



Guía para la creación de cómics digitales



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea



Index

Buenas razones por las que crear cómics para sus clases.....	4
1. Buenos motivos por los que crear cómics	4
a. Introducción	4
b. Beneficios de crear sus propios cómics como profesor	5
c. Desafíos a la hora de crear un cómic propio como profesor	11
d. Conclusión	15
2. Usar cómics existentes vs. crear los suyos propios	16
a. Notas introductorias.....	16
b. Los profesores usan cómics ya existentes por diversas razones	16
c. Crear sus propios cómics lleva al aula satisfacción	20
Cómo planificar la creación, consejos prácticos y caminos para mantener el proceso de creación	26
1. Creación	26
a. La pre-concepción y la inspiración	27
b. Descripción del proceso de creación (concepción)	30
c. Post- concepción	32
d. Algunos consejos para mantener las cosas simples	36
2. Narración.....	41
a. Respeto a la diversidad cultural y los contextos desfavorecidos	42

b.	Adaptación de los materiales del cómic para la inclusión de los lectores Dis	44
c.	Herramientas y consejos para ir más allá en la narración inclusiva	47
	Diferentes guiones gráficos e inspiraciones para escenarios para cómics para la educación en inglés .	50
1.	Resultados del aprendizaje	50
a.	Lectura y Escritura	52
b.	Escucha y conversación	54
c.	Gramática y vocabulario.....	56
d.	Otros posibles RA: sociales, culturales, emocionales (Cultura, humor, emociones, sarcasmo, expresiones, educación)	58
e.	Ejemplo de escenarios.....	59
2.	Plantillas de guiones gráficos y el flujo de narración basados en ejemplos	64
a.	Introducción	64
b.	¿Qué es un guión gráfico?	64
c.	¿Por qué utilizar un guión gráfico para crear cómics?	65
d.	Guiones gráficos en educación.....	66
e.	¿Cómo es un guión gráfico?	67
f.	¿Cuáles son las partes de un guión gráfico?.....	70
g.	Creando el guión gráfico	71
h.	Resumen.....	73
	Herramientas online para crear cómics para la educación	74
	BDNF.....	75
	CANVA	76
	Makebeliefscomix	77

Pixton	78
StoryboardThat	79
Anexos.....	81
1. Recursos adicionales.....	81
a. Artículos	81
b. Vídeos.....	82
c. Webs y herramientas	83
2. Bibliografía	86
a. Capítulo 1.1 – Buenos motivos.....	86
b. Capítulo 1.2 – Cómic existentes.....	87
c. Capítulo 2.1 - Creación	88
d. Capítulo 2.2 – Narración.....	88
e. Capítulo 3.1 – Resultados del Aprendizaje	89
f. Capítulo 3.2 – Plantillas para guiones gráficos	89

BUENAS RAZONES POR LAS QUE CREAR CÓMICS PARA SUS CLASES

1. Buenos motivos por los que crear cómics

a. Introducción

“Nunca lo sentí como una tarea. Era más como una aventura. Como si estuvieses descubriendo cosas a medida que se desarrolla”.

(Mickey Smith en Blanch and Mulvihill, 2013, p. 35)

A medida que los tiempos cambian, la educación se ve obligada a avanzar de la mano de la tecnología para mantenerse actualizada surgen nuevas metodologías y formas innovativas de enseñanza. Una de ellas ha sido la introducción de los cómics en las aulas, tanto en sus formas digitales como no digitales, con un gran número de educadores y alumnos que argumentan a favor de su valor educativo.

Los beneficios de los cómics como herramientas de aprendizaje van desde motivacionales (Blanch & Mulvihill, 2013), aumentar la imaginación y mejorar las habilidades narrativas del usuario (Hained, n.d), hasta la agudización de la memoria (Short et al., 2013) y desarrollar un vocabulario único, ya que los cómics contienen 53 palabras raras por cada 1000 palabras en comparación con las novelas de adultos, en las cuales las palabras raras aparecen con una frecuencia de 52 por cada 1000 palabras ((Hayes & Athens, 1988). Además, cuando los cómics digitales son usados con fines didácticos mediante una enseñanza guiada, estos pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades propias del siglo 21, como pueden ser la alfabetización multimodal (por ejemplo, combinando, al menos, dos formas semánticas, como texto escrito, imágenes, música, discursos... (Elsner et al. (2013)); habilidades digitales, pensamiento crítico y habilidades visuals entre otras, como por

ejemplo “la capacidad de reconocer y comprender las ideas transmitidas a través de imágenes o acciones” (Merriam-Webster, (n.d.).

Si usted está interesado en aprender más acerca de los beneficios del uso de los cómics en un ambiente de aprendizaje, mire la Guía Pedagógica de este proyecto de EdComix financiado por Erasmus +.

En resumen, EdComix pretende crear una metodología que consiga sacar el máximo partido a los cómics como herramientas pedagógicas para el aprendizaje de inglés de una forma inclusiva, mediante el desarrollo de una serie de herramientas que permitirá a los profesores a implementar una pedagogía innovativa con el uso de tiras cómicas y páginas de cómics.

En esta guía, examinaremos diversas formas de creación de tiras cómicas digitales y páginas de cómics para la adquisición de la lengua inglesa de una forma que estas creaciones sean inclusivas para aquellos estudiantes con trastornos específicos de aprendizaje (TEAs) y respetuosas con todas las diversas diferencias culturales. Específicamente, en la primera parte de esta guía exploraremos los beneficios y los retos potenciales que existen para los profesores a la hora de crear sus propios cómics y debatiremos sobre el uso de cómics ya existentes. Más adelante, en el capítulo 2, analizaremos como planear el proceso de la creación de cómics y cómo llevar a cabo una narración inclusiva antes de presentar las formas de vincular cómics con resultados de aprendizaje proporcionando ejemplo de guiones que sirvan de inspiración, lo cual veremos en el capítulo 4. En la última parte de esta guía, presentaremos una variedad de herramientas online para la creación de cómics digitales que puedan ser adaptados a la educación.

b. Beneficios de crear sus propios cómics como profesor



Volviendo al capítulo actual, profundizaremos en los beneficios y dificultades plausibles que pueden encontrarse los profesores a la hora de diseñar sus propios cómics. Como educador, has de preguntarte: “¿Por qué tengo que crear mis propios cómics cuando hay una gran

cantidad de ellos disponibles?” Pese a que este argumento es innegable, vale la pena considerar la gran cantidad de ventajas que puede aportar ese esfuerzo de crear tus propios cómics. Con la ayuda de la tecnología, diseñar tus propios cómics desde el inicio se está convirtiendo en un proceso muy sencillo. Así que, ¿por qué no darle una oportunidad?

i. Flexibilidad para la adaptación

Una de las principales ventajas de los cómics es la capacidad que poseen para ser adaptados a diferentes tipos de temas, para una variedad de grupos de edad y niveles de enseñanza así como para distintos tipos de estudiantes. El profesor puede elegir cualquier tema para los cómics, adaptándolo para la enseñanza de cualquier asignatura, ya sea algo más teórico como las matemáticas o la lengua, o más práctico como gastronomía o la sociología del deporte. Barbosa da Silva et al. (2017) creó una lista en la cual aparecen un número de ejemplos de temas y ajustes educativos, en la cual los cómics son elegidos como su herramienta de enseñanza. Por ejemplo, Barbosa da Silva et al (2017) utilizan esta metodología ellos mismos para impartir cursos a nivel universitario, mientras que Snyder (1997) transmite sus experiencias sobre el uso del cómic para la enseñanza de sociología del deporte en una escuela de secundaria en EE. UU. Por otro lado, Rossetto y Chiera – Macchia (2011) han utilizado cómics para enseñar italiano a estudiantes de secundaria, mientras que Rebolho et al. (2009) los utilizó para ver si sus alumnos de primaria recordaban información sobre los hábitos para tener una buena postura.

“Una de las mayores ventajas de los cómics

es su capacidad de adaptarse a diferentes tipos de temas”

Después de haber seleccionado el tema, el determinar que objetivos educativos buscamos facilitará el trabajo a la hora de crear la composición del escenario y de escribir el texto. Cuando los educadores conocen la edad, las capacidades y el nivel de conocimiento de sus alumnos están en una posición perfecta para personalizar el contenido de enseñanza y ajustar el vocabulario al respectivo nivel. Con esto queremos referirnos a que una historia utilizada para la enseñanza de inglés en un nivel A2 para niños puede ser también utilizada para la enseñanza a jóvenes y adultos con algunos ajustes. De la misma forma, las

modificaciones también podrían llevarse a cabo entre distintos niveles, por ejemplo, escribiendo los diálogos basándonos en un nivel de vocabulario más avanzado para un B1 o incluso un nivel más alto.

El formato de los cómics, el cual combina imágenes y texto, es también el idílico para llamar la atención de diversos tipos de alumnos. Desde 1983, cuando Howard Gardner formuló su **teoría sobre las inteligencias múltiples** e identificó ocho distintos estilos de enseñanza, la idea de aprender a través de diferentes modalidades (como, por ejemplo, movimientos, música, imágenes, números...), y de utilizar distintas herramientas para apoyar a distintos tipos de alumnos se ha visto incrementada.

En su artículo, Haines (n.d.) afirma que los cómics abordan todas las ocho categorías del aprendizaje de distintas formas:

- **Inteligencia lingüístico verbal:** mediante el uso de texto escrito y del lenguaje.
- **Inteligencia visual espacial:** mediante elementos visuales e imágenes.
- **Inteligencia lógica matemática:** mediante números y estrategias. En el caso de los cómics, el leer un panel o una página requiere de un pensamiento lógico y de estrategia.
- **Inteligencia corporal kinestésica:** mediante la incorporación de movimientos, tales como expresiones faciales y posiciones físicas de los personajes.
- **Inteligencia interpersonal:** mediante el trabajo en grupos y el análisis de las emociones, lo cual puede ser conseguido asignado una serie de actividades grupales en base a una tira cómica o observando las interacciones entre los personajes.
- **Inteligencia intrapersonal:** los alumnos aprenden a través de la autorreflexión y de la aplicación de sus propias emociones, por lo que se pueden aplicar ejercicios que mejoren e involucren estos procesos.
- **Inteligencia naturista:** mediante la asociación del entorno del cómic al entorno del propio alumno.
- **Inteligencia musical:** identificando el ritmo de las secuencias que ocurren durante la repetición de las viñetas, o de la repetición de los elementos o del texto en sí.

Cuando los profesores crean sus propios cómics, esto les da una oportunidad para reforzar las competencias de los alumnos de una forma más amplia, lo cual los conducirá a una formación académica con mayores logros además de hacer de su experiencia de aprendizaje un momento agradable y productivo.



ii. Cultivo de habilidades útiles

Otra de las ventajas para los profesores cuando diseñan sus propios comics es el amplio rango de habilidades que pueden desarrollar y practicar durante el proceso. Indudablemente, las que se exponen a continuación no solo son habilidades que se usarán únicamente a la hora de diseñar un cómic, sino que también podrán ser utilizadas en cada una de las partes de trabajo de un educador.

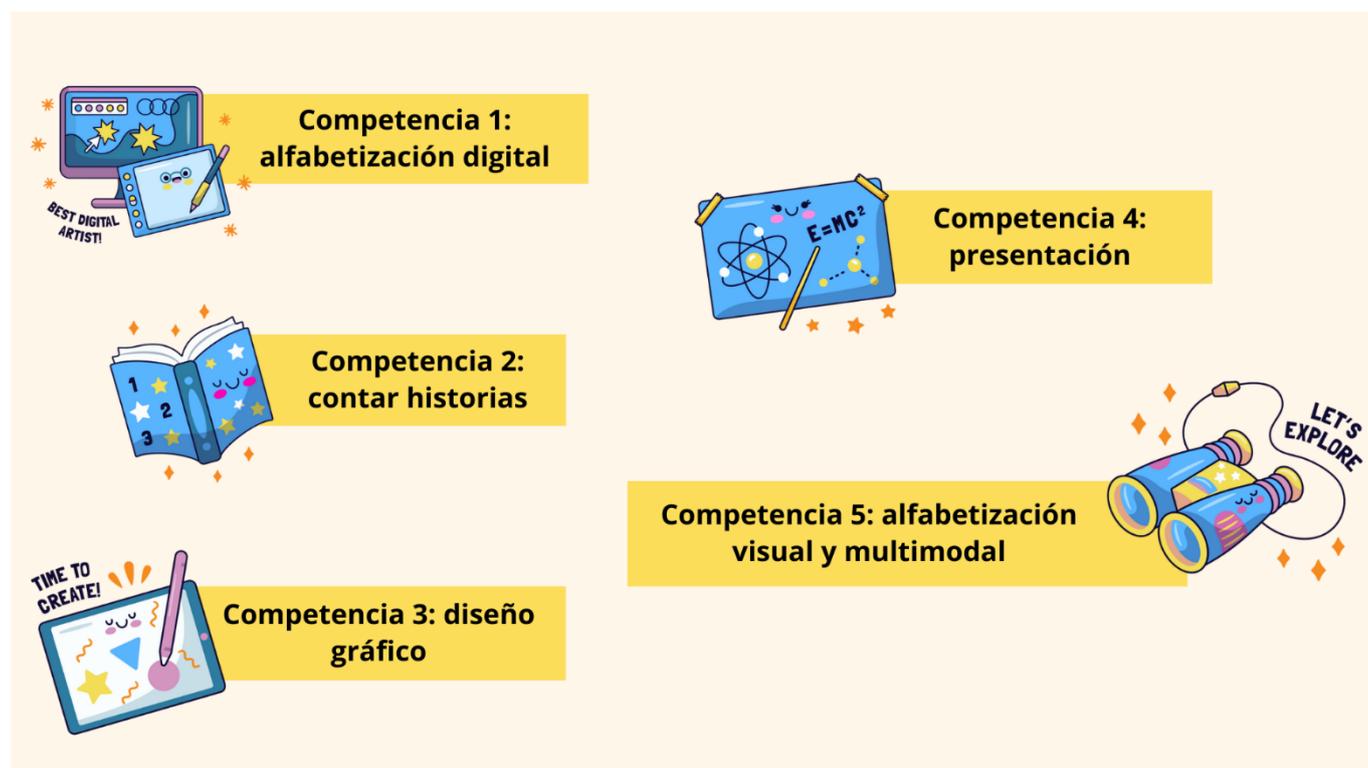
Para empezar, para crear un cómic digital los profesores necesitan de un conocimiento básico de ofimática y de como trabajar con Internet. Dado que la mayoría de herramientas de creación de cómics son de fácil aprendizaje, explorar las funciones de las herramientas puede ser relativamente sencillo, pero también constructivo, ya que puedes practicar cogiendo y soltando elementos, añadiendo y eliminando, acercando y alejando... De esta forma se aborda todo el contenido que ofrece la web de una forma más crítica para cultivar la alfabetización digital, es decir, "la capacidad de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para encontrar, evaluar, crear y comunicar información, lo que requiere de habilidades cognitivas y técnicas" (American Library Association Digital Literacy Task Force, 2020).

Además, la creación de comics puede cultivar la habilidad de relato y de organización de la narrativa con una secuencia lógica, con su introducción, nudo y desenlace. Esto también puede convertirse en una forma de hacer que los alumnos pongan sus pensamientos en orden, para así crear un mensaje con sentido.

Otra de las habilidades que se ve fomentada a la hora de crear un cómic es la gráfica y artística. Como parte de este proceso, los profesores pueden familiarizarse con los elementos básicos de diseño y afinar su sentido de la estética y de la creatividad, así como mejorar la atención a los pequeños detalles. Además, esta es una habilidad que puede ayudar a los profesores en todos los ámbitos, con el fin de hacer todos los contenidos de sus clases más atractivos para sus alumnos.

De la mano junto a la narración y el diseño va el desarrollo de las habilidades de presentación, desde la selección del contenido y la estructura lógica del texto hasta la adición de elementos gráficos interesantes que enriquecen la presentación.

Como último pero no menos importante, no solo los alumnos tienen la oportunidad de mejorar sus habilidades multimodales y de alfabetización, sino que también los profesores. Para entender, y por lo tanto, diseñar cómics, los profesores no pueden únicamente abordarlos desde el punto de vista narrativo. En lugar de eso, tienen que ahondar en los “elementos icónicos, visuales y simbólicos” que se forman a través de la relación existente entre el texto, los paneles y el espacio intermedio (Wallner, 2017, p 34-35). Como tal, pueden aprender gradualmente a detectar e incorporar elementos visuales sutiles elementos con un sentido más profundo de significado y aprecien otras formas de alfabetización.



iii. Mantenimiento de la atención y motivación del alumno

Este tipo de medios de enseñanza es también una forma prominente de mantener un alto nivel de atención y motivación de los estudiantes. Tal y como es argumentado en un artículo de un blog de Pixton (2017) "(...) la narración, el arte secuencial y los elementos de adorno son sin duda atractivos, especialmente para aquellos que están creciendo de una forma

rápida en un mundo lleno de redes sociales, gadgets y de una ineludible avalancha de películas de superhéroes”. Basándonos en esto, cuando el profesor muestra a la clase una tira cómica propia, los estudiantes pueden que no solo sientan curiosidad natural hacia explorar el resultado del proceso mental y creativo, sino que también pueden que estén interesados en aprender con una nueva metodología. Además, esto podría establecer un enlace entre el profesor y el alumno dado que se establece un sentido de entendimiento y de apreciación personal, mientras que podría hacer del ambiente escolar un ambiente menos formal y estricto. Para añadir a todo esto, un alumno más tranquilo y reservado puede que reciba de buena forma una oportunidad de interactuar con un formato distinto a un libro de texto, dado que le resulta una oportunidad de relacionarse con la historia, de abrirse y participar más en clase con entusiasmo (Halimun, 2017).

iv. Sensación de empoderamiento para el educador

Como argumento final a favor de que los profesores creen sus propios cómics es que el proceso creativo es empoderador. Pese al hecho de que puede haber dificultades técnicas, las cuales pueden ser superadas con la ayuda de una herramienta de creación digital, el hecho de tener un gran margen de expresión y de llevar a la vida a un personaje o a una idea se convierte en un modelo a seguir para los alumnos, lo cual motivará también a los educadores a la hora de llevar a cabo su trabajo con pasión y dedicación. Como señala Williams, cuando trabaja con cómics y estudiantes es “una oportunidad para inspirar empatía, curiosidad y acción” (2008, p. 18) de manera solidaria.

c. Desafíos a la hora de crear un cómic propio como profesor

Uno podría dar una gran cantidad de argumentos sobre los beneficios de los cómics creados por uno propio. Sin embargo, a la hora de afrontar el proceso hay un gran número de desafíos, los cuales han de tener en cuenta los profesores. En el siguiente apartado, examinaremos estos, uno a uno, a la misma vez que tratamos sobre cómo evitarlos.

i. La sensibilidad sobre interpretaciones y malinterpretaciones

Para empezar, el primer aspecto del que deben ser conscientes los profesores a la hora de crear un cómic es sobre su nivel de sensibilidad a cerca de ciertas interpretaciones y tergiversaciones. Esto podría tratar temas sobre el género, roles de género, identidad de género, raza, cultura, religión y contexto histórico, así como discapacidades y trastornos (ve [Guía Pedagógica EdComix](#), Capítulo 3). Mientras que por un lado los cómics son la forma ideal de introducir en el aula temas controversiales, por el otro lado estos han de ser abordados por el profesor con especial cuidado. Tomemos como ejemplo el caso de la novela gráfica "Persepolis" de la autora Majane Satrapi (2007), en la cual narra su vida desde su niñez durante la Revolución Iraní en 1979 hasta su migración a Austria en su adolescencia y su reintegración a la sociedad iraní como adulta. En esta novela gráfica, la autora es capaz de expresar como la migración puede convertirse en un arma de doble filo de manera que puede provocar en el lector compasión y empatía, debido a que el inmigrante pasa esas primeras dificultades de integración a un país distinto, seguido de una reintegración de nuevo llena de dificultades a la hora de volver a su país de origen. Además, aborda temas como el giro gradual de Irán hacia el fundamentalismo, el papel cambiante de las mujeres en la sociedad iraní a lo largo de los años y la historia de Irán desde el 1980 en adelante, entre otros, de forma hábil y delicada, que permite al lector reflexionar críticamente.

