

The logo for EdComix features the text "EdComix" in a bold, sans-serif font. "Ed" is colored yellow and "Comix" is white. The text is centered within a dark blue, multi-pointed starburst shape. This starburst is set against a background of several light grey, hand-drawn thought bubbles. Inside these bubbles are faint, stylized letters and numbers, including "A", "7", "2", and "O".

EdComix

GUÍA DE IMPLANTACIÓN



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	3
LAS HISTORIAS DE YUZUPULSE.....	5
Crear cómics para la enseñanza de idiomas: la práctica hace al maestro	5
Breve guía para principiantes sobre la integración de los cómics en las clases de idiomas	9
LAS HISTORIAS DE AREADNE	14
Aprendiendo a incorporar los comics en mi aula: un diario de reflexión de un profesor inglés	14
Formación de profesores para el uso de cómics en el aula: diario de reflexión de un formador de profesores tras intentar ayudar a 10 profesores de inglés como lengua extranjera a incorporar los cómics en sus aulas	19
LAS HISTORIAS DE BABEL IDIOMAS.....	23
La utilización de cómics en las clases en línea para enseñar inglés a los jóvenes, con especial atención a los estudiantes con dislexia.....	23
El uso de cómics para enseñar EFL a alumnos de 9 a 13 años en una escuela española	26
LAS HISTORIAS DE CITIZENS IN POWER (CIP).....	30
¡E-Learning juntos! Experiencias de profesores chipriotas durante la prueba de cambio del curso digital.....	30
Innovar en las aulas chipriotas - Ensayos de planes de estudios y talleres de creación de cómics	34
LAS HISTORIAS DE LOGOPSYCOM	38
Entrevista a Cécile Dewolf	38
Entrevista a Lidia Gil González	41
LAS HISTORIAS DE 'MIHAI BĂCESCU' TECHNICAL COLLEGE	45
¿Son los cómics una herramienta de aprendizaje fiable para la adquisición de idiomas?	45
Los cómics implican a estudiantes y educadores en actividades formales, no formales e informales.....	50
CONCLUSIÓN.....	53
RECURSOS	55

INTRODUCCIÓN

Aquí llegamos al final de nuestro viaje por el maravilloso mundo del comic. Hemos visto juntos cómo los profesores de idiomas, los formadores y los educadores pueden utilizar estas maravillosas herramientas en sus actividades de clase para mejorar el aprendizaje de la lengua inglesa de forma creativa e innovadora.

Ya es hora de que compartamos con ustedes, nuestros ingeniosos lectores, varios ejemplos de buenas prácticas, experiencias y opiniones tanto de los socios que trabajaron con entusiasmo y compromiso dentro de este proyecto como de los profesores que participaron en las pruebas de campo junto con sus alumnos.

Nuestras historias en pocas palabras

YuzuPulse, los coordinadores del Proyecto de “EdComix”, de Francia, ofrece soluciones a los problemas y retos que surgen al crear comics, especialmente para los alumnos con dificultades de aprendizaje. Si se aborda todo con una mentalidad positiva y se está abierto a la innovación, se verá que los comics pueden convertirse en aliados fiables y amigos de confianza en las clases de idiomas.

Areadne la primera historia viene de Grecia en forma de un ingenioso diario de reflexión sobre la experiencia de un profesor de inglés al crear actividades basadas en el comic para 24 alumnos de primer ciclo de secundaria con el fin de que participen en la clase de idiomas. El Segundo diario está escrito por un formador de idiomas que adaptó un curso creativo para 10 profesores centrado en la creación de comics y compartió con nosotros esta experiencia.

Babel Idiomas utilizó los comics en el aprendizaje en línea para enseñar inglés a jóvenes estudiantes, con especial atención a los alumnos con dislexia. Los alumnos españoles de ambos grupos desarrollaron habilidades comunicativas y sociales, junto con la lectura, la escritura y el pensamiento. Disfrutaron mucho creando comics y les gustaría repetir esta actividad más a menudo.

Citizens in Power (CIP) ha promovido el módulo digital para los profesores de inglés, que han apreciado con entusiasmo este recurso didáctico por su accesibilidad y eficacia. La historia sobre la enseñanza innovadora del inglés con comics en las clases chipriotas y los retos que se encontraron tanto el profesor como los alumnos que participaron en los talleres. En definitiva, ¡una gran experiencia!

