares para el primer volumen. Sólo dos días más tarde, el proyecto ya había cubierto el objetivo inicial, cerrándose al final con 12.750 euros, por encima del triple de lo previsto.



## La pizarra de clase, esa enorme viñeta

“¿Qué cómo ha surgido este proyecto? Bueno, he aprendido de muchas experiencias distintas. Tengo muy buen recuerdo, por ejemplo, de mi tiempo como becario de la revista *VoxUJI*, en la Universitat Jaume I, por ejemplo, porque allí aprendí a maquetar y una parte de diseño que me ha servido en el aula”, explica. Recuerda que tras aprobar -a la primera- las oposiciones, “cuando llegué a un aula me di cuenta de que la pizarra era una enorme viñeta, y empecé a trabajar sobre esta premisa: cuando escuché hablar de etiquetas como

*visual thinking, storytelling o gamification* me di cuenta de que eran cosas que yo estaba practicando”.

En el fondo del proyecto late el afán de un profesor apasionado que busca, sobre todo, “despertar en los chavales el sentido de la maravilla, el *Sense of Wonder* como lo llaman en la literatura inglesa, esa sensación de estar leyendo una novela a las 3 de la mañana y no poder parar, porque está superinteresante”. Cifuentes está convencido del potencial de nuevas fórmulas educativas para captar la atención de los alumnos, que **hoy en día aprenden sobre todo a través del estímulo audiovisual: la rapidez de las redes sociales confabula contra la capacidad de reflexión**. “Hay que reivindicar que el crío puede estar aprendiendo mientras se lo pasa bien, mientras disfruta con lo que está haciendo en el aula -explica- y hay que conseguir que se lo trabajen. Por ejemplo, coger la *Ronda de noche* de Rembrandt y plantearse quién aparece, de qué van vestidos, quién es esa señora que aparece iluminada, qué están haciendo... reflexionar sobre lo que hay detrás del cuadro, es un aliciente que tiene algo de catarsis, porque los chavales frenan un poquito, y empiezan a crear cosas. Conseguir esa pausa es fundamental, porque si no, es todo tan rápido...”

En esa exploración del “sentido de la maravilla”, Cifuentes aboga por acercar la clase a la realidad de los alumnos: “no es lo mismo hacer un proyecto sobre la Prehistoria que hacerlo a partir de lo que tenemos en la provincia de Castellón con la Valltorta y Cova Remigia, por ejemplo”.



De vuelta a la *Historia del Arte en comic*, su autor se muestra satisfecho con el resultado del primer volumen y agradece a **Pablo Herranz**, editor de *Xiulit*, que le animase salir de

su zona de confort y le aconsejara sobre formatos, planteamientos de página, etcétera. Pero sobre todo, se confiesa abrumado con la gran respuesta obtenida: “ha quedado claro que no sabía dónde me metía, porque cuando tienes 476 personas que apuestan por tu trabajo y te dan recursos... buf, te hacen replantearte las cosas. Por ejemplo, no es lo mismo decir *voy a situar esta historia el Panteón de Agripa que voy a dibujar el panteón de Agripa*. Yo soy profe de Sociales, el dibujo es una afición y armarme me ha costado bastante, y el resultado está ahí: la parte del dibujo la he disfrutado mucho, la investigación también... pero el resto de cuestiones, la distribución, etcétera, son un follón”. Respecto al segundo volumen, “no sé cómo irá, pero si sigue como va, voy a necesitar ampliar algo el mercado, habrá que improvisar sobre la marcha, porque aunque seguramente también lo tendré que sacar por *crowdfunding*, tengo ofertas para ubicarlo también en Francia”.

## Reivindicando la educación artística

Cifuentes no oculta otra vertiente del proyecto: una cierta reivindicación de la educación artística. “**Tal y como está hecho el currículum de la ESO, si quieres hacerlo como manda la ley, el arte va quedando un poco desterrado de los contenidos.** Por ejemplo, en 2º curso, empiezas con el Imperio Romano, Edad Media y Edad Moderna, y si quieras acabar bien, la Revolución Francesa. Mil y pico años de nada, ya ves, y además tienes que incluir una unidad didáctica sobre demografía. Entonces, sucede que el arte se va relegando poco a poco, y al final se ve sólo en una optativa de 2º de Bachillerato: **es una laguna que hay que suplir, porque a los críos les gusta el arte, y básicamente no valoran lo que tienen: ellos ven un cuadro y no saben la historia que hay detrás**”, concluye.





El potencial del arte para acercar al alumnado al conjunto de la Historia es, a juicio del profesor, muy elevado: “es un eje conductor, no sólo visual sino también creativo, porque la dinámica en clase se basa mucho en realizar mapas mentales, ejes cronológicos interactivos... al final, les damos material y ellos tienen que trabajarla y hacer creaciones propias”. Cifuentes introduce incluso lo que llama “el examen aventura: el alumno es un agente de una organización secreta que tiene que resolver misiones por el mundo... deben darse de que son personas con creatividad y capaces de resolver un reto”. En este punto, **Cifuentes recuerda como “una de las cosas más terribles y al tiempo más bonitas” de su trayectoria docente es la que le espetó una niña de 2º de ESO:** “me dijo que gracias a mi clase había descubierto que tenía imaginación, eso con 13 años, cuando en su cabeza todo deberían ser pajaritos y aventuras... me pareció muy sobrecogedor”.

## Un público cambiante

Respecto a la relación con el alumnado, Cifuentes se siente querido por sus alumnos, y subraya la importancia de la empatía con los mismos, “porque muchas veces la problemática con adolescentes no está aquí sino en su entorno, en casa”. Por otra parte, resalta que **“cambiar estructuras en la educación es muy complicado, y no debería ser así, porque trabajamos con un público que cambia constantemente**: el profesor se hace mayor y los alumnos siguen teniendo 12 años. **A mí me ha pasado ya que he hecho referencia a Star Wars y un alumno [risas] me ha dicho eso es lo que le gusta a mi padre”.**



En la conversación con el autor de la *Historia del Arte en comic flota*, implícita, una apelación a cuestionarse la esencia misma del sistema educativo actual. Él la convierte en explícita con una pregunta: “en el fondo, ¿qué queremos conseguir, una línea de trabajo *fordista* o ejecutivos de Google creativos, ágiles y con un montón de responsabilidad?”. De la respuesta puede depender el futuro de la escuela.