No obstante, y como se ha analizado extensamente en la [Guía Pedagógica](#) de EdComix, no todos los cómics son correctos para la educación, ya que ciertos parámetros tales como la calidad artística, el nivel de violencia, el vocabulario y el público hacia el que va destinado han de ser examinados críticamente antes de incluir a un cómic en el aula. Por ello, este aspecto ha de ser seguido y tomado con cautela cuando el profesor está llevando a cabo la creación de su propio contenido y ha de tener en cuenta todo lo mencionado en este párrafo. Es crucial que los educadores sean conscientes de la manera que están representando ciertos temas como grupos étnicos, roles de género en la sociedad o la historia de un personaje con trastornos y dificultades, ya que ciertos comportamientos estereotípicos pueden percibirse y ser repetidos por los estudiantes, resultando en la exclusión de parte

de la clase. En cambio, como Williams señaló anteriormente, el objetivo ha de ser inculcar un sentimiento de empatía, conciencia, capacidad crítica y compromiso con el mundo.



ii. Apertura hacia las necesidades y preferencias de los alumnos

La segunda faceta que hemos de considerar a la hora de crear un cómic son las necesidades y los intereses de nuestro público. Es recomendable elegir un tema que interese a los estudiantes para poder mantenerlos comprometidos y motivados. Por ejemplo, si los estudiantes son adolescentes, el profesor ha de evitar historias y personajes demasiado infantiles, ya que esto puede resultar justo en lo contrario a lo que queremos conseguir. Otro aspecto a tener en cuenta es el hecho de que, a pesar de que los cómics generalmente han resultado beneficiosos para objetivos pedagógicos, siempre habrá estudiantes que no les entusiasme este medio o que, mediante ellos, no sean capaces de obtener los mismos resultados que obtenían con otros medios. En tal caso, depende del profesor percibir tal suceso y ser responsable a la hora de presentar cómics a los alumnos de forma que apoye a los estudiantes y no los obstaculice.

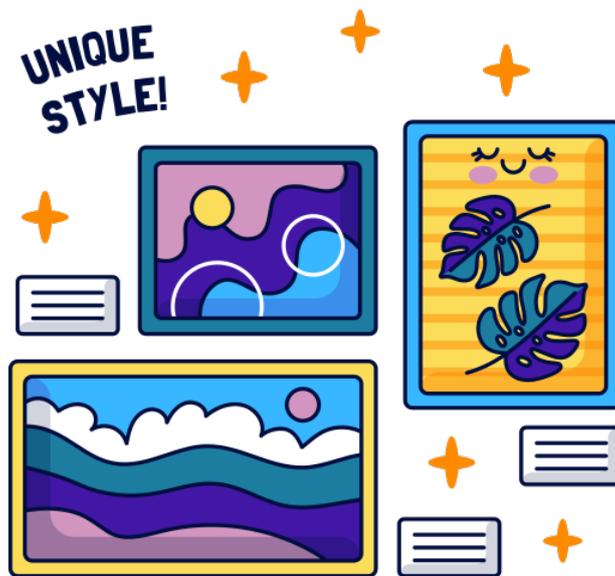
iii. Tiempo, conocimientos previos y enfoque de aprendizaje

El tercer desafío al que pueden enfrentarse los educadores a la hora de crear un cómic es el tiempo del que disponen. A menudo se afirma que crear un cómic desde cero puede ser un proceso largo y lento, ya que implica la participación de una serie de expertos, como el escritor, el dibujante, el colorista, el rotulador y el editor. Sin embargo, los avances tecnológicos y digitales actuales y las herramientas accesibles permiten que este proceso

sea más accesible para los creadores de cómics amateurs. Al proveer de escenarios, un gran rango de selección de personajes y elementos así como bocadillos con ajustes de manera online, la creación de cómics desde el principio es ahora mucho más sencilla que anteriormente, como veremos en el capítulo 4. Además, con práctica, el proceso de diseño tomará cada vez menos tiempo.

Al mismo tiempo, el hecho de que los pasos que han de llevarse a cabo a la hora de crear un cómic digital puedan ser realizados por un solo individuo, implica que los profesores / diseñadores deben tener (al menos en cierta medida) conocimientos básicos de narración y sentido de la estética. Esto puede resultar desafiante y que necesite cierta investigación y exploración. Sin embargo, en el marco del proyecto EdComix, proveemos de un [curso digital de e-learning](#) para que los profesores y educadores puedan seguir y beneficiarse de una guía de 25 horas y de material sobre como crear su propio cómic para las necesidades específicas del aula.

Un último aspecto esencial sobre como este medio ha de ser llevado al aula es que no debe ser tratado como un libro de texto ordinario. Esto se trata en la mesa redonda de profesores en el blog de Jennifer González (2016), donde el profesor universitario Michelle Falter explica que “si solo te enfocas en la historia y no en cómo se construye ésta a través de marcos, colores, ángulos, bocadillos..., se está perdiendo la esencia”. El profesor de escuela Beth Gillis (ibid.) añade: “Lo mejor que puede hacer un profesor es educarse a si mismo en elementos y componentes de cómics y novelas gráficas para que así pueda utilizar tal conocimiento para conseguir su objetivo final: enseñar a los estudiantes a reconocer esos elementos y darles sentido desde el contexto literario”. Como tal, ambos instan a los maestros a dedicarse a la investigación y sugieren material que puede ser útil en el proceso de aprendizaje.



d. Conclusión

En resumen, en el texto presentado hemos analizado las razones del porqué es beneficioso para los profesores alumnos y el entorno de aprendizaje que los profesores creen sus propios cómics. Además, hemos considerado los desafíos principales que pueden encontrarse los profesores durante el proceso y hemos recalado algunas formas de superarlos. Mediante lo comentado hasta ahora y junto a la guía de ayuda de uso de herramientas digitales para la creación de cómics presentado en el Capítulo 4, esperamos haber motivado a algún profesor, entrenador o educador que puede que quiera introducir los cómics en el aula creándolos él mismo. En caso de que sigas interesado en conocer más, sigue leyendo esta guía, ya que en el siguiente apartado debatiremos sobre si utilizar cómics ya existentes o crear los nuestros propios.

2. Usar cómics existentes vs. crear los suyos propios

a. Notas introductorias

Siempre que observamos una página de un cómic creada para la enseñanza, ya sea en formato papel o digital, nos quedamos sorprendidos con los personajes y lo inteligentemente que están diseñados y lo gracioso que es verlos, con los colores y el diseño de un mundo mágico dibujado donde la gente y los eventos suceden con diálogos interesantes. Usar cómics para sobrellevar conceptos de dominios tales como el aprendizaje de idiomas, literatura, ciencia, tecnología o problemas de la sociedad ha demostrado ser altamente beneficiosos para profesores, ya que pueden transmitir de información mediante esta herramienta tan útil.

Veremos juntos cómo los profesores pueden convertirse en superhéroes y valerse de los cómics como un material didáctico para mejorar la adquisición del lenguaje y del idioma de sus estudiantes. En concordancia con lo anteriormente mencionado, no olvidemos el consejo de McCloud, quien afirmó que “las palabras y las imágenes pueden obrar milagros” (1993, p. 135). A continuación, se mostrarán cuales son las diferentes perspectivas a cerca del uso de cómics ya existentes o de cómics creados por uno mismo para facilitar el aprendizaje de idiomas y para de la misma forma poder dar a los profesores de idiomas una herramienta fiable para que la utilicen en el aula.

Les enseignants utilisent les bandes dessinées existantes pour des raisons diverses

b. Los profesores usan cómics ya existentes por diversas razones

i. Beneficios de cómics listos para ser leídos

Para los profesores:

Quizás sea mejor hablar en este momento sobre cómics diseñados específicamente para la educación y cómics diseñados para entretener o con interés comercial pero que también

están hechos para aprender. Como sugieren Kress y van Leeuwen (2001), es sobre el profesor en quién recae la capacidad para analizar la forma y el contenido de esta herramienta textual – visual multimodal para que pueda ofrecer a los estudiantes la mejor enseñanza.

Hay beneficios relevantes para los profesores si hacen uso de cómics ya existentes, como por ejemplo el tiempo del que disponen, ya que hay disponible una librería online basada en cómics listos para ser leídos en cualquier momento. Tanto las ediciones impresas como las ediciones digitales, los cómics se producen principalmente para hablantes de inglés y no para estudiantes de inglés como lengua extranjera, siendo así verdaderos ejemplos del lenguaje real y auténtico, lo cual puede ser explotado en clase de Inglés para desarrollar las cuatro habilidades básicas: leer, escuchar, hablar y escribir. Sin embargo, Barthes (1985, pp. 14-15) argumenta que “el texto carga la imagen, la carga con cultura, moralidad e imaginación” y, en consecuencia, puede darse el caso de que los estudiantes con una competencia lectora no desarrollada completamente no lleguen a entender el significado general o específico. Por tanto, parece que los cómics listos para usar requieren de un análisis exhaustivo y de la orientación de los profesores antes de exponerlos en el aula.

Para los estudiantes:

Además de ser utilizados para entretener, los cómics se utilizan para conectar y motivar a los estudiantes a aprender mientras te diviertes. Dado que representan diálogos y situaciones reales, los cómics y las tiras cómicas son importantes para cualquier estudiante que estudie inglés u otra asignatura. para estudiantes que estudian inglés o cualquier otra materia. Para que el aprendizaje sea eficaz, los estudiantes necesitan disfrutar de textos auténticos tanto como sea posible, con material significativo (Drolet, 2010).

La motivación intrínseca para la lectura en la adquisición del lenguaje es particularmente importante debido al hecho de que en los cómics se utiliza el habla del día a día. Los adolescentes parecen entender en gran medida esta forma comunicativa en la que se mezclan elementos visuales y lingüísticos ya que esto atrae a integrantes de cualquier grupo de edad o de nivel de aprendizaje dado que se representan diálogos y culturas reales (Davis, 1997). Se supone que los estudiantes han de deconstruir las imágenes y obtener el

significado de los distintos textos que aparecen, lo cual provoca el desarrollo y el uso de su pensamiento crítico y de varias competencias cognitivas. Los cómics ofertan tanto formas de comunicación verbal como no verbal, y los estudiantes no solo leen el texto a su propio ritmo, sino que también amplían inteligencia visual – espacial debido a la interacción entre los aspectos visuales y textuales dentro de una tira cómica, lo cual comparan y contrastan.

**“los cómics listos para usarse requieren de un análisis exhaustivo
y de la orientación de los profesores antes de exponerlos en el aula”**

ii. Inconvenientes en el uso de cómics existentes como herramienta de enseñanza

Los profesores necesitan adaptar la estructura de la materia con cómics ya existentes

En este aspecto, vocabulario, gramática, sintaxis, técnicas de aprendizaje y otras estructuras del lenguaje deben seleccionarse para que se ajusten al tema de la tira cómica. Los cómics son herramientas innovadoras ya que son el término medio entre un texto narrativo largo y pequeños fragmentos literarios, manteniendo siempre la complejidad del lenguaje. Adquirir y enriquecer vocabulario, como ya hemos mencionado en el la [Guía Pedagógica](#) del proyecto EdComix, se realiza sin lugar a dudas de manera más eficiente mediante una comunicación visual. Hay muchos elementos léxicos y neologismos que los profesores pueden explicar de forma más sencilla a través de cómics y novelas gráficas, donde las páginas se reducen a un tamaño algo más condensado. En este aspecto, la historia alegórica del holocausto del autor Art Spiegelman “Maus” y “Stich” de David Small son ejemplos perfectos.

Sin embargo, aunque está claro que los estudiantes se benefician, hace falta decir que se necesita un esfuerzo grande por parte de los profesores a la hora de adecuar el temario con el texto y las imágenes seleccionadas para enseñar, por ejemplo, gramática y patrones sintácticos. Todas las reglas gramáticas han de ser accesibles para el alumno mediante el

uso de cómics preexistentes, con una forma lingüística ya formada. Este aspecto puede dificultar el proceso de aprendizaje en términos de gestión del tiempo, ya que buscar el material adecuado que pertenece a las demandas curriculares teniendo en cuenta, la edad, los intereses y los antecedentes socioculturales de sus alumnos toma tiempo.

Los profesores deben ser selectivos al usar cómics en sus clases

Independientemente del nivel de los estudiantes, las tiras cómicas existentes se dirigen a todos los estudiantes al mismo tiempo. Los estudiantes con un nivel de lectura más bajo pueden sentirse intimidados al leer las viñetas de un cómic y puede que se limiten a observar elementos visuales para ayudarlos a interpretar el texto. Por otro lado, para lectores avanzados puede que algunos cómics se conviertan en todo un desafío debido por el hecho de tener que seguir las líneas argumentales, las cuales se despliegan a veces de una forma demasiado redundante, a pesar de contar con el apoyo de imágenes para una mejor comprensión. Por otro lado, hay una serie de cómics en diferentes formatos que los profesores deben analizar antes de utilizarlos como material didáctico. De cualquier manera, los cómics existentes deberían ser estudiados cuidadosamente antes de integrarlos en las aulas.

SABÍAS QUE

Entre los diversos tipos de cómics, los profesores pueden buscar cómics diseñados para todos los lectores, adaptando su contenido en términos de diseño, fuente del texto, ilustración y maquetación. Encuentre más información sobre el contenido de cómics adaptables en el Capítulo 2, Parte 2 de esta guía.

Aunque muchos cómics no educativos se crean específicamente para diferentes edades, intereses o géneros, antes de presentar una tira cómica o un libro a los estudiantes, debe haber una comprobación sobre si hubiese o no vocabulario inapropiado, violencia, elementos dañinos u otros aspectos inadecuados (Jenkins, 2008). Al enseñar con cómics, los maestros preparan a los estudiantes para recopilar información de múltiples fuentes, prestando atención de antemano a datos falsos, no investigados o al delicado cambio de

cómics adaptados para niños a adultos que podrían socavar el valor educativo para los lectores de la escuela.

c. Crear sus propios cómics lleva al aula satisfacción

i. Beneficios de crear nuevos cómics, tanto para el profesor como para el estudiante

Mientras que los cómics ya escritos han de ajustarse al temario que hay que dar, los cómics que crea uno propio se crean con el propósito de cumplir con el aprendizaje que se debe, ya que "la importancia radica no solo en lo que ocurrió, sino en cuándo ocurrió "(Ramsey, 2013). En otras palabras, los profesores de idiomas saben exactamente qué usar y cuándo utilizar una herramienta ingeniosa como los cómics, y ahorrar tiempo, energía y dinero comprando cómics libros o utilizando diferentes webcómics para poder usar sus productos, los maestros sienten que es más beneficioso para crear los suyos propios. Algunas clases puede que necesiten ciertos pasos de aprendizaje para recuperar conocimiento, mientras que otras necesitarán cierto tipo de actividades para otras competencias. Algunas clases pueden necesitar pasos de aprendizaje de recuperación, mientras estado flexible, ya que los profesores pueden crearlas para que correspondan a las necesidades de su clase: revisar tiempos pasados irregulares, profundizar en preguntas "wh-", enseñar el lenguaje indirecto adquirir nuevos vocabulario, aprendizaje de expresiones comunes y cuestiones culturales....

Además de esto, los cómics ayudan a mejorar tanto las competencias metodológicas como las digitales, ya que los profesores deberán elegir entre distintos personajes, elementos, movimientos, posturas corporales, fondos, escenas... con el fin de crear una narración digital. Hay páginas web que ofrecen total libertad a la hora de crear cómics, otras son algo más restrictivas ya que dejan utilizar solo dos, tres o cuatro tiras cómicas y te proveen de imágenes existentes, otras ofrecen acceso gratuito a imágenes preparadas para ser usadas así como personajes existentes. Los cómics además harán que el profesor y el estudiante cooperen en la creación de éstos, en su lectura y en su presentación a otros profesores o estudiantes. La creación de cómics es técnicamente acogedora, y compartirlos da una

sensación de autorrealización y de conexión entre estudiantes, haciéndoles partícipes de la experiencia.

Los cómics también son un sistema de anclaje para niños con serios problemas de aprendizaje o conflictivos, como afirma Wisenthal (2017) en su blog. A través de la creación de cómics digitales, los profesores motivan a sus alumnos a contar historias, a socializar y a empatizar con otros adolescentes. Como un ejemplo, "[Make Beliefs Comix](#)" y "[Storyboard That](#)" son dos páginas que facilitan el aprendizaje interactivo y son de libre acceso tanto para profesores como para estudiantes. Crear sesiones de cómics lleva un activo maravilloso a la clase, y permite satisfacer la necesidad de un estudiante de ser escuchado y además, sirve para detectar estudiantes dotados y talentosos que pueden convertirse en artistas de cómics algún día.



ii. Crear cómics es sinónimo de adaptación a las estructuras curriculares

Las principales aplicaciones de los cómics en el aula son las de involucrar a los estudiantes de forma gradual comenzando con conocimientos previos y avanzando con actividades de aprendizaje para una posterior evaluación según su nivel de competencia. Los cómics existentes deben adaptarse a un plan de estudios prescrito, mientras que los cómics que se crean ya están diseñados para satisfacer las demandas de la clase. Utilizando imágenes y texto en una tira cómica o página se provoca que el alumno desarrolle la capacidad de conectar el significado de las imágenes y comprender el uso del lenguaje, así como ser capaz de emplear el vocabulario de forma productiva.

Al mismo tiempo, los profesores deben centrarse en las competencias que los estudiantes necesitan adquirir mientras participan en actividades lingüísticas receptivas y productivas, como leer, escuchar, dialogar y escribir. Las actividades de aprendizaje serán compatibles con los niveles A2 y B1, trabajando de manera diferenciada y utilizando diversas técnicas y métodos con temas familiares, tales como: Ir a lugares, vacaciones, perfil personal, actividades de tiempo libre, personas, libros, mascotas, comida y bebida, personajes, noticias de todo el mundo, mitos y misterios, relaciones interpersonales, vida cotidiana, compras, naturaleza, animales, celebraciones, redes sociales, para que todos los estudiantes puedan participar en el proceso de aprendizaje de acuerdo con su entorno de aprendizaje.

Como ejemplo tenemos **Si yo fuera presidente**, la cual es perfecto para alumnos de nivel B1, ya que crearán cómics en los que los estudiantes presentan una plataforma a elegir y a la vez hacen uso de condicionales. Otro ejemplo podría ser **¿Qué hay detrás de las civilizaciones perdidas?** Para alumnos de A2, en los que el profesor creará y contará historias de Machu Pichu (teniendo como elementos adicionales la ciudad prohibida, las Pirámides, Atlántida...) en algunas tiras mientras que repasa el orden de los adjetivos.

Además, la diversificación de las tareas se realiza bajo los siguientes aspectos:

- Teniendo en cuenta el perfil cognitivo de los estudiantes, por ejemplo, pueden realizar una tarea de lectura explicando, dibujando e imitando lo que entendieron de esa tarea en particular;
- Crear tiras con temas motivadores que hablen sobre a los estudiantes que rodean el mundo de intereses, aficiones, pasiones y actividades de ocio;
- Desarrollar competencias lingüísticas y de las TIC mientras se crean historietas, aquí tanto profesores como estudiantes pueden participar en actividades conjuntas de creación de cómics;
- Evaluar su trabajo utilizando diferentes métodos y procedimientos de evaluación, como portafolios digitales con cómics, observando el nivel de calidad de su actividad como individuo, pareja o trabajo en equipo.

En cuanto a la funcionalidad del lenguaje dentro de las tiras cómicas con habla directa, los profesores pueden proporcionar viñetas con una serie de patrones de vocabulario o

expresiones que los estudiantes deberán transformar en habla indirecta al mismo tiempo que serán conscientes del como se usan. El desarrollo de las habilidades de escritura se puede lograr mediante pistas visuales dentro de viñetas secuenciales sin palabra con las que tendrán que probar técnicas de mapeo de historias mientras se mantiene la escritura narrativa convencional. Escribir diálogos que incluyan detalles emocionantes y relevantes para crear drama mejorará el potencial de los cómics dentro de las aulas como instrumento de motivación e involucración para los estudiantes.