[LogoPsyCom](#), el socio belga, entrevistó a dos expertos en logopedia con distinta formación y experiencia. Ofrecen importantes consejos e información lista para usar para los educadores que deseen utilizar los cómics como herramienta pedagógica inclusive. Lee estas entrevistas para encontrar orientación si trabajas con niños con dificultades de aprendizaje, son muy inspiradores.

[‘Mihai Băcescu’ Technical College](#) participaron en las lecciones y talleres muchos alumnos rumanos procedentes de grupos desfavorecidos o con necesidades especiales de aprendizaje, a los que se animó a participar activamente en las actividades basas en el cómic. Descubra el entusiasmo de los profesores y los alumnos al interactuar y crear sus propios cómics.

En una palabra, una colección de historias vivas e inspiradoras sobre la creación, la puesta a prueba y el intercambio de las creaciones del proyecto con su público local e internacional.

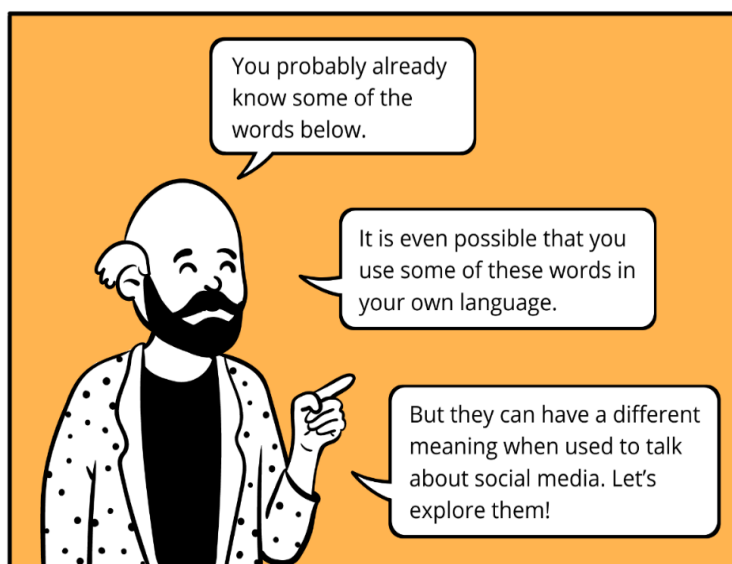
Crear cómics para la enseñanza de idiomas: la práctica hace al maestro

Siempre que intentamos algo nuevo, no es de extrañar que empecemos con pasos de bebé, y que nos encontremos con algunos retos y cometamos algunos errores por el camino. Esto es aún más cierto cuando se trata de enfoques innovadores y de esfuerzos creativos. En esta historia, los socios de “EdComix” queremos compartir algunos de estos retos y torpezas que cometimos al crear nuestros primeros cómics para proporcionar a los profesores que intentar crear cómics atajos para alcanzar antes mejores resultados.

Antes de entrar en estas recomendaciones, nos gustaría señalar que se aplican a los cómics pedagógicos con un diseño inclusive para alumnos con TLD. En ese sentido, pueden no ser aplicables a los cómics normales, ya que no tienen el mismo propósito, por lo que es probable que no encuentres estas recomendaciones en los tutoriales de creación de cómics habituales. Sin embargo, independientemente del tipo de comic que se vaya a crear, aspirar a la claridad para el lector siempre mejorará la calidad, por lo que es un buen objetivo a tener en cuenta. Para saber más sobre las pautas para crear cómics inclusivos, lee nuestra Guía de creación de cómics digitales.

- **Menos es más**

En los cómics más cortos, resulta difícil incluir mucho texto, contexto o elementos de fondo. Si es necesario incluir varios trozos de texto, una buena práctica es dividir el texto en trozos más pequeños, por ejemplo con burbujas dobles o con varias burbujas. Esto favorece la comprensión y la atención de los lectores.