En resumen, como creadores de cómics, los profesores pueden abrir nuevas perspectivas y caminos para presentar nuevas prácticas dentro de sus clases de idiomas, en lugar de utilizar cómics existentes que les "cuentan" qué hacer.



iii. El enfoque comunicativo es un aspecto importante a la hora de crear cómics

El tipo de discurso elegido para los cómics de no ficción pueden ser propiamente definidos según sus propósitos comunicativos y lingüísticos como un género de entretenimiento, siendo el termino potencialmente denotado a lo largo de la cultura y el tiempo (Eggins, 1994, pp. 26-36).

El lenguaje que se utiliza en los cómics proporciona una visión de situaciones comunicativas de la vida real dentro de un contexto social y que pueden desencadenar en actividades efectivas durante las clases de inglés y en las que se pueden aplicar habilidades productivas y receptivas. Con respecto a un análisis textual en profundidad, interpretado en términos de

forma (pronunciación y ortografía), **uso de palabras** (colocación, modismo y metáfora), **aspectos del significado** (denotación, connotación, adecuación, registro), **relaciones entre el/los sentido (s)** de un elemento y el/los sentido (s) de otros elementos (sinonimia, antonimia, hiponimia, etc.), la **formación de palabras** (prefijos, sufijos) permitirá a los estudiantes una adquisición lingüística y de comprensión comunicativa mayor.

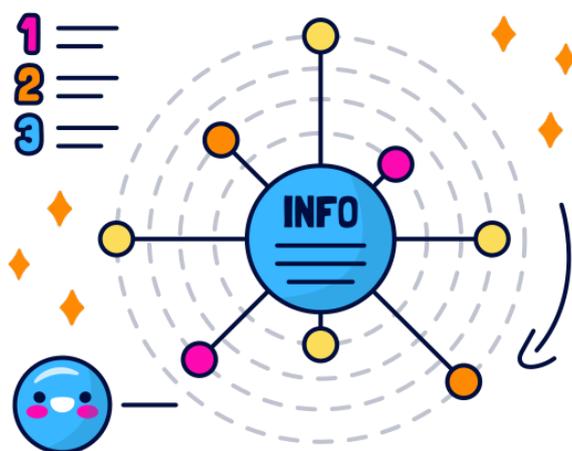
El humor puede ser otro ingrediente que no se debe omitir, ya que es un componente importante en la adquisición de lenguas extranjeras, considerando que puede ser escrito, hablado o grabado. Margie S. Berns (1983), como se cita en la Oficina de Investigación y Mejoramiento Educativo (OERI, 10 de junio de 1987, pág. 20), experta en el campo de la enseñanza comunicativa de lenguas, explica que "El lenguaje es interacción" y ayuda a desarrollar "la competencia comunicativa del alumno". Con esto, el cómo funcionan las funciones del lenguaje en su contexto lingüístico y social y situacional.

Los diálogos pueden involucrar sátiras sociales, juegos de palabras, insinuaciones ingeniosas e irónicas a la vez, declaraciones serias, bromas culturales, exageraciones... Más allá del abordaje textual, la situación y el nombre del cómic también vale la pena ser estudiado. Por ejemplo, el profesor puede preguntar al alumno rellenar huecos de una tira cómica relacionada con el tema **comida y cocina**. Un ejercicio puede ser perfectamente "Batman viene a cenar, que eliges para el menú?" y los estudiantes tendrán que investigar y adquirir vocabulario específico para enfrentar comida y cocina sana y no sana así como métodos de cocina, mejorando así su nivel de inglés.

El tema cultural es un aspecto delicado a la hora de construir un cómic con un propósito determinado. El profesor puede aprovechar tanto las imágenes como el texto para enseñar a cerca de distintas culturas al mismo tiempo que enseña nuevo vocabulario, nueva gramática y sintaxis. Por lo tanto, los estudiantes podrán beneficiarse tanto en una inmersión en otra cultura como en una mejora de su lenguaje. En consecuencia los estudiantes desarrollaran la capacidad para comprender las culturas, sus normas y sus valores a través de idiolectos y del escenario social que se presenta.

La creación de comics puede promover la interacción entre profesores y estudiantes. Tanto los estudiantes como los educadores pueden convertirse en creadores, productores,

escritores o actores dentro de sus propias tiras cómicas. Al observar las experiencias cotidianas del día a día en una escuela, los profesores pueden adquirir material al que los estudiantes aportan su propia contribución. No solo se supone que deben hacer uso de su conocimiento del idioma, pero también se aferran al conocimiento general y a diferentes formas de comunicación e interacción social, según Stivers y Sidnell (2005). Además, para hacer las tareas más claras, los profesores pueden utilizar signos icónicos convencionales para leer, hablar, escuchar, escritura, trabajo por parejas o en grupo, actividades de juego de rol, etc. En las actividades de interacción en clase, profesor y alumno participan juntos en la lectura, la composición, el análisis y además el profesor puede guiar la actividad a una discusión sobre los cómics en las que los estudiantes deberán buscar entre sus ideas para responder.



CÓMO PLANIFICAR LA CREACIÓN, CONSEJOS PRÁCTICOS Y CAMINOS PARA MANTENER EL PROCESO DE CREACIÓN

Después de haber leído sobre las ventajas de crear cómics para sus estudiantes, es posible que se sienta inspirado para crear tus propias tiras cómicas o incluso páginas, o si has creado alguno ya, compartíroslos. Sin embargo, como con cualquier proceso creativo, puede sentirse intimidado ya que puede que no sepa como organizar el proceso creativo, y puede que se sienta asustado por si comete errores, o puede que incluso se sienta desmotivado porque siente que lo que ha creado no es lo suficientemente bueno.

Estas son las razones por las que este capítulo aborda los diferentes pasos del proceso de creación, incluyendo algunos consejos sobre cómo simplificar las cosas, seguidos de un apartado sobre cómo abordar la inclusividad para estar seguro de que en ningún momento alienas a ninguno de tus lectores, o en otras palabras, tus estudiantes.

1. Creación

Si comienzas a investigar en internet sobre cómo crear cómics, es muy posible que encuentres un número de recursos que te hablarán sobre:

- Cómo crear una historia o completar una novela gráfica que tenga muchas páginas.
- Consejos para crear comics web simples que capturen a una audiencia muy amplia y que se conviertan virales en las redes sociales.
- Guiarte en el uso de herramientas de creación de cómics específicas para profesores.

Pese a que hay un gran numero de lecciones que se pueden aprender de tales recursos, estos pueden parecer intimidantes para un nuevo creador debido a la amplia variedad, y

abrumador para un profesor que está buscando una solución eficiente con respecto al tiempo.

Por ello, este apartado tratará sobre los principios principales y los pasos para que un profesor pueda crear su propia tira cómica o una página para su clase. En otras palabras, este capítulo tiene como intención introducirle a una organización apropiada para comenzar a crear comics sin un tiempo largo de entrenamiento. Para saber más acerca de herramientas y procesos detallados para la creación de cómics, le invitamos a mirar nuestro módulo de enseñanza e - learning, el cual explica de una forma más lenta paso a paso la creación de cómics para profesores de inglés. El [módulo de e-learning](#) de EdComix está planeado para salir durante el otoño de 2020.

Los principales pasos para la creación de cómics son: primero, inspirarse, posteriormente planificar la concepción o creación de tu trabajo y finalmente saber lo que se puede hacer después de la fase de concepción. Ya que es fácil perderse a la hora de crear algo desde el inicio, acabaremos esta parte con algunos consejos para mantener el proceso de creación simple.

a. La pre-concepción y la inspiración

Lo que principalmente le proporciona un cómic como creador es contar una historia. Una historia puede incluir explicaciones sobre un tema al igual que un concepto en una clase, pero las explicaciones enlazadas con las clases o la aplicación de lo dado es o puede ser estudiado en clase contextualizado como parte de la historia presentada en el cómic. Por ello, el primer paso para crear un comic es pensar la historia que quieres contar. La historia tratará sobre un tema, personaje o evento e involucrará personajes en una situación inicial y acabará la historia con una situación diferente, cambiada,

Si usted no está acostumbrado a escribir o crear historias, puede que encuentres obstáculos en esta parte del trabajo. También puede ocurrir que sepas que tema quieres tratar o algún o algunos elementos de la historia pero no sabes exactamente como enlazarlos entre ellos.

Aquí hay algunas sugerencias para crear una historia a partir de ciertas ideas que puede que tengas.

i. Reúna cómics que le gusten como modelo

Una de las primeras cosas que debería hacer es reunir una serie de cómics que le gustan o cuyo espíritu sea igual al que usted quiere escribir. Esto permitirá que cree su propio set de referencias y entenderá que tipo de estructuras o estilos quiere que tenga su cómic.

A la hora de crear un cómic para tus clases, aconsejamos que reúna tiras cómicas y historias cortas de trabajos más largos, ya que es improbable que tenga el tiempo o la fuerza necesaria para crear un álbum con tal número de páginas.

Además, no hay necesidad de que reúna páginas y páginas de inspiración, especialmente porque acabará perdido directamente en este proceso. Por ello no se ponga nervioso ni quiera encontrar un número muy alto de inspiraciones, 10 trabajos puede servir para aportarle una buena base para trabajar, o incluso póngase un límite de tiempo y de energía para buscar ideas. Limitar el tiempo que dedica a la investigación es especialmente importante mientras lidia con cómics ya que podría sentirse atraído a leerlos si le gustan y terminará sin lograr su objetivo.

ii. Entender la estructura de la historia

Después de reunir estos recursos, es hora de pensar críticamente sobre ellos, o sobre por qué piensa que podrían ser buenos modelos para usted. ¿Hay situaciones que le resulten particularmente útiles? ¿Las historias pasan de una situación inicial a una resolución de la historia? ¿Hay alguna diferencia importante entre las obras que seleccionaste? ¿Algunos ejemplos de los que has seleccionado parecen más fáciles de utilizar como modelo que otro?

Aquí, el punto no es evaluar el valor pedagógico de los diferentes cómics o intentar encontrar la forma perfecta de un cómic, sino crear su propio set de herramientas para la narración.

Si es usted un profesor de idiomas, probablemente haya estudiado algún tipo de análisis literario durante sus estudios. Intente aplicar los principios del análisis literario a los cómics

para entender mejor como funcionan, a la vez que busca cual puede servir mejor para sus alumnos.

Si usted coge elementos de una historia que en un inicio pensó y añade elementos que ha encontrado en un comic ya existente, puede que acabe creando una o incluso algunas historias completas. Tus historias no necesitan ser largas, pero si que deberían tratar sobre una situación A que acabe siendo una situación B distinta.

iii. Utilizar sugerencias escritas para promover su creatividad

Los apuntes escritos creativos aparecen en diversas formas y géneros. Consiste en pequeñas historias que tienen como objetivo impulsarle a escribir su propia historia. Pueden o bien proveerle con alguna idea para un comienzo o final o bien puede proveerle con pequeños elementos para que se imagine de que puede ir la historia. Una idea para que usted realice puede ser combinar una idea de un apunte escrito con la estructura o elementos de un cómic que le guste para así crear una historia a su alrededor.

Debido a que hay innumerables recursos para crear apuntes escritos, sería muy difícil nombrarlos todos, por ello en nuestro anexo ponemos a su disposición un artículo del New York Times titulado “Unos 1000 apuntes escritos para estudiantes” (2018) que puede servir como punto de inicio para explorarlos. Además, puede buscar en la plataforma de English Profile (www.englishprofile.org) para encontrar vocabulario y temas adaptados a distintos niveles de inglés.

Ya que este tipo de apuntes escritos existen de todos los temas, no dude en investigar sobre temas específicos como naturaleza, viajes, trabajo...



b. Descripción del proceso de creación (concepción)

Una vez has escrito tu historia, he aquí los diferentes pasos que deberás seguir para crear una tira cómica o una página.

i. Decide sobre que herramientas va a utilizar

Intente comprobar qué herramientas están disponibles y si va a realizar un cómic a mano o digitalmente, o incluso mezclando ambos métodos. Incluso al crear un cómic digital es posible que necesite unas cuantas herramientas, así que asegúrese de empezar enumerando que es lo que necesita y en qué orden. Tome esta oportunidad como un momento para diseñar un plan de creación si así siente que será más fácil mantener el seguimiento del trabajo.

ii. Decida su estilo gráfico

Si usted decide no dibujar, elija una serie de recursos gráficos que desee utilizar. Como veremos en el capítulo 4, algunas herramientas para crear cómics digitales ofrecen elección entre distintos estilos e incluso permite insertar imágenes de otras herramientas o fuentes a su cómic. Por ello, elija si su cómic va a tener un estilo más cartoon, un estilo clásico europeo, artístico, complejo, simple...

Si por el otro lado decide dibujarlo usted mismo y suele dibujar regularmente, es posible que este paso lo pueda obviar ya que tendrá su propio estilo. Sin embargo, si normalmente dibuja ilustraciones detalladas, puede que prefiera dibujar algo con un estilo más accesible para tardar menos tiempo. Para ello, considere buscar entre distintos cómics para coger inspiración durante la fase de preconcepción.

iii. Cree o seleccione sus personajes y ajustes

Una vez que haya decidido que historia contar, con qué herramientas y en qué estilo, puede empezar a pensar cómo va a presentar sus personajes y el escenario que los rodea, esto

último si su historia requiere de un escenario concreto, ya que si no lo necesita nada le impide dejar el fondo en blanco.

iv. **Escriba su escenario y/o un guion gráfico**

Mientras que en la preconcepción hemos discutido a cerca de como fomentar la creación de su propia historia, el escenario es el cómo se va a desarrollar su historia. Depende de cómo lo cree, pudiendo redactar todo el texto y luego transferirlo a un guión gráfico o primero crear un guion gráfico y luego agregar el texto que necesite directamente en la tira cómica. Si bien esto podría ser algo arriesgado para cómics más largos, no debería suponer un gran problema el comenzar directamente con un guion gráfico para una tira cómica corta.

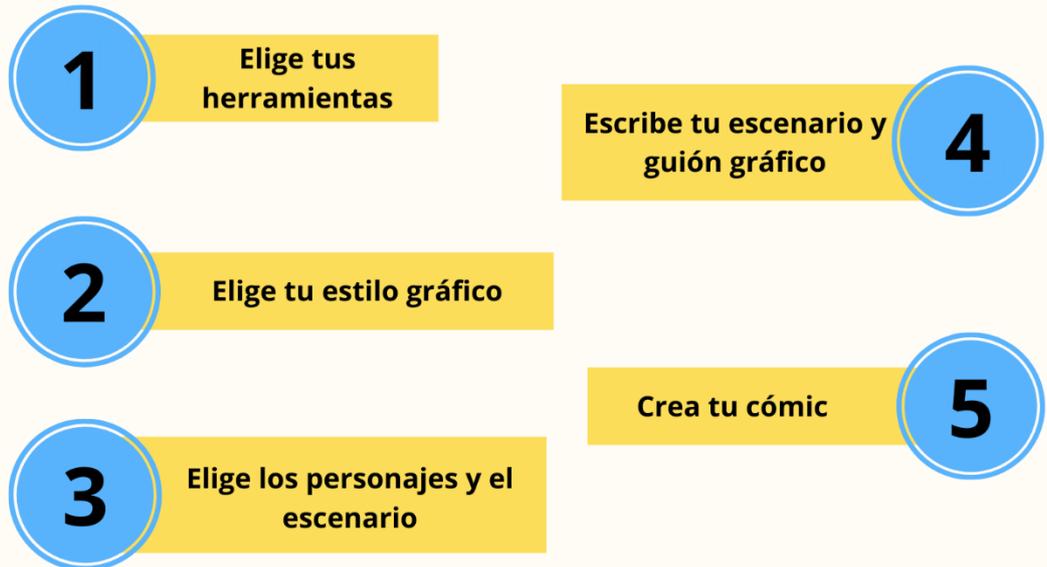
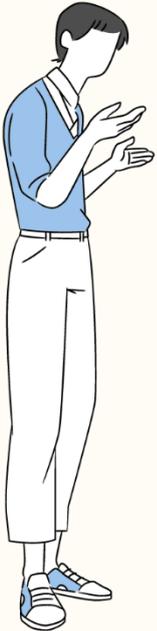
En resumen, usted puede pensar en un guión gráfico como un borrador de viñetas, en el que podrá poner las siluetas de los personajes y colocar bocadillos o cualquier otro elemento gráfico.

Las plantillas para los guiones gráficos se explorarán en el capítulo 3.

v. **Crear su propio comic**

Ya con todos los elementos que tiene en su mano podrá ser capaz de comenzar con la creación de su propio cómic. Si lo crea digitalmente, su primer intento de creación puede estar cerca del resultado final que quiere lograr. Una buena forma de hacerlo es colocar primero todos los elementos en la viñeta y cuando todo esté en su lugar es cuando podrá llevar a cabo cambios y modificaciones (por ejemplo, ajustar el tamaño de los bocadillos, el tamaño de los personajes, algunos colores...). Por otro lado, si decide crear su cómic a mano, es posible que se de cuenta de que las cosas que imaginó en un primer instante en su guion gráfico no encaje del todo con cómo esperaba: puede que tenga que dedicarle más tiempo para colocarlo todo junto y que su trabajo quede limpio. Cuando haya acabado con su versión en papel, puede escanearlo y ajustar el contraste para que sus dibujos queden más limpios. La lección 17 de nuestro [módulo](#) le proveerá de una guía más detallada acerca de esto.

Proceso de creación



c. Post- concepción

Ahora que tu cómic ya ha sido creado y está limpio y finalizado, puede que usted piense que ya ha llegado al final del proceso de creación. Sin embargo, tenemos unos consejos adicionales para asegurarnos de que queda contento con sus creaciones.

i. Haz que otras personas lean sus cómics

Usted ha pensado en una historia, lo ha convertido en un cómic y la materialización de ello está clara para ti. Sin embargo, es posible que otras personas, ya sean tus compañeros, estudiantes o amigos, no vean sentido a tu historia y no la entiendan. Si esto pasa, es perfectamente normal: cuando un autor crea una historia, éste pasa mucho tiempo pensando sobre como transformar las ideas en alguna forma que pueda ser entendido por las personas como quiere ser expresado, y aún así, a veces los lectores se pierden lo que de verdad se quiere decir. Por ello, es interesante hacer que otros lean su historia para asegurarse que deja claro lo que quiere decir. Siempre que la mayoría de las personas

entiendan lo que quiere decir sin mucho esfuerzo, significará que puede usar esta creación con sus alumnos. Además, si pide a sus alumnos que evalúen su creación, puede convertir todo esto en un ejercicio haciéndoles preguntas sobre una serie de cuestiones o escribir una crítica sobre qué opinan a cerca de su comic, si es claro o interesante...

ii. **Esté listo para recibir las críticas**

Ya sea que pida opinión a otros o no, usted escuchará lo que piensan otros a cerca de su creación por mucho que quiera o no. Por ello, debe estar preparado para recibir retroalimentación, ya sea positiva o negativa. Aunque las personas que le den su opinión sepan o no que ha creado usted el cómic, no debe tomárselo como algo personal. Puede ser difícil recibir críticas negativas sobre algo en lo que ha trabajado o incluso puede sentirse raro al recibir felicitaciones sobre algo en lo que usted cree que no puso tanto esfuerzo. No deje que las primeras críticas a cerca de sus creaciones le desmotiven a seguir creando cómics porque crea que el público no ha reaccionado como usted esperaba: por ejemplo, que no encuentren su creación graciosa. Y no deje que sus ganas de mejorar hagan que todos los comentarios que reciba se conviertan en una lista de tareas para sus siguientes creaciones. Tome solo aquello que usted crea que puede hacer mejorar sus cómics. Y recuérdese a si mismo que, al final, usted no está queriendo crear una obra de arte, sino un nuevo material que sirva de apoyo para sus clases.

Esto es aún más real cuando es usted el que ha dibujado o si ha hecho un esfuerzo de más para ser creativo con las herramientas de creación de cómics digitales: puede que otros den su opinión acerca de otras elecciones gráficas que podría haber elegido o sobre la historia a escribir. Si usted piensa que están en lo cierto, no se avergüence, tenía que empezar por algo. Pero si piensa que lo que le comentan no va a hacer que su creación mejore como herramienta para sus clases, siéntase con la libertad para ignorar lo que le han dicho.

Usted está empezando en este viaje de creación de cómics, por lo que es normal que no cree trabajos perfectos desde el primer momento. Si se fija en otros artistas, sus primeros trabajos pueden parecer algo desordenados e imprecisos comparados con sus últimas obras: todo el mundo necesita tiempo para practicar y mejorar sus habilidades.

iii. Cómo mantenerse motivado en el tiempo

En general, la motivación es mayor cuando está empezando y aprendiendo algo nuevo, pero a medida que se complica o la novedad acaba, es fácil desistir. Por ello, si usted disfruta creando cómics para sus alumnos, observe los beneficios que suponen para ellos y si lo quiere convertir en un hábito, he aquí algunos consejos para mantenerle motivado durante el tiempo y mantener sus esfuerzos en alza:

- Apunte sus ideas en algún lado: puede ser una libreta, una aplicación de notas en su móvil o en un documento de texto en su ordenador. Cuando sienta que no tiene inspiración ninguna, esto será un recursopreciado.
- Apunte en alguna libreta su propia retroalimentación cuando cree cómics. Esto le motivará a crear en los días que se encuentre desmotivado.
- No se ponga como objetivo crear cómics inalcanzables ya que esto le tomará demasiado tiempo y energía, y considerando otras tareas que tendrá como profesor, es muy improbable que pueda dibujar más de una o dos tiras cómicas por mes. Póngase a sí mismo una serie de objetivos razonables y no tenga miedo de ajustarlos para asegurarse de que así no se presiona demasiado.
- Si le gusta usar cómics con sus estudiantes, utilice cómics ya existentes a la misma vez que usa los suyos propios. Puede incluso hacer una lista de temas en los que no encuentra cómics ya escritos y enfóquese en esos para crear nuevos cómics que los traten.
- Si a sus compañeros les gustan sus creaciones, no dude en compartir sus trabajos con ellos. Esto permitirá que obtenga retroalimentación de mayor calidad si utilizan su trabajo con sus estudiantes en vez de que echen un mero vistazo por encima.
- Siempre mantenga su objetivo en mente: puede que se sienta decepcionado si no crea obras de arte, si sus estudiantes no están interesados con sus cómics o si sus compañeros piensan que está perdiendo el tiempo. Para prevenir tales pensamientos negativos, mantenga su objetivo de crear cómics claro para usted y recuérdelo siempre que esté dubitativo. Esto le motivará de nuevo.

Diviértase creando cómics: la finalidad de crear nuevo material para sus clases no es convertirse en el profesor perfecto de Instagram, sino variar sus creaciones y hacer sus clases más divertidas. Para ello, no se fuerce a crear cómics si se siente presionado o molesto al hacerlo. Puede ser que haya algunos aspectos de la creación de cómics que no le gusten, pero céntrese en lo que le gusta.



d. Algunos consejos para mantener las cosas simples

Una de las principales razones por las que alguno pueda evitar el comenzar un proceso creativo es que puede resultar difícil. Cualquier proceso creativo puede resultar agotador: uno puede sentir vergüenza de presentar algo que cree que no es lo suficientemente bueno, o puede ser desalentador el no ser capaz de crear todos los cómics que querrías con todas las ideas que tienes pero con el poco tiempo del que dispones para hacerlas realidad. Como hemos mencionado antes sobre el cómo recibir feedback y no dar demasiadas vueltas al trabajo de uno, en este apartado queremos introducirle algunas formas de cómic que no parecen muy difíciles para intentar crear como profesor. Queremos empezar con un breve despliegue de como vamos a presentar este tema: no pretendemos decir que los cómics que vamos a mostrar ahora tienen poco valor artístico, solo deseamos mostrarle que pueden resultar modelos más accesibles para que lo creen profesores que están comenzando en diferencia a enseñar muestras difíciles o dibujos que no son necesarios a la hora de crear un cómic.

He aquí algunos ejemplos:

- “La Bande Pas Dessinée” (Navo), que puede ser traducido como **“El comic Des-Ilustrado”**, es una serie de tiras cómicas que solo presentan bocadillos de texto sin ningún dibujo de personajes o escenarios. Aunque solo los hemos encontrado en Francia, son un buen ejemplo del uso del cómic para enfocarse solo en los diálogos y las situaciones, más que dedicar demasiado tiempo en el diseño de personajes o lugares con sus vestimentas y accesorios y otros elementos relacionados con su apariencia.

Example de Navo “La Bande Pas Dessinée”:



Traducción:

Título: El concepto

Primera viñeta:

Primer bocadillo: al principio, la gente no comprende realmente el concepto de los cómics sin imágenes.

Segundo bocadillo: ¿Ah, sí?

Tercer bocadillo: Sí...

Segunda viñeta:

Primer bocadillo: ¿Y ahora?

Segundo bocadillo: ¿Qué piensan ellos?

Tercera viñeta:

Primer bocadillo: Bueno... Esto solo ha empezado.

Segundo bocadillo: Ah, es verdad...

- Los espacios en blanco pueden tener un poder narrativo potente en otros contextos también: pueden ser viñetas vacías o incluso páginas rellenas de un color (incluido el blanco), o páginas casi en blanco en las que se resalta los sentimientos o da al lector tiempo para que las ideas queden bien explicadas. Zeina Abirached es un creador de cómics libanés y un diseñador gráfico entrenado que alterna entre páginas blancas y negras con una gran cantidad de detalles con otras que están casi vacías para cambiar el ritmo de la narración. Por ejemplo, su novela gráfica “Recuerdo Beirut” (2008):

Portada de la obra de Abirached “Recuerdo Beirut”



- Observando los trabajos antiguos y recientes de algunos autores como Chris Grady (Lunar Baboon) y Sarah Andersen (Sarah's Scribbles) podemos ver como el estilo puede cambiar durante el tiempo, incluso el estilo de dibujo que pretende ser sencillo y rápido de dibujar. No dude en mirar en los blogs que se encuentran en la lista de la bibliografía y comparar los estilos que hay entre sus trabajos previos y los más recientes. Esto puede enseñarle como el estilo de uno puede madurar y evolucionar en el tiempo y le motivará para comenzar a crear, incluso si se siente inseguro a cerca de sus habilidades.

Ejemplo del primer y último cómic del blog de Sarah Andersen

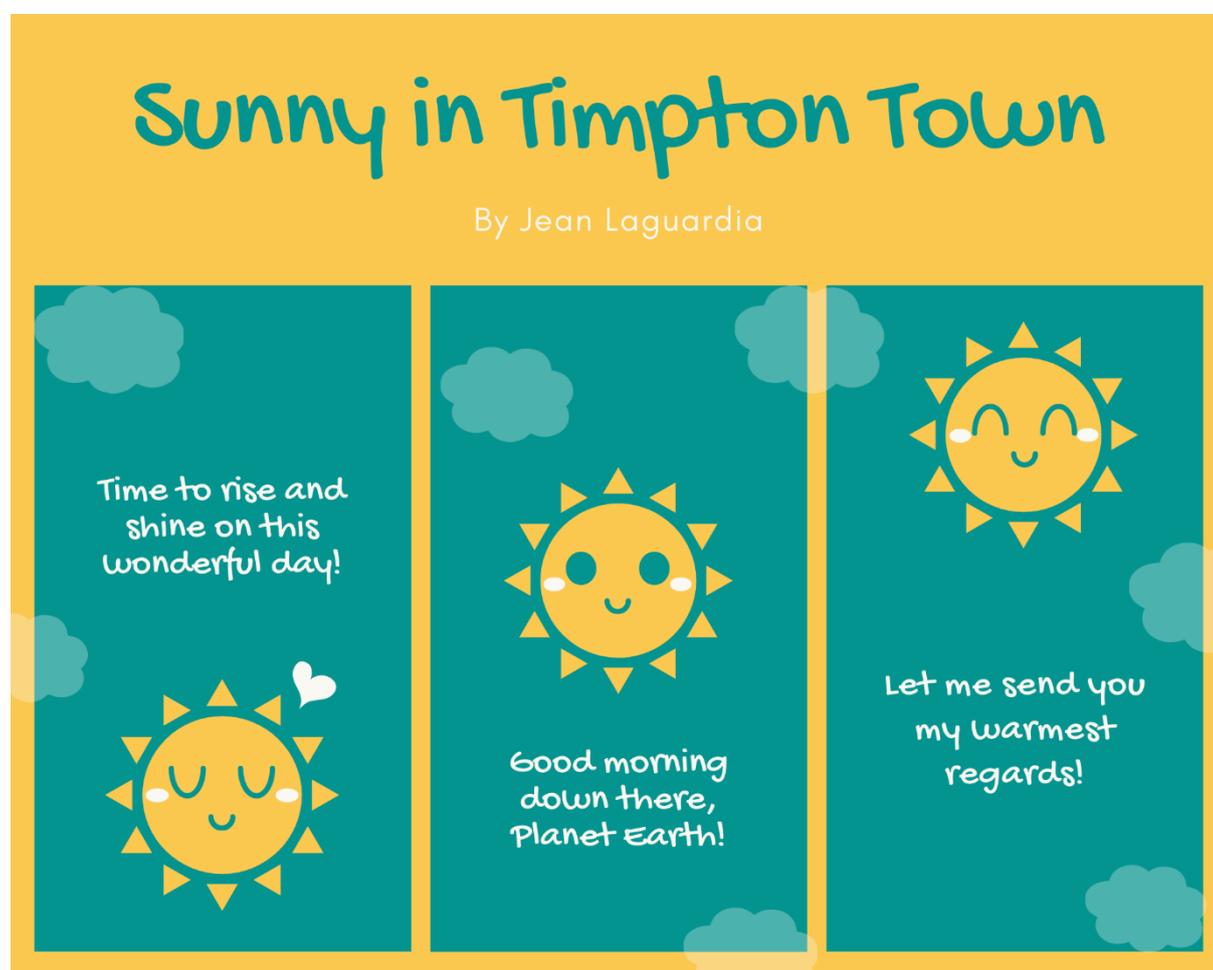


Este es el primer cómics que puede ser encontrdo en los archivos de Sarah Andersen, el cual dara de diciembre de 2011)Andersen, 2011). Ella empezó compartiendo sus experiencias como una estudiante de arte.



En su última tira cómica (del 7 de octubre de 2020), podemos observar como el estilo del autor ha madurado, ya que su estilo es menos cambiante en sus últimas obras que en sus primeras.

- Finalmente, mantén en mente que los personajes que cree para sus tiras cómicas no tienen por qué ser complicados. Estos pueden ser incluso formas geométricas, verduras o frutas, por decir algunos, y aún así podrá seguir creando una historia a través de ellos. Una gran cantidad de plantillas ofrecidas en Canva ofrecen de tales ejemplos de cómics sencillos.



2. Narración

La narración es una forma de comunicación y aprendizaje mediante el uso de historias para captar a los estudiantes, mostrar la información de una forma más sencilla y/o a veces para clarificar algo. “Crear historias” es el proceso de construir historias en la mente del aprendiz, lo cual es uno de las formas más fundamentales para conseguir dar sentido a las cosas (Hamilton & Weiss, 2005).

Independientemente de la edad, las personas siguen aprendiendo y recordando información de una forma más sencilla si esta es dada como parte de una historia. Esto es porque las historias son más divertidas y captan la atención del alumno y la curiosidad instintiva de descubrir cual es la historia y de saber como resolver un problema, o aprender los pasos que hay que dar para completar una tarea de forma correcta. Narrar **crea interés, anticipación y expectación** lo que fomentará participación y interés en el proceso de aprendizaje. Esto puede derivar en aprender con sentido, así como ayudar en la retención y en el repaso de información.

La narración puede ser tanto oral como visual. A la misma vez, puede hacer uso de la voz, de imágenes y dibujos, lo cual puede ayudar a los estudiantes a captar mejor la información y los detalles de la historia. En los cómics, nos interesa la **narración visual**, y en el marco del proyecto de EdComix, nosotros queremos presentarle como la narración a través de los cómics puede ser **inclusiva** y empoderada para que los alumnos disfruten del proceso y guarden mejor la información.

Pero primero, que significa una narración inclusiva y ¿por qué es importante?

Para una educación inclusiva exitosa, los profesores deben enfocarse en aceptar, entender y atender a las diferencias y a la diversidad de los estudiantes, las cuales pueden incluir diferencias físicas, cognitivas, académicas y emocionales. La inclusividad invita a todos los usuarios a participar en la conversación, y para que esto ocurra se requiere de una serie de acomodaciones. La narración inclusiva se refiere a una serie de adaptaciones que tienen lugar para captar la atención de los estudiantes con alguna diferencia mencionada anteriormente e integrarlos en el proceso de aprendizaje.

Por el gran impacto y la captación, la narración suele ser una de las principales técnicas utilizadas para la inclusión en el aula. Escuchar, leer o contar una historia es un proceso cognitivo que crea imágenes en la mente del estudiante, y esto hace que se promueva el uso de la imaginación y de la creatividad. Asimismo estimula las emociones del estudiante y ayuda a la autorreflexión y a expresarse.

Los estudiantes pueden beneficiarse de una gran variedad de formas de narración, pero sobre todo de aquellas que incluye contenido visual y auditivo. Los cómics son medios de narración que muestran la información y los detalles de la historia a través del poder de las imágenes. Esto da una oportunidad para la integración de todos los alumnos en discusiones y en el proceso de aprendizaje. La estimulación visual también ayuda a los estudiantes a mantenerse concentrados y mejorar su atención. Y también ayuda facilitando ciertas asignaturas, sobre todo aquellas que son más complejas.

Por estas razones, en esta parte de la guía pretendemos ofrecerle una serie de consejos y herramientas para crear contenido adaptado a la narración inclusiva mediante el uso de cómics. Pero antes de eso, justo a continuación describimos las dos categorías principales por las que hay demanda de cómics con contenido adaptado respecto a la narración inclusiva.

a. Respeto a la diversidad cultural y los contextos desfavorecidos

Para empezar, las historias están situadas en un contexto cultural con un tiempo y lugar específicas y con ideas preconcebidas o referencias que la audiencia ha de conocer de antemano para entenderla. Por ello, no pueden ser neutrales. Considerando esto, la narración puede suponer un reto a la hora de ser inclusiva. Es por esto por lo que los educadores necesitan estar alerta con respecto a la diversidad cultural y la inclusión y evitar reproducir en sus obras clichés y opiniones parciales.

Especialmente en la narración visual, **la representación de las ideas importa**, ya que las palabras e imágenes utilizadas pueden incluir o excluir a la audiencia, a veces incluso sin

querer. Lo mismo ocurre con los cómics que, como producto o trabajo cultural, transmiten ideas sobre quién o cómo puede ser algo representado. El ser inclusivo se refiere a ser consciente de representaciones relacionadas con el género, raza, discapacidades, culturas, religiones, otras identidades o grupos de personas, en general (por ejemplo, personas listas, personas fuertes...). En consecuencia a ello, es esencial que los profesores asuman estos factores y complejidades a la hora de usar cómics con sus alumnos, a fin de evitar difundir ideas prejuiciosas basadas en representaciones y conceptos erróneos sobre la cultura y la diversidad.

Las diferencias culturales en los cómics pueden ser detectadas fácilmente a partir del tipo de comic o género, ya que cada uno tiene sus códigos y estructuras específicas, así como sus referencias culturales, tales como chistes o el ritmo de narración. Un ejemplo es los diferentes códigos entre los cómics europeos y japoneses (manga). Con respecto a esto, recomendamos a los profesores utilizar diferentes géneros, por ejemplo, cómics americanos junto a clásicos europeos y manga, así como tiras cómicas de internet que permita a los alumnos observar y explorar las diferencias y similitudes entre ellos.

Mas allá, la inclusión a través de la narración no se limita únicamente al tipo de cómic que se presenta a los alumnos. Es esencial también que haya diversidad en los personajes tanto cultural como socialmente así como con su género y habilidades (mentales y físicas). Por ejemplo, una niña con problemas auditivos o un niño en silla de ruedas puede ser un buen ejemplo de personajes diversos e inclusivos como héroes de una historia.

Además, para lidiar con las malinterpretaciones raciales y **culturales provocadas por los estereotipos y prejuicios** que pueden presentar algunos comics, los profesores deben validar y comprobar la validez del contexto cultural del cómic que van a utilizar en clase, tal y como harían con cualquier otro material. Esto sería realmente beneficioso para ambos bandos, (profesores y alumnos) investigando el contexto y los significados culturales para entender, aclarar y proveer de explicaciones justificadas sobre el contexto y estar seguros de que será entendido apropiadamente por el lector. Especialmente en relación con problemas de género, recomendamos encarecidamente a los profesores que se aseguren de que incluyen diversos roles y tipos de mujeres y hombres en sus cómics.

b. Adaptación de los materiales del cómic para la inclusión de los lectores Dis

Otro aspecto fundamental de la narración inclusiva es lidiar con la adaptación de cómics para aquellos estudiantes con Trastornos Específicos del Aprendizaje (también conocidos como TEAs) que hacen uso del prefijo “dis” para referirse a la ausencia parcial de ciertas habilidades, como dislexia, dispraxia y discalculia. Los profesores deben adaptar sus materiales de enseñanza y aprendizaje así como la organización de la clase para incluir a estos estudiantes en las actividades.



La narración inclusiva en los cómics utiliza adaptaciones que dependen de la capacidad visual de los estudiantes para procesar información. En este contexto, la adaptación del material de los cómics es necesario para ayudar a alumnos con TEAs, y pueden hacerse de las siguientes formas:

Con respecto a las **viñetas**, deben ser suficientemente grandes y claras para ayudar a los lectores “dis” a distinguir las distintas acciones y escenas. Además, usted ha de ser consciente del orden de las viñetas, el cual deberá ser de izquierda a derecha (para países occidentales), alineados y no en un orden aleatorio y con muchas formas y tamaños en una misma página. Esto ayudará a los alumnos con TEAs a navegar con facilidad a lo largo de los diferentes paneles y así serán capaces de poder seguir la línea narrativa.

Los **bocadillos de texto** pueden variar en estilo y forma, siempre y cuando esta variación se mantenga constante a lo largo de toda la tira cómica, pero es importante tener suficiente

espacio dentro de los bocadillos para que el texto quepa, evitando el uso de guiones para romper palabras. También, estos bocadillos no deben superponerse entre ellos o con el marco de la viñeta.

El texto dentro de los bocadillos tiene que leerse de la misma forma de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo en los países occidentales, y en relación con la posición del que habla, para estudiantes con TEAs es importante el uso de **vértices de bocadillos** para indicar cual de los personajes está hablando, colocando estos en dirección a la boca del hablante.

Además de esto, el **texto** de los cómics digitales ha de estar en Sans Serif como Arial o Comic Sans. Otras opciones para la fuente podrían ser Verdana, Tahoma, Open Sans, Century Gothic y Trebuchet. También los profesores y diseñadores deben evitar siempre escribir en itálica y/o en itálicas en negrita. Para enfatizar alguna palabra ésta podría estar subrayada o en otro color. Por otra parte, es aconsejable el usar mayúsculas (TODO MAYÚSCULAS) que permitirán meter más diálogos en menos espacio y mantenerlo claro. Aún más importante es el hecho de **ser consistente** con respecto al estilo de escritura. Si por ejemplo, el texto en un bocadillo está escrito tanto en mayúsculas como en minúsculas, será más difícil para lectores "dis". En vez de eso, los números deben estar siempre deletreados a no ser que ese trate de una fecha, designación o parte de un nombre o de un número largo. Con respecto al texto narrativo en las cajas de citas utilizadas para indicar el tiempo y el lugar, monólogos internos o voces en off, estas han de tener la misma fuente que el diálogo, o incluso algo más grande.