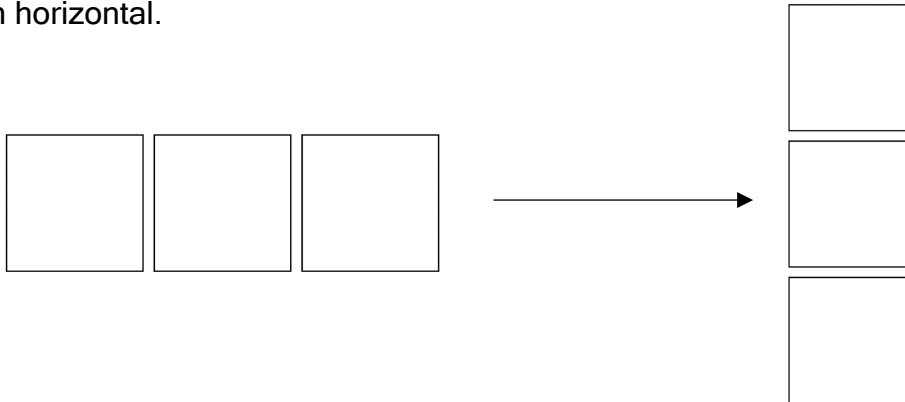


Social media - A2

- **No más de 2 paneles horizontales en una página A4**

Cuando se aplican las pautas de adaptación para los lectores con dificultades de aprendizaje, el texto puede ocupar mucho más espacio del que se había previsto. Durante la fase de revisión de nuestras lecciones, para asegurarnos de que el diseño final mantuviera los caracteres lo suficientemente grandes como para que todos los alumnos pudieran leerlos, tuvimos que limitar el número de paneles en un nivel (línea) a 2.

Por lo tanto, en el caso de las tiras de 3 paneles, le recomendamos que las exponga en vertical y no en horizontal.



Del mismo modo, para las tiras de 6 paneles, se recomienda elegir una disposición de 3 niveles de 2 paneles en lugar de 2 niveles de 3 paneles.

- **Insertar primero el texto y luego las ilustraciones**

Como ya se ha dicho, es difícil evaluar el espacio que ocupará el texto antes de verlo: por eso, uno de los primeros pasos al crear un cómic es colocar todos los elementos de texto antes de las imágenes. A continuación, comprueba que el tamaño del texto será legible, ya que si se imprime dentro de una lección que está en papel A4 se verá diferente que en la pantalla. Una vez que te hayas asegurado de que el texto es legible para todos, puedes insertar las burbujas, los caracteres y las imágenes y hacer el ajuste fino.

- **Combinación de herramientas de creación**

Todas las herramientas de creación de cómics ofrecen diferentes oportunidades y tienen sus límites. Por ejemplo, mientras que el software BDNF puede ser más fácil para crear un diseño de página completa que en Canva, requiere para encontrar primero los recursos de imagen, algo que está más disponible en Canva u otras plataformas. Del mismo modo, Canva puede ser una herramienta mejor para hacer una maquetación y un formato de texto más fino que StoryBoard. En este caso, puede ser una buena idea crear una tira en StoryBoard con burbujas vacías y colocar el texto final formateado en Canva. ¡No dudes en encontrar los mejores usos de cada herramienta para tus propias necesidades para crear el flujo de trabajo más adaptado a tu proceso creativo!

- **Encontrar formas de sortear los límites de cada herramienta**

Para continuar con este punto, cada herramienta tendrá diferentes funciones, interfaces de usuario y puede ofrecerte diferentes posibilidades. El límite más difícil en todas las herramientas suele ser encontrar la forma de burbuja adecuada, especialmente en lo que respecta a la cola de las burbujas, para casos específicos. La buena noticia es que hay varios trucos que se pueden aplicar para superar estos obstáculos: por ejemplo, a menudo se puede dibujar una forma ovalada blanca sin línea, y luego insertar una flecha detrás del óvalo, lo que en la práctica creará una nueva forma de burbuja y una cola adaptada a las necesidades de tu cómic específico.



Por lo tanto, si ves que la herramienta que utilizas tiene limitaciones, ¡intenta pensar en otras formas de alcanzar el resultado que deseas!

- **Variar el diseño gráfico**

Si utiliza siempre el mismo diseño gráfico en todos sus cómics, sus alumnos podrían aburrirse, ya que la novedad podría desaparecer rápidamente. Además, si a algunos de tus alumnos no les gusta un diseño gráfico concreto, puede que no se sientan comprometidos con el material que has creado. Por eso te animamos a que utilices diferentes diseños gráficos y a que varíes la sensación de tu creación, por ejemplo, pasando los dibujos animados a los minimalistas o a los diseños más modernos.

Es probable que esto se produzca de forma natural si se utilizan, aunque sea 2 herramientas de creación de cómics.

- **Corrígase con una lista de comprobación**

Cuando creas una tira cómica con una herramienta de creación de cómics, te saltas los procesos de creación de cómics que suelen llevar mucho tiempo cuando se crea un cómic normal, y que generalmente implican a personas con diferentes áreas de experiencia. Como el proceso de preproducción de cómics suele llevar mucho tiempo e implica varios pares de ojos, es normal que no se alcance el objetivo ideal cuando se crea una tira por cuenta propia, con una herramienta que formatea lo que se crea.