Las adaptaciones para estudiantes con TEAs también incluyen el **diseño gráfico y las ilustraciones**: es preferible usar colores con contrastes (negro y blanco) u otros colores que contrasten o no complementarios más que usar sombras de grises y un subrayado bajo. Por otro lado, un aspecto crítico es como las imágenes están dispuestas, el profesor debe asegurarse de utilizar **imágenes de buena calidad**, ya sea digital o en versión impresa.

Con respecto al **proceso de narración**, los profesores tienen que motivar a los estudiantes a leer los cómics (tiras cómicas) varias veces, en primero lugar por placer y en segundo lugar para concentrarse en adquirir la información. Es también aconsejable el mantener la historia simple y concisa.

Todas las adaptaciones mencionadas en los párrafos anteriores no están solo hechas para la narración inclusiva para estudiantes con TEAs, sino que también pueden ser beneficiosas para la educación del resto de estudiantes.

c. Herramientas y consejos para ir más allá en la narración inclusiva

Teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente, queremos cerrar esta parte de la guía relacionada con la creación de tiras cómicas subrayando algunos puntos clave y consejos para lograr una narración inclusiva:

- **Planificación:** tomarte tu tiempo para planificarlo todo antes de empezar con la producción puede mejorar la cohesión de la historia e integrar todos los elementos para que tengan sentido y sean apropiados e inclusivos. Mientras tanto, los profesores deben **determinar el nivel de lectura/lenguaje** de los estudiantes. Después, es necesario pensar el conocimiento y las competencias que quieren que sus estudiantes adquieran y establecer los **objetivos de aprendizaje**.
- **Investigar:** como hemos mencionado anteriormente, es esencial prestar atención al contexto de la historia para evitar estereotipos y prejuicios culturales. Los profesores, por ejemplo, deberían tener en cuenta la diversidad de los personajes y no siempre utilizar una figura masculina en busca de aventura. Por estas razones, es esencial el investigar y encontrar nuevos módulos, y también el ser capaz de proveer de explicaciones sobre las nociones culturales de la historia y del contexto. Además, el conocer el contexto de la historia permitirá a los alumnos a mantenerse concentrados y obtener la información y el conocimiento requerido para conseguir los objetivos de aprendizaje.
- **Crear la historia:** cada historia necesita tener una **trama** que sirva de guía principal y que asegure que hay un comienzo, nudo y desenlace. Esto hará que los estudiantes/lectores de la historia se sientan cómodos y centrados en la información. **Mantenerlo simple y conciso**, especialmente para niños pequeños y estudiantes con TEAs. La historia también ha de ser **interesante y relevante** en relación a la vida de los estudiantes. Por ejemplo, puede tratar de eventos recientes que han ocurrido a su alrededor (por ejemplo, la importancia de proteger el medio ambiente) para motivarles y engancharles a una discusión.

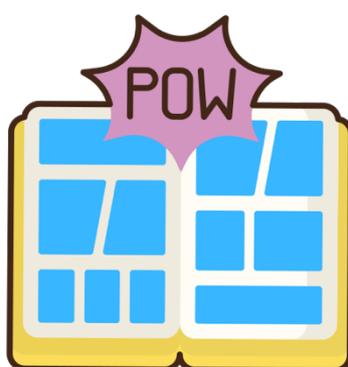
En el método tradicional de narración, las historias comienzan con una exposición que establece el contexto y que introduce a los personajes y al conflicto (problema), seguido de una serie de eventos que llevan a la resolución (solución) y finalmente al desenlace.

Para mejorar el entendimiento de la historia y hacerla más memorable, los profesores pueden dar una serie de esquemas al final de cada actividad para que sea más fácil seguir la historia para aquellos alumnos que estén lidiando con este tipo de problemas.

- **Forma y personajes:** como ha sido mencionado arriba, los personajes de la historia son esenciales para la narración en general, y particularmente para lectores inclusivos, ya que estos pueden llegar a muchos significados y representaciones. Los profesores han de estar atentos a problemas relacionados con el género, la nacionalidad o la religión y evitar usar estereotipos. Para ello, pueden integrar personajes con discapacidades o con otro tipo de problemas o barreras para que así los estudiantes se sientan identificados con ellos (por ejemplo, tener padres divorciados o lidiando con depresión). Por supuesto, los temas y material deben depender de la edad del estudiante también. Además, los personajes no han de ser perfectos o que gusten mucho ya que los estudiantes no pueden identificarse con ellos. En vez de eso, los personajes tienen que mostrar sus debilidades ya que esto es lo que les hace más realistas. Puede resultar interesante ver como un personaje evoluciona y atraviesa una serie de emociones y sentimientos.
- **Sea consciente de su lenguaje:** ya que los jóvenes pueden absorber prejuicios y estereotipos, incluso a veces inconscientemente, los profesores deben tener cuidado con el lenguaje que utilizan, especialmente cuando se trata de estudiantes con problemas, discapacidades físicas y dificultades o contextos complicados en sus vidas. Por ejemplo, es mejor crear una historia con frases cortas y vocabulario simple evitando el uso de palabras y conceptos ambiguos y cualquier tipo de jerga que no se entienda.

- **Use elementos visuales apropiados:** los cómics son medios visuales en los que las imágenes juegan un papel importante en la narración inclusiva. Los educadores han de tener siempre en cuenta las adaptaciones para estudiantes con TEAs que han sido mencionadas anteriormente, en relación con las fuentes, ilustraciones y el diseño de la tira cómica. Además, recomendamos enfocarse **en un elemento clave por viñeta y/o una viñeta principal por página**. Esto ayudará a los estudiantes a captar la información y seguir la historia más fácilmente. Por otro lado, los profesores pueden facilitar que los lectores se enfoquen en una viñeta o página controlando la cantidad de actividad visual que requieren las imágenes. Por ejemplo, si usted pone énfasis en algunos elementos para crear “dianas visuales” o elementos llamativos para que el estudiante se enfoque. Para que esto ocurra, puede utilizar contraste de colores, añadir iluminación o directamente dirigir la mirada de sus personajes a un lugar en concreto de la viñeta.

Crear tiras cómicas que motiven la narración inclusiva puede ser una forma genial para conseguir que sus estudiantes estén motivados para aprender. El conocimiento que pueden demostrar, sobre todo mediante los cómics digitales, es ilimitado. El principal objetivo es hacerlos sentir cómodos, integrados, retados en el bien sentido de la palabra y apoyados con respecto a sus esfuerzos.



DIFERENTES GUIONES GRÁFICOS E INSPIRACIONES PARA ESCENARIOS PARA CÓMICS PARA LA EDUCACIÓN EN

1. Resultados del aprendizaje

Los resultados del aprendizaje son una parte importante del proceso de enseñanza y aprendizaje debido a que influyen las capacidades del educador y su relevancia (CEDEFOP, 2017). Los profesores y los entrenadores utilizan un conjunto definido de resultados de aprendizaje como parte de su planificación para expresar que es lo que se espera que un estudiante demuestre en términos de conocimiento, habilidades y valores al final del proceso de aprendizaje.

Los resultados del aprendizaje tales como “ser capaz de comprender narraciones cortas” o “ser capaz de describir eventos pasados mientras utiliza el tiempo pasado de forma correcta” puede obtenerse con el uso de cómics en la clase. En muchos casos, los estudiantes no son partidarios de leer o estudiar en un segundo idioma, pero los cómics ofrecen una oportunidad para que se comprometan activamente. “El lector implica su mente tanto en contenido narrativo como visual, resultando en una mejor comprensión e interés” (Winter y Sima, 2013, p. 5).

Los resultados del aprendizaje (RA) pueden variar dependiendo del nivel de la clase. Los profesores pueden elegir más de un RA para sus clases basándose en las necesidades de sus estudiantes. Estos pueden incluir una de las cuatro habilidades principales: lectura, escritura, escucha y conversación, así como gramática y vocabulario.

Aquí mostramos algunos ejemplos de posibles RA para estudiantes de A2 ESL o estudiantes de EFL que fueron creados teniendo en cuenta lo establecido según cada nivel:

1. Ser capaz de escribir frases simples con un uso correcto del orden de las palabras.

2. Ser capaz de entender y aplicar las reglas generales de escritura y puntuación del idioma que se esté enseñando.
3. Ser capaz de usar diferentes tiempos del pasado y del presente de verbos básicos de forma correcta como por ejemplo: ser, tener, estar o parecer.
4. Ser capaz de identificar las diferencias entre los tiempos simples y progresivos del pasado y presente.
5. Ser capaz de identificar y usar correctamente sustantivos, adjetivos y adverbios comunes.
6. Ser capaz de identificar y usar funciones del lenguaje básicas tales como el habla formal e informal, expresar aprecio y pedir perdón.

Cuando cambia el nivel de la clase, por ejemplo, de un A2 a un B1, la mayoría de los RA continúan siendo los mismos pero con algunos cambios pequeños. Por ejemplo, se espera que los estudiantes usen de forma correcta los tiempos pasados y presentes de más verbos y que puedan añadir una serie de nuevos términos léxicos más apropiados para su nivel.

Aquí mostramos una lista de algunos RA para estudiantes de B1 de una lengua extranjera:

1. Ser capaz de hablar más fluido expresando ideas.
2. Ser capaz de entender y responder apropiadamente al inglés hablado.
3. Ser capaz de escribir de forma organizada, con un buen desarrollo y una lógica en las frases y párrafos.
4. Ser capaz de hacer y responder ofertas y promesas, preguntar por clarificaciones y permiso y responder preguntas sobre actividades diarias, eventos, planes y objetivos.
5. Ser capaz de entender y usar de forma apropiada modales auxiliares.
6. Ser capaz de entender y usar las formas comparativas y superlativas de los adjetivos.

Los profesores pueden establecer RA a largo plazo que sean más genéricos y reflejen lo que se espera que los estudiantes sepan al final del curso o pueden crear RA a corto plazo más prácticos, específicos y centrados en lo que se espera que los estudiantes puedan adquirir al final de una clase. En el siguiente apartado nos centraremos en RA más

específicos que están basados en el desarrollo de habilidades básicas como lectura, escritura, escucha y habla, así como gramática y vocabulario.

“Los resultados del aprendizaje son una parte importante del proceso de enseñanza y de formación”

a. Lectura y Escritura

Thomas Farrel (2009), un profesor en Lingüística Aplicada afirma que “la lectura nos ayuda en muchas maneras: entretiene, educa, comunica e informa a cerca del pasado, presente e incluso del futuro”. Aprender como leer en un idioma secundario puede resultar confuso, difícil o incluso aburrido para algunos estudiantes. Suelen empezar a leer el texto con confianza pero en el momento en el que encuentran una palabra o frase que no entienden del todo se sienten desmotivados. Si esto ocurre en numerosas ocasiones, la motivación de los estudiantes a leer puede ir bajando gradualmente hasta el punto de que lo dejarán por completo. ¿Cómo podemos prevenir que esto pase?

Las tiras cómicas han demostrado ser una forma efectiva a la hora de enseñar a los estudiantes a leer e incluso para motivar a leer más. Roozafzai (2012) establece que los cómics fomentan la imaginación de los estudiantes y hacen que estén más atentos lo que hace que la lectura sea más divertida e interesante. El investigador Csabay (2006) compara el uso de cómics en clase con el uso de videojuegos y afirma que son “normalmente divertidos” y “trae una mejor atmósfera a las clases”. Csabay sugiere el uso de una serie de actividades que atraigan a los estudiantes a la lectura:

1. El profesor corta algunas viñetas de la tira cómica y las divide en distintos sobres, luego los estudiantes tienen que abrir cada sobre y colocar las piezas formando una historia con sentido. Los estudiantes deberán analizar cada tiempo verbal usado para entender correctamente el orden de los eventos.
2. El profesor puede quitar los bocadillos de texto y pedir que sus alumnos adivinen el orden correcto. Estos tendrán que prestar atención al vocabulario utilizado para

indicar las conexiones entre los diferentes bocadillos de texto (pronombres, conectores...).

3. Los estudiantes pueden completar información perdida en alguna historia basada en una tira cómica que posteriormente se les da.

De manera similar, los cómics ayudan a mejorar las habilidades de escritura de los alumnos, tal y como establece Rengur y Sugirin (2019) el cual mencionó en su escrito que “hay diferencias significantes entre los estudiantes que han sido enseñados comprensión lectora con tiras cómicas de periódicos y estudiantes que han sido enseñado sin ellas”. Además, los cómics pueden ser utilizados para ayudar a los estudiantes a lidiar con estructuras complejas (Cary, 2004) ya que es un área desafiante en el contexto del aprendizaje de una segunda lengua.

Los estudiantes afrontan una serie de problemas a lo largo del proceso de aprendizaje y la escritura puede ser uno de ellos. La escritura está definida como “un proceso cognitivo que pone a prueba la memoria, la habilidad para pensar y el entendimiento del comando verbal para expresar sus ideas, ya que una composición correcta de un texto indica el aprendizaje correcto de una segunda lengua”, tal y como dijeron Fareed, Ashraf y Bilal (2016). Además, comentan que algunos factores que afectan a las habilidades de escritura están asociados con la motivación del estudiante, “el cual generalmente no tiene claro cual es el propósito o el significado del texto en su aprendizaje L2 (ibid.)

De los estudiantes que escriben con un nivel ESL/EFL en un segundo idioma se espera que puedan escribir textos con coherencia y cohesión utilizando un rango amplio de vocabulario y de estructuras gramáticas. Una tira cómic es una narrativa con final abierto dramático que incluye una serie de personajes presentados en una variedad de situaciones en un conjunto de dibujos. La forma más común de utilizar un cómic para mejorar la escritura es creando una tira cómica desde el inicio. Para esta actividad, los alumnos han de trabajar solos o en grupos pequeños para crear una línea narrativa utilizando el vocabulario y gramática apropiado, y posteriormente podrán ilustrarlo con dibujos relevantes. El profesor puede proveerles de ciertas plantillas para que les sirva de guía así como de una serie de temas

que les resulten familiares a los alumnos, como pueden ser: describir alguna memoria de la niñez sobre que hacían en las vacaciones de verano.

Otra actividad de escritura interesante puede ser dar a los alumnos una tira cómica en blanco la cual tendrán que completar basando su historia en un personaje dado. Para hacer esta actividad aún más alcanzable, los profesores pueden escribir una serie de posibles palabras para los bocadillos en blanco. Si esta es la primera vez que sus estudiantes están utilizando un cómic, puede empezar mostrándoles una tira cómica existente y pedirles que ellos la finalicen. Otra forma de abordar esta actividad es dar a los estudiantes una tira cómica con algunas viñetas del medio en blanco y tendrán que rellenar el texto en grupos o individualmente para darle sentido a la historia.



b. Escucha y conversación

Al desarrollar las habilidades de los estudiantes de escuchar con efectividad y hablar correctamente, éstos se convierten en aprendices independientes al ser expuestos a una correcta pronunciación y entendimiento del mensaje, y podrán reproducirlo correctamente a la vez que aprenden reglas gramaticales y utilizan vocabulario.

La conversación llega naturalmente a los alumnos de una segunda lengua (L2) cuando estos son expuestos a una variedad de situaciones que les empuja a usar tanto el lenguaje formal como informal en un contexto determinado. El lenguaje formal se encuentra comúnmente en la forma escrita, lo cual puede ser útil con menor frecuencia para los estudiantes en comparación con el lenguaje informal, el cual se encuentra más comúnmente en los cómics. Este aspecto previene que los alumnos suenen demasiado “alibrados” (Csabay, 2006) y les prepara para lidiar con el lenguaje hablado de forma más natural. Los cómics promueven la

negociación y la comunicación en la L2, así como la creatividad, un vocabulario variado, pensamiento crítico y diversidad de opiniones mientras que ofrece la oportunidad de añadir lenguaje auténtico y experiencias personales a las clases.

Los materiales creativos tales como los cómics hacen que los alumnos se acerquen a contextos de una conversación real, ya sea escuchando a una historia leída en alto o actuando en base a ésta se vive a través de personajes de ficción sus experiencias. Los alumnos aprenden a empezar o finalizar una conversación de una forma más natural, como usar el humor y el sarcasmo, como tomar turnos y hacer uso de un estilo apropiado. Además, algunas habilidades como la discusión, descripción, razonamiento y cuestionarse y dar información puede ser enseñado y aprendido a través del uso de cómics.

Los RA mencionados previamente: ser capaces de hablar sobre temas del día a día tales como amigos, familia o pasatiempos preguntando y respondiendo preguntas puede ser adquirido a través de la siguiente actividad. Los profesores eligen el tema de la tira cómica que van a crear, en este caso, "pasatiempos", y hacen una lluvia de ideas sobre vocabulario útil en clase. Primero, los estudiantes se dividen en grupos y se les dice que encuentren situaciones posibles relacionadas con el tema para discutir sobre ellas. El profesor escribe las preguntas de los alumnos en la pizarra mientras que están hablando y da respuestas alternativas. Al hacer esto, el profesor está creando un espacio seguro en el que los estudiantes se sienten cómodos con el vocabulario que están utilizando.

Durante el proceso de producción de un cómic, los estudiantes necesitan discutir sobre la línea narrativa que están creando, por lo que ya están motivados para usar un vocabulario específico y expresiones del lenguaje que están aprendiendo, y además tienen al profesor para ayudarles. Al mismo tiempo, los alumnos darán ideas/inferencias y tomarán decisiones respecto a los personajes y al diseño. Deben utilizar preguntas tales como ¿Dónde tiene lugar la historia? ¿Quién es el personaje principal? ¿Quién es el villano? ¿Cómo acaba? Y responderlas. El profesor ha de asegurarse que sus estudiantes estén utilizando el idioma que está siendo enseñado/inglés durante todo el proceso, mientras que ofrecen toda ayuda posible. Cuando los cómics estén listos, el profesor debe dar a los alumnos la oportunidad

de presentarlos delante de la clase e incluso que actúen en base a ellos. Al hacer esto, también estarán practicando entonación, ritmo y pronunciación.

Otra forma de abordarlo sería: si los estudiantes no han presentado sus creaciones a sus compañeros, estas creaciones podrían ser utilizadas para una actividad distinta en la que el profesor graba un audio de los cómics de sus estudiantes y lo usa como un ejercicio de escucha. Al usar la misma tira cómica que sus propios alumnos han creado previamente, el profesor está presentando un contexto ya familiar en el que los estudiantes se sienten más confiados y apreciados. El profesor puede grabar fácilmente el audio con un dispositivo móvil y preparar una serie de preguntas para saber si han entendido la historia. Es importante tener tres o más tiras cómicas generadas por distintos grupos para que así se pueda crear un elemento sorpresa entre los estudiantes lo cual hará el ejercicio de escucha relevante.

c. Gramática y vocabulario

Mediante los cómics, los profesores pueden subrayar elementos gramáticos y de vocabulario específicos dentro de un contexto, haciendo uso del lenguaje formal o informal, vocabulario basado en un tema específico y una variedad de estructuras gramáticas pre enseñadas. Es aconsejable enseñar previamente ambos elementos, tanto gramáticos como vocabulario, para que así los estudiantes tengan una base para usar en las actividades.

Los profesores pueden usar cómics ya existentes o creados por el profesor para que el alumno tenga que identificar ciertas estructuras gramaticales tales como frases compuestas, lenguaje figurativo o secuencias verbales. Por ejemplo, uno de los RA de una clase puede ser: "los estudiantes serán capaces de identificar y utilizar frases compuestas de forma correcta".

Como parte de la clase, el profesor explicará el sentido de "frases compuestas" y cómo usarlas y dará ejemplos para ayudar a los estudiantes, tales como: "A Anna le gusta bailar, y está dando clases de baile cada lunes", "A Anna le gusta bailar" es una oración independiente en la que "Anna" es el sujeto, "gusta" es la acción y un pensamiento completo es expresado. Después, el profesor dará a sus estudiantes una serie de oraciones independientes y

conjunciones para unirlos. Después de practicar y analizar los ejemplos dados, los estudiantes podrán avanzar a comenzar su propia historia. Pueden trabajar en pequeños grupos o individualmente y escribir una línea narrativa en la que se basarán para crear un cómic. El profesor ha de asegurarse de que todos utilizan la gramática correctamente y que en el momento en el que todos hayan terminado, puedan continuar con el trabajo de diseño y de crear los personajes para su nuevo cómic.

A la hora de enseñar vocabulario, hay una gran cantidad de formas de utilizar el cómic ya que ofrecen textos cortos que son normalmente entendibles fácilmente. Los profesores deberán elegir un comic conocido, uno que a lo mejor sea familiar para el alumno o del que hayan escuchado hablar previamente, porque esto motiva al estudiante. Si el vocabulario estudiado son adjetivos para describir emociones y sentimientos, el profesor podrá quitar los adjetivos de algunas o de todas las viñetas y hacer que los estudiantes tengan que rellenar los huecos con las palabras apropiadas. En este caso, el profesor debe elegir una tira cómica que de al estudiante una idea clara de los sentimientos de los personajes; deben ser expresivos y fáciles de intuir por el alumno. Para niveles menos avanzados, los profesores podrán dar una serie de opciones de adjetivos a elegir para rellenar los huecos en blanco. Esta actividad puede ser adaptada al vocabulario que se esté enseñando en cada momento y también pueden usarse cómics creados por los propios alumnos a los que el profesor les ha estado ayudando y asesorando.



d. Otros posibles RA: sociales, culturales, emocionales (Cultura, humor, emociones, sarcasmo, expresiones, educación)

Los cómics son normalmente contextualizados culturalmente y ofrecen oportunidades para fomentar la concienciación de ciertos temas como el bullying o el racismo, o simplemente ayudar a los alumnos a tener un mejor entendimiento sobre otros aspectos culturales tales como el humor, el sarcasmo, expresiones o educación.

Por ejemplo, el humor no es siempre comprendido de una forma sencilla en una segunda lengua (L2), pero los cómics ofrecen los aspectos visuales necesarios para hacer que sea más sencillo. Las tiras cómicas de periódico son una buena fuente de comedia familiar o humor fácil y suelen usar una serie de personajes semi-colocados en una serie de tres o cuatro viñetas. Para narraciones más largas, el profesor puede usar cómics populares como Asterix y Obelix, o dependiendo de la edad de los estudiantes historias de Disney, Marvel o DC Comics.

Enseñar saludos, expresiones y educación puede ser difícil para edades tempranas cuando se trata de una segunda lengua (L2), pero usando los cómics los estudiantes aprenderán mediante imágenes y acciones. El profesor puede trabajar en una sola habilidad cada vez y ayudar a los estudiantes a entender los distintos modales de educación que cada cultura y país siguen. Los estudiantes pueden crear su propio avatar que usarán en varias situaciones que muestran claramente que es educado y que no lo es. Los cómics pueden incluir una serie de expresiones dependiendo del país que están analizando.

Posteriormente, los estudiantes pueden usar los mismos avatares que han creado previamente para explorar el mundo de las emociones y los sentimientos.

e. Ejemplo de escenarios

i. Escenario 1

Objetivos del aprendizaje: los estudiantes serán capaces de identificar adjetivos y entender el orden correcto de adjetivos en una oración.

Resultados del aprendizaje: lectura, escritura, vocabulario y adjetivos para describir emociones y sentimientos.

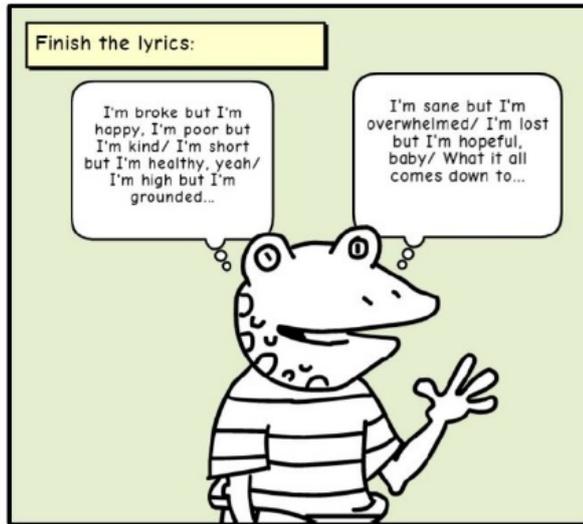
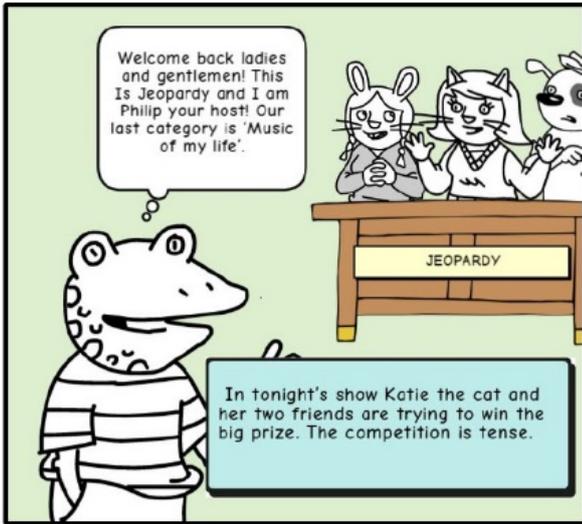
Instrucciones: los estudiantes leerán la tira cómica, subrayarán los adjetivos y acabarán el cómic utilizando adjetivos para describir como Katie el gato se siente.

JEOPARDY con la rana Philip y el gato Katie

La rana Philip es el presentador de un juego clásico conocido como "Jeopardy". Esta noche, Katie el gato y sus dos amigos intentarán ganar el gran premio. La competición es tensa. Los concursantes han llegado a la ronda final y la categoría es música. Si responden correctamente, el gato Katie puede que gane el juego.

La rana Philip dice: "¿Bienvenido de nuevo señoras y señores! Esto es Jeopardy y yo soy Philip, su presentador. Nuestra última categoría Música de mi vida". Acaba la letra: Estoy roto pero feliz, soy pobre pero bueno, soy bajo pero sano, si, estoy ido pero en la tierra, estoy cuerdo pero agobiado,estoy perdido pero con esperanzas, bebé, y qué si todo acaba en...

Katie el gato es la primera en tocar la campana y tiene la oportunidad de responder. "¿Es eso todo lo será estar bien, bien, bien? La rana Philip: ¡Es correcto! ¡Enhorabuena! La rana Philip: ¿Cómo te sientes Katie?



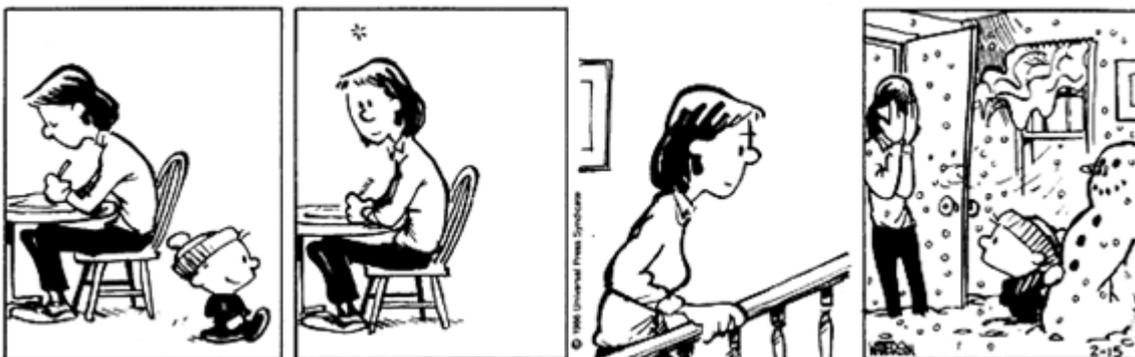
ii. Escenario 2

Objetivos del aprendizaje: los estudiantes han de ser capaces de identificar y usar correctamente tiempos verbales: el pasado simple, pasado perfecto. Los estudiantes serán capaces de utilizar conectores y expresiones de tiempo en una historia narrativa: mientras, cuando, todavía, pero, ya...

Resultados del aprendizaje: practicar la conversación y escribir, usando tiempos verbales, conectores y expresiones de tiempo.

Instrucciones: el profesor revisa los tiempos verbales y da conectores y expresiones de tiempos utilizadas normalmente en una historia. El profesor escribe seis oraciones en la pizarra y pide a sus alumnos que las conecten usando los conectores apropiados. Posteriormente, se les pedirá que diseñen su propio cómic. El profesor les proporcionará una serie de viñetas en las que se muestran eventos de la historia. Los estudiantes deberán poner la historia en orden y añadir conectores y expresiones temporales y posteriormente escribir la parte narrativa. Después, utilizando la historia escribirán los bocadillos de texto.

Posibles respuestas: Annie estaba en su escritorio escribiendo su novela cuando Bobbie entró en el cuarto. Parecía sospechoso así que Annie se interesó. Después, se levantó y le siguió hasta las escaleras. Cuando abrió la puerta, quedó sorprendida al ver que Bobbie había hecho un muñeco de nieve en su cuarto. Imagen de Islocollective.com (2015).



iii. Escenario 3

Objetivos del aprendizaje: los estudiantes serán capaces de identificar y utilizar la forma indirecta de forma apropiada.

Resultados del aprendizaje: practicar la conversación y la escritura correctamente utilizando la forma indirecta.

El profesor dividirá la clase en grupo de 3 o 4 personas. Cada grupo escribirá una historia que empiece con la oración: "Cuando miré al fondo de la calle, no pude imaginar lo que estaba viendo". Después tendrán que transformar la historia en una tira cómica. Cuando terminen, tendrán que intercambiar los cómics que han creado de la forma que cada grupo reciba una nueva tira cómica. Los estudiantes deberán leer el nuevo cómic y lo presentarán delante de la clase utilizando la forma indirecta.

Por ejemplo:

Grupo 1: Cando miré al fondo de la calle, no pude imaginar lo que estaba viendo. Era un dinosaurio, pero no cualquier dinosaurio, uno grande, ¡un T-Rex!

Alex: "¡OH, DIOS MÍO! ¿Cómo es eso posible?"

Javi: "¿Qué ocurre Alex?"

Alex: "¡Creo que eso es un T-Rex! ¡Mira está justo ahí, en ese edificio!"

Javi: ¿En serio? ¡Vamos más cerca!"

Los chicos corren para observar el increíble dinosaurio, pero quedaron muy decepcionados cuando llegaron ahí. Alex: "¡No es real! Oh, es solo un dinosaurio en un museo. ¡Pero parece tan real!".

Ahora, el grupo 2 tendrá que contar de nuevo la historia pero utilizando la forma indirecta correctamente.

iv. Escenario 4

Objetivos del aprendizaje: los estudiantes deberán ser capaces de utilizar el primer condicional.

Resultados del aprendizaje: practicar la conversación, lectura y escritura, utilizar correctamente el primer condicional.

Después de leer la primera tira cómica, los estudiantes analizarán la estructura del primer condicional y subrayarán los verbos en la oración principal y en la oración condicional. Posteriormente, de forma individual o en grupo, pensarán diferentes formas de acabar la frase completando la segunda tira cómica. Por ejemplo: "Ellen, si me cuelgas nunca dejaré de llorar, me dejarás triste, adoptaré un perro". Después, se les dará a los estudiantes una tercera tira cómica en la que deberán imaginar que ha sucedido a continuación de la historia. Tendrán que completar los bocadillos de texto y usar el primer condicional.



(Bart, 2013)





2. Plantillas de guiones gráficos y el flujo de narración basados en ejemplos

a. Introducción

El objetivo de este capítulo es introducirle al guión gráfico. Para hacerlo, empezaremos definiendo que es un guión gráfico y como puede ser utilizado en clase. Después, continuaremos analizando las partes y como se forma.

b. ¿Qué es un guión gráfico?

Un guión gráfico para un artista o trabajador visual es lo que es una planificación de un escrito para un escritor y un plan de negocios para un empresario, por ejemplo, planificar que es lo que se espera que ocurra. Mientras que los escritores de ensayos organizan sus pensamientos esbozando una serie de ideas clave en una hoja de papel, los artistas visuales suelen elegir organizar su trabajo dibujando una secuencia de imágenes mostrando los eventos principales de la historia y la secuencia narrativa que la acompaña.

A pesar de que se piensa que los guiones gráficos han sido utilizados incluso en películas sin sonido, Walt Disney es considerado el que masterizó su uso, contratando artistas especializados en guiones gráficos cuyo trabajo era crear el flujo de la narración de sus películas animadas (Finch, 1995). Como ejemplo, "Lo que el viento se llevó" es considerada una de las mejores películas en ser completamente guionizadas gráficamente.

c. ¿Por qué utilizar un guión gráfico para crear cómics?

Los guiones gráficos son utilizados hoy en día por una variedad de profesionales. Junto a los campos tradicionales de película, teatro, animación y cómics, los guiones gráficos son puestos en práctica también en el mundo empresarial, arquitectura, escritura de novela, e-learning, educación y en muchos otros campos.

Específicamente, los guiones gráficos pueden ser utilizados para:

- **Organizar sus propios pensamientos:** simplemente como el tomar notas puede ayudar a alguien hacer el borrador de una historia que quieran escribir, lo mismo puede ser dibujar, ya sea a mano o digitalmente, algunas imágenes pueden ayudar a uno a visualizar y organizar la historia que quieren mostrar.
- **Planificar el orden de la historia:** tener las partes de la historia delante puede ayudar a la gente a colocar en orden cada evento, así como experimentar con cambios en la secuencia, probar con diferentes inicios y desenlaces...
- **Comunique sus planes a otras personas:** intentar presentar una historia visual en palabras es completamente diferente que intentar comunicarla con imágenes. Comunicar una historia visual con palabras ayudará a otros a entender la estética, el estilo... mucho mejor, y además les permitirá ofrecer una retroalimentación más precisa.

“Un guión gráfico es para un artista o diseñador gráfico,
lo que es la directriz de un ensayo es para un escritor,
o lo que un plan de negocios es para un empresario”

Además de esto, muchos profesionales (incluyendo profesores) a veces eligen comunicarse de forma visual en vez de escribiendo para así mantener la atención de su audiencia o simplemente para hacer sus presentaciones más sencillas de entender.

- **Ahorrar tiempo:** utilizar tiempo para planificar significa que probablemente acabe gastando menos tiempo durante el proceso de creación, y por lo tanto ahorrando un buen tiempo.

d. Guiones gráficos en educación

Tradicionalmente, los guiones gráficos han sido utilizados en la educación principalmente como un ejercicio para los estudiantes. Por ejemplo, el profesor puede darles una plantilla vacía de un guión gráfico y pedir a los estudiantes que dibujen la historia que el profesor les leerá recalcando algunos puntos en especial o una historia que ellos mismos hayan leído. Después, los profesores intercambiarán guiones gráficos y discutirán sobre sus diferencias.

Los profesores también pueden utilizar guiones gráficos para hacer que procesos difíciles de procesar sean fáciles ya que los visualizan, mientras que algunos estudiantes con una inteligencia visual pueden utilizarlos en vez de tomar apuntes.



e. ¿Cómo es un guión gráfico?

Un guión gráfico parece una tira cómica. A algunas personas les gusta dibujarlos a mano, otras utilizan plantillas ya hechas y otras prefieren utilizar un software especializado. Por ejemplo, esto es un ejemplo de cómo es una plantilla en blanco de ocho viñetas:

PRODUCTION	STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85	PAGE#
		
Scene # _____ Shot # _____	Scene # _____ Shot # _____	
_____	_____	
		
Scene # _____ Shot # _____	Scene # _____ Shot # _____	
_____	_____	
		
Scene # _____ Shot # _____	Scene # _____ Shot # _____	
_____	_____	
		
Scene # _____ Shot # _____	Scene # _____ Shot # _____	
_____	_____	

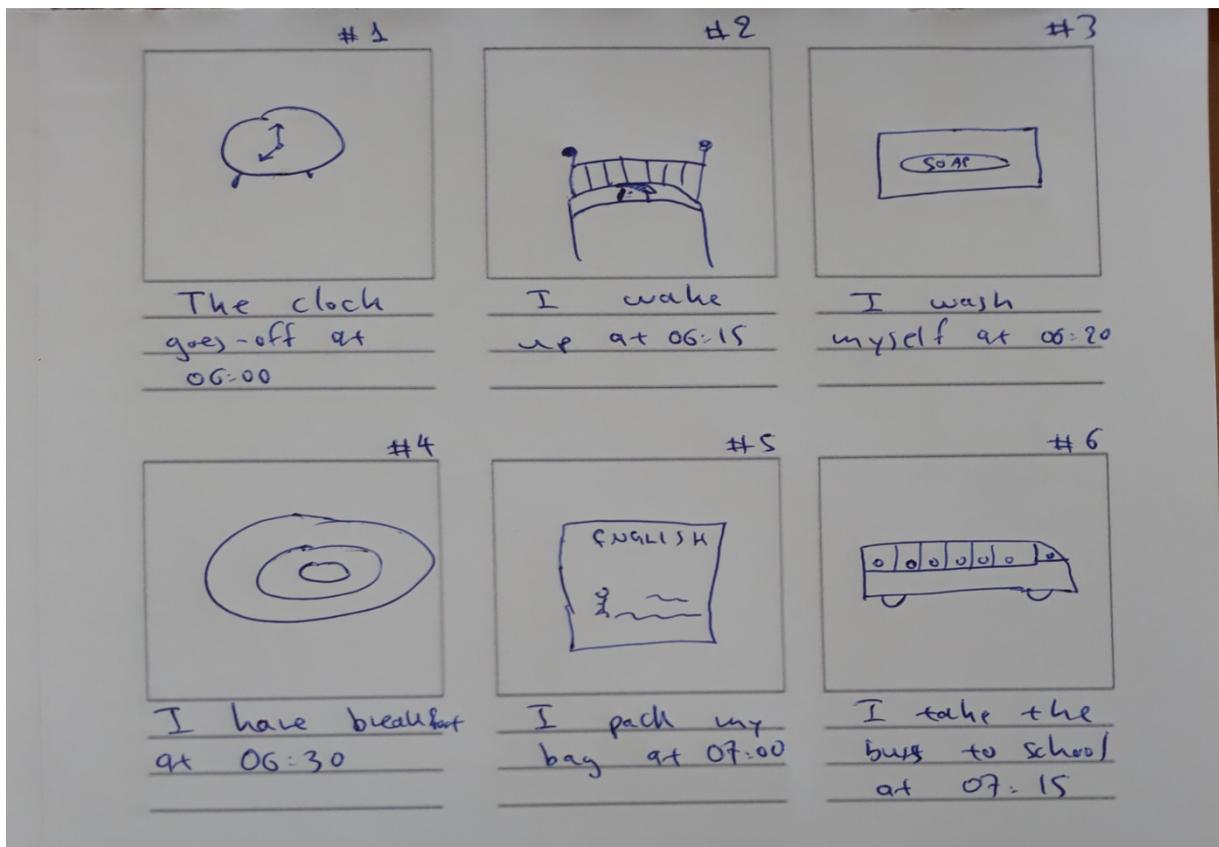
Fuente: <https://gr.pinterest.com/pin/41658365286615829/>

Una búsqueda sencilla en internet de “plantilla de guión gráfico en blanco” permitirá que encuentre cientos de plantillas para guiones gráficos diferentes, gratis y listas para utilizarse.

Algunos softwares de creación de cómics tienen creadas sus propias funciones de creación de guiones gráficos u ofrecen una variedad de plantillas, mientras que también hay softwares especializados en la creación de plantillas de guiones gráficos. Estos son algunos de los más populares:

- Storyboard Lite <http://storyboard-lite.software.informer.com>
- Frameforge 3D Studio www.frameforge3d.com/Products
- Storyboard Artist www.powerproduction.com/storyboard-artist.html
- Storyboard Quick www.powerproduction.com/storyboard-quick-software.html
- Toonboom www.toonboom.com
- Comic Life <http://plasq.com/products/comiclife2/win>
- Media Stage www.immersiveeducation.eu/index.php/mediastagepg

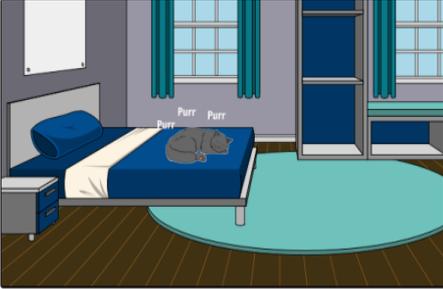
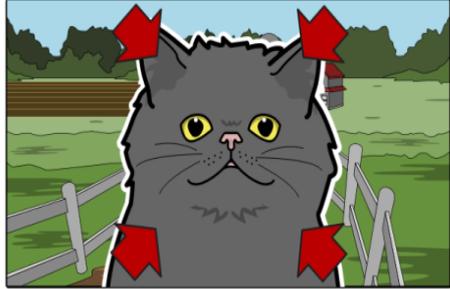
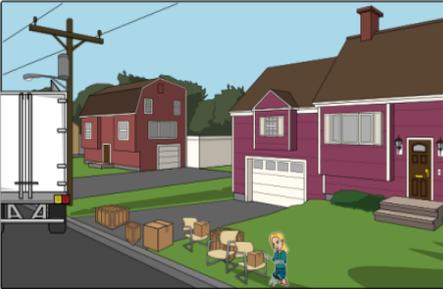
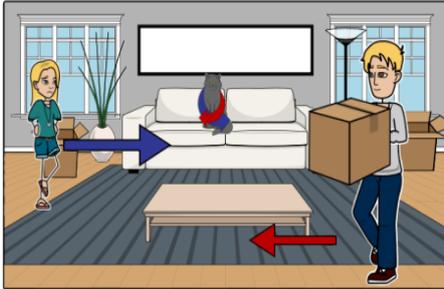
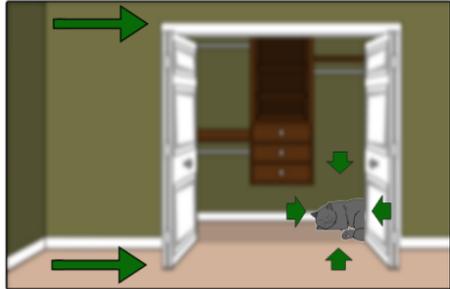
Un gui3n gr3fico terminado a mano luce como el siguiente:



SABÍAS QUE

¡El material escrito a nao también puede ser adaptable a estudiantes con dificultades y TEAs! Intente mantener cara la estructura y use papeles blancos o de colores pastel siempre que sea posible. También, utilice un buen papel para asegurar la visibilidad y la opacidad.

O cómo este, utilizando "Storyboard That":

<p>Scene 1, Shot 1</p>  <p>A cat lies on a bed in the corner of a near-empty bedroom.</p> <p>NARRATOR One may think the life of a cat is boring.</p>	<p>Scene 1, Shot 2</p>  <p>The same cat is eating food from a bowl in a kitchen.</p> <p>NARRATOR A life of easy living, populated with naps, food, and an occasional trip to the litter box.</p>	<p>Scene 1, Shot 3</p>  <p>Cat face shot against country background. Slow zoom on cat's face to focus on eyes, then fade to black.</p> <p>NARRATOR But the story of Fletcher, a country cat gone city, is different from the usual tale.</p>
<p>Scene 2, Shot 1</p>  <p>City street with car "moving" supplies.</p> <p>NARRATOR Fletcher was a two year old cat when his family decided to move to the big city.</p>	<p>Scene 2, Shot 2</p>  <p>Family runs around during the move, cat turns to watch the humans walk by.</p> <p>NARRATOR Fletcher was confused by the boxes and his humans' frantic moving about.</p>	<p>Scene 2, Shot 3</p>  <p>The cat is curled up in an empty closet.</p> <p>NARRATOR Seeking refuge from the hectic atmosphere in the household, Fletcher finds himself a nice spot in the upstairs closet.</p>

Create your own at Storyboard That

SABÍAS QUE

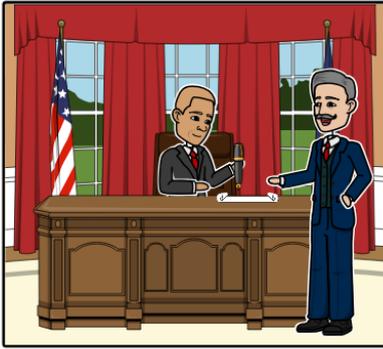
Las viñetas de una tira cómica no tienen por qué ser necesariamente cuadradas. Usar viñetas triangulares o con efecto ondulante por ejemplo puede despertar distintas sensaciones en el lector. Aun así, los creadores han de tener en cuenta que deben producir para todo tipo de estudiantes y facilitar visualmente la lectura, incluyendo aquí estudiantes con dificultades de aprendizaje y/o TEAs. Recuerda lo que ha visto en el Capítulo 2 sobre contenido adaptado.

f. ¿Cuáles son las partes de un guión gráfico?

Como puedes observar en los ejemplos de arriba, un guión gráfico está compuesto por una serie de cajas que contienen palabras e imágenes o dibujos. A pesar de que personas que trabajen en distintos campos utilicen distintas plantillas para diseños gráficos, las partes básicas de un guión gráfico son las siguientes:

- **Título:** aunque suene algo trivial, incluir el título en el guión gráfico puede ser realmente importante a la hora de ayudar a otras personas a entender que es lo que estás intentando hacer. Por ejemplo, observe los ejemplos de arriba. ¿De qué va el guión gráfico? Imagine ahora que hubiese un título tal como: “Yendo a la escuela” o “Sábado por la mañana” en el primer guión gráfico y “Mudanza a una nueva casa” o “Dejando mi antigua casa” para el segundo ejemplo. ¿No sirve como ayuda para centrarse mejor en la secuencia de los eventos? Por supuesto, para algunos, es más fácil decidir un título después de dejar el desarrollo de su historia más claro.
- **Viñetas:** las viñetas son las principales (y normalmente las más grandes) cajas en las que podrás dibujar.
- **Pasos:** un paso es una imagen acompañada por una descripción corta.
- **Título de los pasos:** suele ocurrir que sea solo un número mostrando la secuencia de los pasos.
- **Descripción o resumen en unas líneas:** un resumen acompaña normalmente a los pasos entre viñetas y ofrece información básica sobre el contexto en el que se desarrolla la historia para que el que lo observa pueda entender / recordar lo que está siendo enseñado y la forma en la que se quiere entender.
- **Descripciones detalladas o notas:** cualquier otro tipo de información que crea que puede ser relevante.

Ejemplo:

Step 7	Step 8	Step 9
		
<p>The Act is sent to the other Chamber.</p>	<p>The conference committee meets to iron out the differences in the versions of the legislation.</p>	<p>The legislation is sent to the president for his signature. The president could veto the legislation.</p>

Create your own at Storyboard That

g. Creando el guión gráfico

Para crear un guión gráfico, lo que mostramos ahora puede ser una forma de abordarlo:

1. **Piense en los objetivos de enseñanza / aprendizaje:** ¿Quiere enseñar el pasado simple? ¿O prefiere enfocarse en practicas algunas habilidades como escritura y resumir?
2. **Seleccione su objetivo:** elija un objetivo claro y los objetivos de enseñanza que quiere que sus alumnos consigan.
3. **Piense en una historia para lograr sus objetivos:** una persona seleccionando su planificación semanal o un profesor de geografía discutiendo sobre lugares de distintos países puede ser una buena historia para enseñar el presente simple, mientras que una historia de ciencia ficción puede ser mejor para enseñar el tiempo futuro o vocabulario sobre tecnología.
4. **Decida los parámetros de su historia:** ¿Dónde tomará lugar su historia? ¿Cuándo? ¿Necesitan sus personajes un atuendo específico? Por ejemplo, si tiene lugar en el futuro, ¿Cómo de lejos en el tiempo será? ¿Cómo vestirá la gente en ese entonces?

RECUERDE

Es importante mejorar la estrategia de narración para ayudar más a los estudiantes a entender y apreciar la diversidad, incorporando personajes diversos de diferentes contextos, y contando historias desde diferentes puntos de vista.

5. **Decida cuales son los sucesos principales:** su historia consistirá probablemente en una gran cantidad de información, pero no toda será necesaria. Necesita incluir solo los eventos principales, especialmente aquellos que permitirán que el lector pueda reconstruir la historia sin perder información vital. Esté seguro de que incluye los puntos en los que la historia da un giro narrativo, si es que los tiene.
6. **Una cosa importante para recordar: un guión gráfico no muestra una historia imagen a imagen, sino escena a escena. Por lo que piense en un evento como principal evento de una escena.**
7. **Coloque los eventos principales en orden:** ¿Qué es lo que debe ocurrir primero? ¿Qué es lo que sigue? ¿Cómo acaba la historia?
8. **Dedica como de detallada será su historia:** el objetivo de un guión gráfico no es crear una novela gráfica magistral, sino que sea efectiva para sus estudiantes. Intente no cansarles o confundirles, simplemente enfóquese en que consigan el objetivo de aprendizaje.
9. **Escriba resúmenes descriptivos de las viñetas:** aquí no debe enfocarse en lo que se está enseñando, por ejemplo, “un gato”, sino en lo que espera que el lector entienda. Por ejemplo, “El gato favorito de Jim está empezando a estar hambriento y triste”.
10. **Decida el medio de diseño que utilizará:** ¿Hará los dibujos a mano? ¿Utilizará un software?
11. **Cree la plantilla correspondiente:** ¿Necesita 6 viñetas o 30? Intente mantener el número de viñetas al mínimo que necesite.
12. **Diseño.**

RECUERDE

¡Hay una gran cantidad de consejos y trucos para adaptar fácilmente el diseño para apoyar a más alumnos, incluyendo algunos con TEAs! Por ejemplo, a cerca del orden de las viñetas, el texto y el marco del diálogo. Aún más importante, intente tener una línea clara y mantenga la consistencia de su tira cómica.

13. **Añada cualquier información extra que crea que sea necesaria.**

14. Si tiene suerte de tener tiempo, **deje que la historia repose** por un par de días.

Después, vuelva a ella. ¿Está clara? ¿Sigue creyendo que es efectiva? ¿Cambiaría algo?

15. **Finalice el guión gráfico**, incorporando los cambios (si es que los hay) mencionados en el punto anterior.

16. Si tiene aún más tiempo, **busque retroalimentación**. ¿El resto de las personas captan la idea igual que usted?

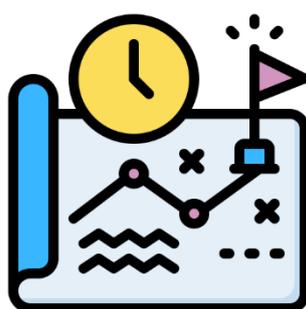
17. Si no es así, haga algunos cambios y luego **estará listo** para ser producido.

h. Resumen

Los guiones gráficos son herramientas de planificación para productos visuales. Pueden estar completamente hechas a mano, completamente dibujadas mediante softwares o un conjunto de ambas cosas.

Lo que muestran son las escenas principales de una historia. Cada escena se denomina normalmente un paso. Cada paso consiste en una viñeta con una imagen o un dibujo con una descripción corta de que es lo que se pretende mostrar.

Mientras esté creando un guión gráfico, lo importante a recordar son los objetivos de enseñanza y aprendizaje en cuestión, y que todos los pasos han de ser claros y específicos.



HERRAMIENTAS ONLINE PARA CREAR CÓMICS PARA LA EDUCACIÓN

En la fase preparatoria de esta guía, los compañeros del proyecto han probado una serie de herramientas para la creación de cómics. Dentro de la amplia gama de herramientas de creación de cómics, han seleccionado un total de 5 que ofrecen la mayor cantidad de posibilidades y que son además las más recientes.

Analizaron estas herramientas siguiendo el siguiente criterio:

Información general

- ¿Cuándo fue creada la herramienta?
- ¿Hay alguna comunidad en activo que la utilice?
- ¿Cuál es su precio?
- ¿Cómo utilizan la ley de protección de privacidad en relación a la política de protección de datos europea (GDPR).

Experiencia del usuario

- ¿Cuál es su juicio sobre el diseño de la herramienta de creación de cómics?
- ¿Cómo es la personalización y customización de los personajes y escenarios?
- ¿Era fácil crear una tira de 4 partes?
- ¿Se podía descargar la tira cómica?

Conclusión personal sobre la herramienta online de creación de cómics

La sección que viene a continuación provee de un resumen de este análisis, subrayando las ventajas y desventajas del uso de cada herramienta como profesor.

BDNF

<https://bdnf.bnf.fr/EN/index.html>

Creado en enero de 2020

Precio: la app está disponible gratuitamente para descarga en ordenador, tableta o teléfono móvil en francés e inglés.

GDPR: tanto la página web como la aplicación tienen un apartado para la ley de privacidad que incluye una declaración sobre GDPR.

Ventajas:

- Lo mejor de esta aplicación es los recursos pedagógicos que ofrece (https://bdnf.bnf.fr/EN/educational_resources.html), referidos a una guía para profesores para crear tiras cómicas en esta plataforma dando ideas para la organización de un plan sobre cómics para el aula.
- Puede formar su propia selección de elementos gráficos de la aplicación de BDNF para la cual se han creado una gran cantidad de personajes y elementos.
- Además, puede acceder a archivos nacionales de Francia (base de datos Gallica) ya que la app fue creada por la BNF (Biblioteca Nacional de Francia).
- Posee las funcionalidades básicas y un uso fácil para editar y crear tiras cómicas, pero además ofrece guías (blog, FAQ, vídeos de YouTube) para profesores que quieren introducir el uso de tiras cómicas en sus clases. Además es de gran ayuda que ofrece muchas opciones para diferentes tipos de tiras cómicas y estilos, por lo que un principiante podrá intentar crear distintas cosas. Usuarios más avanzados podrán enriquecer sus tiras cómicas, pero en general la app no debe considerarse como una herramienta para trabajadores profesionales de creación de cómics.
- Editar y formatear el texto en la app es fácil e incluye una serie de fuentes para estudiantes "dis".
- Puede subir sus propias imágenes y elementos gráficos.
- Puede dibujar directamente en la app.

- Puede utilizar la app como un programa de ordenador o como una app en el móvil o en la tableta.

Desventajas:

- Hay cierto nivel de flexibilidad, pero desde nuestra experiencia, hay aún ciertas funciones que no son claras y fáciles de ajustar (por ejemplo, editar el tamaño de las imágenes proporcionalmente o la mezcla de colores para el fondo). Puede requerir cierto tiempo y práctica para ser capaz de matizar el trabajo.
- Hasta la fecha no hay opción de copiar y pegar elementos de una viñeta a otra.

CANVA

<https://www.canva.com/>

Creada en 2012

Precio: hay un plan gratuito que ofrece el navegar y usar una variedad de plantillas y elementos gráficos para pequeños grupos y trabajos sencillos. Hay otros planes diseñados para compañías para crear sus propios diseños y material promocional.

GDPR: hay un apartado para la ley de privacidad que incluye una declaración sobre GDPR.

Ventajas:

- Puede subir sus propias imágenes.
- Hay 11 plantillas básicas para tiras cómicas y son fáciles de editar.
- Es una herramienta de edición potente con una gran variedad de recursos.
- Puede organizar sus creaciones en carpetas y compartirlas con los miembros del equipo.

Desventajas:

- Es importante tener en cuenta que esta herramienta no es una herramienta de creación de cómics sino de diseño que también puede ser utilizada para crear cómics. Este aspecto tiene tanto ventajas como desventajas para profesores que quieran

crear cómics online ya que la cantidad de recursos hace que la navegación sea algo más complicada.

- Al no ser principalmente una herramienta de creación de cómics, hay una cantidad limitada de plantillas de personajes y no pueden ser cambiadas (expresiones faciales, movimientos...).

Puede que no sea la mejor herramienta para crear cómics complicados o largos.

Makebeliefscomix

<https://www.makebeliefscomix.com/>

Creado en 2006

Precio: el uso de la página web es gratuito pero para usar la aplicación móvil hay que pagar. La página web permite crear hasta un máximo de 18 viñetas.

GDPR: tienen política de privacidad pero no mencionan las medidas específicas de GDPR.

Ventajas:

- Makebeliefscomix está disponible en 13 idiomas (árabe, chino, croata, holandés, inglés, finlandés, francés, alemán, hebreo, italiano, portugués, ruso, español).
- La página web también ofrece una serie amplia de contenidos para usuarios básicos, como pueden ser profesores, padres y personas con necesidades especiales.
- En general, esta herramienta es fácil de usar y de navegar por ella.

Desventajas:

- El usuario solo puede añadir elementos en una viñeta al momento y no puede mover o copiar y pegar elementos de una viñeta a otra, por lo que si comete un error, necesitará eliminar los elementos de la primera viñeta para añadirlo de nuevo en la segunda.
- Solo es posible trabajar en un cómic a la vez.

- No se puede cambiar la expresión facial de los personajes.
- No se puede subir imágenes o dibujos propios.
- La interfaz parece algo anticuada.

Pixton

<https://edu.pixton.com/educators>

Creada en 2008

Precio: hay una prueba gratuita pero no posee un plan gratuito. Hay una serie de ofertas con distintos usos en términos de accesibilidad y recursos. Hay un plan para profesores.

GDPR: la página web tiene un apartado de política de privacidad para profesores. Sin embargo, la compañía se basa en las leyes de Estados Unidos y por lo tanto no menciona las medidas específicas de GDPR.

Ventajas:

- No tiene que pensar en personajes, solo escoger uno y usarlo.
- No necesita habilidades técnicas, de diseño, o de cualquier tipo de pensamiento artístico.
- Puede utilizar los mismos personajes siempre, manteniendo la consistencia.
- Puede transformarse tanto a usted mismo como a sus alumnos en personajes del cómic, haciendo personalizada sus clases y su forma de enseñar.
- Sus estudiantes también pueden utilizarlo.
- Es fácil y rápido de usar.
- Puede imprimir su cómic inmediatamente.
- Tiene un pack de 3 idiomas: inglés, francés y español.
- Como profesor puede crear tareas y asignarlas a grupos de estudiantes. Deberá seleccionar para esto un plan de pago establecido para poder tener acceso a más contenidos del pack.

Desventajas:

- El software no ofrece ninguna función de dibujo, por lo que no puede añadir toques personales a su trabajo.
- No puede subir sus propios elementos gráficos.
- La prueba gratuita solo ofrece una pequeña parte de las posibilidades totales de la herramienta.

StoryboardThat

<https://www.inc.com/profile/Storyboard-That>

Creada en 2012

Precio: hay un plan gratuito limitado con el que solo puedes descargar 2 tiras cómicas de entre 3 y 6 viñetas por semana y con marca de agua. Hay precios especiales para profesores, instituciones educativas y otros perfiles de usuario.

GDPR: la página web menciona una serie de políticas de privacidad en la que GDPR parece aparecer solo en el plan de profesor y alumno.

Ventajas:

- Sencillo y rápido de aprender y manejar.
- La aplicación ofrece una gran variedad de personalización de personajes (cara y movimientos) y apariencias en general, con atuendos históricos añadidos.
- Tienen redes sociales activas en las que el usuario puede ver como se comparten ciertos consejos y tutoriales de como usar la app en el colegio, así como un robot de chat para cualquier problema.

Desventajas:

- No permite subir dibujos e imágenes propias.
- Los cómics producidos parecen algo anticuados, a no ser que quiera enfocarse en la historia, ya que los personajes vienen con atuendos del pasado.
- La herramienta está más enfocada en la creación de guiones gráficos de texto que de cómics.

- Todos los cómics creados con la prueba gratuita vienen con una marca de agua.
- La guía es más pobre que en el resto de herramientas de creación de cómics.

1. Recursos adicionales

En la siguiente sección, hemos llevado a cabo entre todos los creadores de esta guía una lista de recursos útiles para aquellos profesores que quieran crear cómics para sus clases.

a. Artículos

Crear cómics para lengua y literatura: [en este artículo](#), Jabari Sellars, la cual está estudiando un máster en Lengua y Literatura en HGSE discute sobre los beneficios del uso de los cómics en clase y crear una buena comprensión lectora y análisis literario, con ayuda de los X – Men.

Crear un guión gráfico utilizando Adobe Photoshop: [en esta guía](#), paso a paso se explica como crear guiones gráficos con Adobe Photoshop. Algunos de estos consejos pueden utilizarse en más de un contexto.

Diseño con propósitos instructivos: [este artículo](#) contiene consejos tanto prácticos como teóricos a cerca de distintos temas desde la definición de conceptos y teorías hasta bibliografía contemporánea.

"Novelas gráficas en el aula: una mesa redonda de profesores": [en este artículo](#) Jennifer González invita a cuatro profesores a una mesa redonda online, en la que intercambian opiniones y cuestiones como por ejemplo la importancia del cómic como una herramienta de aprendizaje, conceptos erróneos sobre las novelas gráficas, sus cómics favoritos como ejemplos y como un profesor puede llevar este tipo de medio y utilizarlo en clase de forma correcta.

"Más de 1.000 indicaciones de escritura para estudiantes" reunidas por Michael Gonchar, The New York Times": [esta lista](#) de indicaciones creativas sobre La Red de Enseñanza tiene como finalidad hacer que los estudiantes escriban, pero la cantidad tan

grande de temas que ofrecen puede ser útil para los profesores como comienzo de escenarios de sus propios cómics también. Están clasificados en diversos temas tales como tecnología, arte y ocio, colegio y carreras universitarias, identidad y familia, vida social y entrenamiento, ciencia y salud, ciudadanía e historia.

Haciendo un guión gráfico: [este recurso](#), servirá para centrarte en la práctica del dibujo a mano ya que ofrece una serie de consejos para aquellos que estén interesados en intentar hacer guiones gráficos a mano.

Plantillas para guiones gráficos: [en este link](#) se da acceso a una serie de plantillas para guiones gráficos, escritos, narraciones visuales...

Estudio de los posibles efectos del uso de cómics con estudiantes de EFL. Se examina las estrategias aplicadas por los lectores novicios cuando leen cómics, con un enfoque especial en el contexto léxico ([link](#)).

Estrategias de enseñanza cuando se usan novelas gráficas: [este artículo](#) de Jonathan Hunt.

Tutoriales sobre la creación de guiones gráficos para niños: [este recurso](#) le permitirá crear guiones gráficos para niños, mostrándole como debería de tratar este tema de otra forma.

Uso del cómic para forjar la empatía, autoconocimiento y promover la creatividad: [este artículo](#) de Ryan Chapman.

b. Vídeos

“4 consejos para ahorrar tiempo (de un chico que pasó 13 AÑOS dibujando un cómic”: LARS Martinson se describe a si mismo como un cartoonista. [En este vídeo](#), comparte su experiencia de creación de la novela gráfica “Tonoharu” durante 13 años, explicando por qué cayó en ciertas lagunas creativas, y dando consejos a otros creadores para evitarlas.

“BaM animation” Canal de YouTube de Brent Noll y Maximus Pauson: [este canal](#) sirve de guía y aporta consejos de dibujo para ilustradores. Mientras que puede no resultar útil

para todos los profesores, para aquellos que ya dibujen puede resultar útil para saber como mejorar, o por lo menos para no sentirse mal al producir dibujos imperfectos.

Webinar de Brian Boyd sobre el uso de los cómics para enseñar gramática: [este webinar](#) incluye consejos prácticos, dificultades usuales (y cómo evitarlas) y da consejos sobre como explotar al máximo el uso de esta herramienta educativa.

Consejos sobre como usar las novelas gráficas y los cómics para ayudarle a mejorar su inglés: [vídeo de](#) de Engvid.com.

“Cómo escribir cómics cortos”: [en este vídeo](#), el autor americano Jake Parker nos da algunos consejos sobre la creación de historias cortas: mientras que esto está destinado para historias cortas que se muestra en unas cuantas páginas, este video puede ser interesante al ver como este autor responde una serie de cuestiones y dificultades que puede encontrarse un creador y como superarlas.

“Lunarbaboon - ¡Cómo creo mis cómics!”: en [este vídeo de 3 minutos](#), la artista de cómics Chris Grady se graba a sí misma creando una de sus tiras cómicas desde inicio a fin. Es interesante observar todo el proceso de creación de una tira cómica desde el boceto en papel a la versión coloreada digital.

Lápices e Historias es un [canal de YouTube](#) enfocado a ayudar a personas a crear sus propios cómics desde el principio. Henrike Dijkstra, la propietaria del canal, hace cómics ella misma y también enseña a otros a crearlos. En sus vídeos semanales, desenreda el proceso de creación de cómic empezando desde lo más básico de una forma sencilla y entendible.

c. Webs y herramientas

Elementari es [una plataforma online](#) en la que los usuarios pueden leer, escribir, compartir y mezclar historias interactivas utilizando ilustraciones y sonidos profesionales. Los profesores pueden navegar por una librería con una gran cantidad de historias, así como usar las planificaciones para las clases y las guías dentro de la sección “curriculums”.

The Graphic Classroom es [un recurso](#) para profesores y bibliotecarios para ayudarles a almacenar novelas gráficas y cómics de gran calidad y de valor educativo en sus clases o en la biblioteca del colegio y enseña a como usarlos.

MakingComics.com es [un proyecto](#) con el objetivo de hacer avanzar las artes cómicas y la narración gráfica a un una audiencia más amplia al ofrecer material educativo relevante sobre cómo crear cómics desde cero. Esta página incluye talleres y recursos para educadores, e incluso algún que otro podcast.

Reading with Pictures es una organización sin ánimo de lucro que promueve el uso de cómics en la educación y en otros entornos con el objetivo de fomentar la literatura y el lenguaje y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. [Su página](#) contiene una base de datos con material educativo para estudiantes desde los 6 años hasta mayores de 18, así como reseñas de cómics.

Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) es un proyecto de Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab ofrecido de forma gratuita y en 60 idiomas. Está diseñado especialmente para edades de entre los 8 y los 16 años. Ofrece al usuario una serie de códigos, disfraces y sonidos que le ayudarán a crear historias animadas complejas y bien estructuradas, proveyéndoles además con tutoriales muy útiles.

Storybird (<https://storybird.com/>) es una herramienta para crear y compartir historias online. Ofrece una gran variedad de imágenes clasificadas en distintas categorías y la posibilidad de colaborar a la hora de crear historias. Es una herramienta muy cómoda a la hora de trabajar la escritura, lectura y también para mejorar la creatividad en los alumnos más jóvenes.

Toontastic 3D: [es una herramienta gratuita de Google](#) que ofrece distintas estructuras para historias, personajes, ajustes... de distintos niveles de complejidad y la posibilidad de grabar diálogos y sonidos de fondo. Los personajes incluyen distintos géneros, razas y discapacidades que permitirá trabajar este tipo de aspectos mientras se crean historias.

Convertir tiras cómicas en libros: otra opción para mejorar la narración digital es hacer que sus estudiantes intenten crear un libro a partir de una tira cómica. [StoryJumper](#) permite

convertir historias a un formato digital tipo flash. Asimismo, permite a los profesores crear proyectos colaborativos para sus clases.

WeVideo (<https://www.wevideo.com/>): para la creación digital de cómics, puede que los profesores quieran dar un paso más a la hora de narrar sus historias y experimentar convirtiendo sus tiras cómicas en una película, como una extensión de un proyecto de creación de una tira cómica.

Writecomics (<http://writecomics.com/>) es una página web bilingüe español/inglés que ofrece la posibilidad de crear cómics. En su artículo "10 Consejos para Escribir un Buen Cómic" ofrecen una guía para la creación de personajes, temas, el tono de la narración, escenario, organizar las ideas, construir un plan general, definir diálogos y llevar a cabo la narración.

2. Bibliografía

a. Capítulo 1.1 – Buenos motivos

- American Library Association Digital Literacy Task Force. (2020). *Digital Literacy*. American Library Association Literacy Clearinghouse. Consultado le 18 Juin 2020, sur <https://literacy.ala.org/digital-literacy/>.
- Barbosa da Silva A., Tavares dos Santos G., Kruta de Araujo Bispo A.C. (2017). The comics as teaching strategy in learning of students in an undergraduate management program. *Mackenzie Management Review*, 18(1), 40-65.
- Blanch, C.L. and Mulvihill, T.M., "The attitudes of some students in the use of comics in higher education" in Suma, K. C. and Weiner, R. ed., 2013. *Graphic Novels And Comics In The Classroom: Essays On The Educational Power Of Sequential Art*. 1st ed. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc. Publishers.
- Elsner, D., Helff, S. & Viebrock, B. (2013), *Films, Graphic Novels & Visuals: Developing Multiliteracies in Foreign Language Education - An Interdisciplinary Approach*, Berlin: LIT Verlag. Consultado le 15 juin 2020 sur https://books.google.com.cy/books?id=_bBdnqY19cUC&dq=%2Bmultiliteracies%2Bcomics&lr=&source=gbs_navlinks_s
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. NYC: Basic Books.
- Gonzalez, J. (2016). *Graphic Novels in the Classroom: A Teacher Roundtable*. Cult of Pedagogy. Consultado le 10 Juin 2020, sur <https://www.cultofpedagogy.com/teaching-graphic-novels/>.
- Haines, J. (n.d.). *Why Teach with Comics?*. Reading With Pictures. Consultado le 16 Juin 2020, sur <https://www.readingwithpictures.org/2012/04/why-teach-with-comics/>.
- Halimun, J. M. (2011). "A Qualitative Study of the Use of Content-Related Comics to Promote Student Participation in Mathematical Discourse in a Math I Support Class". Dissertations, Theses and Capstone Projects. 471: <https://digitalcommons.kennesaw.edu/etd/471>.
- Hayes, D., & Athens, M. (1988). Vocabulary simplification for children: A special case of "motherese"? *Journal of Child Language*, 15, 395–410.
- Merriam-Webster. (n.d.). Visual literacy. In *Merriam-Webster.com dictionary*. Consultado le 16 Juin 2020, sur <https://www.merriam-webster.com/dictionary/visual%20literacy>.
- Rebolho, M. C. T., Casarotto, R. A., & João, S. M. A. (2009). Estratégias para ensino de hábitos posturais em crianças: história em quadrinhos versus experiência prática. *Fisioterapia e Pesquisa*, 16(1), 46-51.
- Rossetto, M., & Chiera-Macchia, A. (2011). 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(2-3), 35-40.
- Satrapi, M. (2007). *The complete Persepolis / Marjane Satrapi*. First edition. New York: Pantheon Books.
- Short, J. C., Randolph-Seng, B., & McKenny, A. F. (2013). Graphic Presentation: An Empirical Examination of the Graphic Novel Approach to Communicate Business Concepts. *Business Communication Quarterly*, 76(3), 273–303. <https://doi.org/10.1177/1080569913482574>

- Snyder, E. (1997). Teaching the sociology of sport: using a comic strip in the classroom. *Teaching Sociology*, 25(3), 239-243.
- Wallner, L. (2017). *Framing Education: Doing Comics Literacy in the Classroom*. Linköping: Department of Social and Welfare Studies- Linköping University Tryck.
- Williams, R. M.-C. (2008). Image, Text, and Story: Comics and Graphic Novels in the Classroom. *Art Education*, 61(6), 13-19.
- “10 Reasons You’ll Want to Use Comics in Your Classroom”. (2011). Pixton blog. Consulté le 10 Juin 2020, sur <https://blog.pixton.com/articles/2017/04/11/10-reasons-to-use-comics-in-your-classroom/>.

b. Capítulo 1.2 – Cómic existentes

- Barthes, R. (1985). *The Responsibility of Forms: Critical Essays on Music, Art, and Representation* (R. Howard, Trans.). Oxford: Basil Blackwell.
- Berns, M. S. (1983). Functional approaches to language and language teaching: Another look. Cited in *Studies in Language Learning*, OERI (1987), 4, 4-22. Consulté sur: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED278227.pdf>
- Davis, R. S. (1997). Comics: A multi-dimensional teaching aid in integrated-skills classes. Consulté sur: <http://www.esl-lab.com/research/comics.html>
- Drolet, C. A. (2010). Using Comics in the Development of EFL Reading and Writing. Sungkyul University, 123-140. Consulté sur: https://www.academia.edu/1004908/Using_Comics_in_the_Development_of_EFL_Reading_and_Writing
- Eggins, S. *An Introduction to Systemic Functional Linguistics*. London: Pinter, 1994.
- Hadley, A. O. (2000). *Teaching language in context* (3rded.). Boston: Thompson. Cited in Claude Andre Drolet, *Using Comics in the Development of EFL Reading and Writing*. Consulté sur: https://www.academia.edu/1004908/Using_Comics_in_the_Development_of_EFL_Reading_and_Writing
- Jenkins, R., Detamore, D. (2008). *Comics in Your Curriculum: Teacher-Friendly Activities for Making and Integrating Comics with Reading, Math, Science and Other Subjects in Your Classroom*. Pieces of Learning: Marion IL.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Oxford: Oxford University Press.
- McCloud, Scott. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Perennial. Consulté sur: [http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20\(The%20Invisible%20Art\)%20By%20Scott%20McCloud.pdf](http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20(The%20Invisible%20Art)%20By%20Scott%20McCloud.pdf), cited in Miller, A. (January 12, 2012), *Using Graphic Novels and Comics in the Classroom* [Edutopia]. Consulté sur: <https://www.edutopia.org/blog/graphic-novels-comics-andrew-miller>
- Ramsey, Taylor (2013). *The History of Comics: Decade by decade*. [The Artifice]. Consulté sur: <https://the-artifice.com/history-of-comics/>
- Stivers, T., Sidnell, J (2005). Introduction: Multimodal interaction. *Semiotica*, 156 (1/4), 1-20. Consulté sur: <https://doi.org/10.1515/semi.2005.2005.156.1>

- Wisenthal, P. (2017). The Power of Digital-Comic Therapy in Schools. [The Atlantic]. Consulté sur: <https://www.theatlantic.com/education/archive/2017/05/the-power-of-digital-comic-therapy/526911/>

c. Capítulo 2.1 - Creación

- Abirached, Z. (2008) Je me souviens Beyrouth. Cambourakis, Paris. Cover. Consulté sur le site de l'éditeur: <https://www.cambourakis.com/tout/bd/je-me-souviens-beyrouth/>
- Andersen, S. (2011, Décembre) "The Art Critique", Sarah's Scribbles. Consulté le 19 Septembre 2020 sur <https://sarahcandersen.com/archive/2011/12>
- Andersen, S. (2020, October 7th) "Witch with a white cat", Sarah's Scribbles. Consulté le 7 Octobre 2020 sur <https://sarahcandersen.com/page/2>
- Laguardia, J. "Sunny in Tipton Town". Consulté le 1^{er} Juillet 2020 sur https://www.canva.com/design/DAEBE7HFORU/5KNPHo5MZqae2LIkwiee_w/edit?category=tACZCigycaA&layoutQuery=comic+strip
- Navo (2007, March 4th) La Bande Pas Dessinée. Consulté le 1^{er} Juillet 2020 sur <http://www.labandepasdessinee.com/bpd/test>

d. Capítulo 2.2 - Narración

- Blambot.com Comic Book Grammar & Tradition [Blog post]. Consulté sur <https://blambot.com/pages/comic-book-grammar-tradition>
- Byrne R. (13 Janvier 2014). Free Ebook - Digital Storytelling With Comics. Free technology for teachers. <https://www.freetech4teachers.com/2014/01/free-ebook-digital-storytelling-with.html>
- Cohen, M.J. & Sloan, D.L. (2007). Visual supports for people with autism: A guide for parents and professionals. Bethesda, MD: Woodbine House, Inc.
- Dettinger C. (2013) "Using Visual Supports with Students Accessing an Adapted Curriculum". Education 589 Projects. 11. https://scholar.umw.edu/education_589/11
- Does Comic Sans help dyslexic learners? (21 Janvier, 2018). The Times Educational Supplement. Consulté le 1^{er} Juillet 2020, <https://www.tes.com/news/does-comic-sans-help-dyslexic-learners>
- Greenfield, D. (20 Juin, 2018). 13 Visual Storytelling Tips For Comics. 13th Dimension. <https://13thdimension.com/13-visual-storytelling-tips-for-comics/>
- Hamilton, M., & Weiss, M. (2005). The Power of Storytelling in the Classroom, Excerpt from Children Tell Stories: Teaching and Using Storytelling in the Classroom 2/e.
- McManis, L.D. (n.d.). TIPS FOR TEACHERS AND CLASSROOM RESOURCES. Inclusive Education: What It Means, Proven Strategies, and a Case Study. <https://resilienteducator.com/classroom-resources/inclusive-education/>
- McWilliams, B. (n.d.). Effective Storytelling A manual for beginners. <https://www.eldrbarry.net/roos/eest.htm>
- Moody, A.K. (2012). Family Connections: Visual supports for promoting social skills in young children: A family perspective. Childhood Education, 88(3), 191-194. doi: 10.1080/00094056.2012.682554

- Vlahos, J. (2018, September 27). The Ultimate Guide to Comic Book Font. Retrieved from <https://www.printi.com/blog/comic-book-font/>

e. Capítulo 3.1 – Resultados del Aprendizaje

- Cary, S. (2004). Going graphic: comics at work in the multilingual classroom. Portsmouth, Nh: Heinemann.
- Cedefop (2017) Defining, Writing And Applying Learning Outcomes - A European Handbook. [online]. Retrieved 1st June 2020 from: https://www.cedefop.europa.eu/files/4156_en.pdf.
- Csabay, N. (2006). Using comic strips in language classes. English Teaching Forum Magazine, 24-26.
- Fareed, M., Ashraf, A. and Bilal, M., 2016. ESL Learners' Writing Skills: Problems, Factors and Suggestions. Journal of Education & Social Sciences, 4(2), pp.83-94.
- Harter, S., Whitesell, N. R., & Kowalski, P. (1992) Individual differences in the effects of educational transitions on young adolescents' perceptions of competence and motivational orientation. American Educational Research Journal, 29, 7777807
- Rengur, Z. and Sugirin, S. (2019). The Effectiveness of using Comic Strips to Increase Students' Reading Comprehension for the Eighth Grade Students of SMPN 1 Pundong. 10.2991/iceri-18.2019.49.
- Roozafzai, Z.S. (2012). The role of comic reading materials in enhancing the ability to read in EFL. I-manager's Journal on English Language Teaching, 2 (3), 7-15.
- Weiner, R. and Sima, C. (2013) Graphic Novels And Comics In The Classroom. [online] Retrieved 2nd June 2020 from: https://books.google.es/books?id=0v_AD2yW5cUC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false.

Images:

- Bart (2013). Conditionals. [online] Slideplayer.com. Retrieved from: <https://slideplayer.com/slide/15383803/>
- Islcollective.com. (2015). Narrative Comic Strips. [online] Retrived from: <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/grammar/verb-patterns/narrative-comic-strips/77815>

f. Capítulo 3.2 – Plantillas para guiones gráficos

- Finch, C. (1995). The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms. New York: Harry N. Abrams Incorporated.
- Indigo Studio. "What Are Storyboards Good For?" Retrieved 10th July 2020 from: <http://help.indigodesigned.com/designing-with-storyboards/what-are-storyboards-good-for>.
- Ontario Provincial and Demostration Schools (2015). Intro to Storyboarding. Retrived 10th July 2020 from: http://ecdshsm.ca/newsite/Video_Production/Unit_2_%2830%29_files/Intro%20to%20Storyboarding.pdf.

- Pinantoan, A. (2013) Using Storyboards In Education. . Retrived 10th July 2020 from: <https://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/using-storyboards-in-education/>
- Sherman, A. What is a Storyboard. . Retrived 10th July 2020 from: <https://www.storyboardthat.com/>.
- Esta guía ha sido diseñada utilizando recursos de Flaticon.com



Erasmus+

Este Proyecto ha sido financiado con la ayuda de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la visión del autor, y ningún tipo de responsabilidad puede ser achacada a la Comisión por ningún tipo de uso que pueda darse a la información contenida aquí.

Código del proyecto: **2019-1-FR01-KA201-062855**

Este trabajo está licenciado bajo la Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Conoce más a cerca de EdComix en:

<http://edcomix.eu/>

[f https://www.facebook.com/EdComix](https://www.facebook.com/EdComix)