Por eso, tomarse un descanso después de crear el primer borrador de una tira puede ser una buena práctica. No solo te permitirá refrescar tu cerebro, sino que también podrás volver con una nueva mirada sobre lo que has creado. Es la oportunidad perfecta para utilizar una lista de comprobación para ver si hay algún aspecto que quieras mejorar. Para ello, te

recomendamos que eches un vistazo al módulo de aprendizaje electrónico, en particular a la Parte 3, ya que describe el proceso de creación de cómics, incluyendo la corrección y la resolución de problemas, paso a paso.

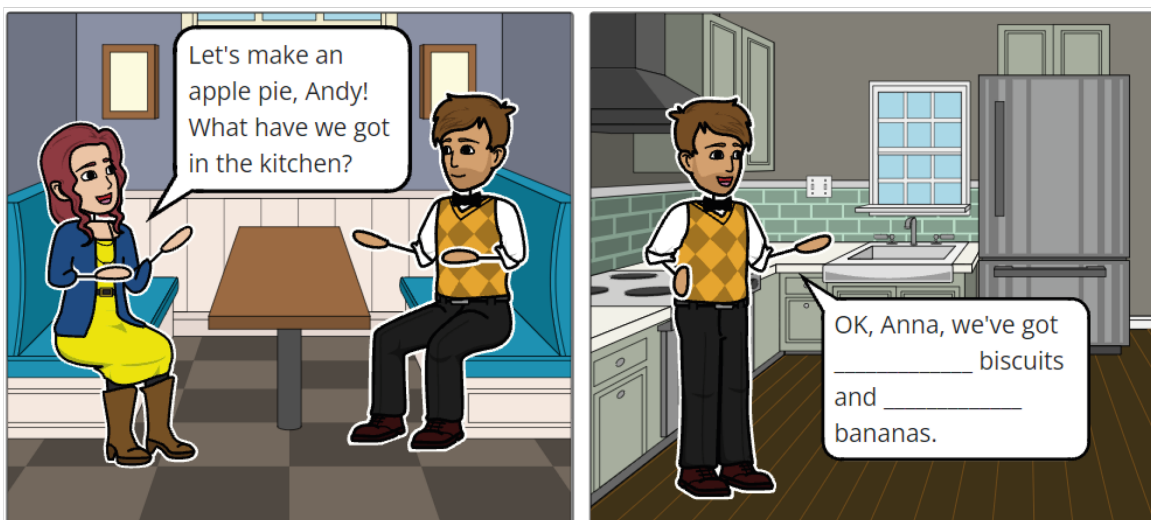
Aprender una nueva técnica, especialmente en el caso de una técnica creativa, puede ser agotados y parecer difícil en los primeros pasos que se dan. Seguir creando es a veces un reto incluso mayor que el de empezar. Esperamos que al compartir los consejos de nuestra propia experiencia, puedes evitar algunas trampas y dificultades que pueden surgir al crear cómics pedagógicos.

Breve guía para principiantes sobre la integración de los cómics en las clases de idiomas

Durante este proyecto, los miembros del equipo de socios, entre los que se encuentran varios profesores de inglés, investigaron cómo utilizar los cómics en el aula de inglés y crearon varias formas de tiras cómicas que se incluyen en las lecciones. En esta historia, nos centraremos en mostrar los diferentes usos que los socios hicieron de las tiras que crearon en sus lecciones.

Compartiremos algunos paneles de las tiras: ¡no dudes en echar un vistazo a las lecciones de las que provienen para leer las tiras completas!

- **Completar los huecos**



Cooking – A2

Rellenar huecos es una práctica clásica en la enseñanza de idiomas. Lo bueno es que cuando el texto a rellenar tiene forma de cómic, significa que los alumnos no se limitan a responder a un ejercicio: ¡participan en una historia!

En el ejemplo anterior, los personajes desglosan los pasos para hacer una tarta de manzana, lo cual es una buena oportunidad para centrarse en los determinantes contables e incontables. El ejercicio requiere que los alumnos escriban “algunos”, “cualquiera” y “muchos” en el lugar correcto.

Aquí hay otro ejemplo para ayudar a los estudiantes con el uso del futuro.



Discuss the future - B1

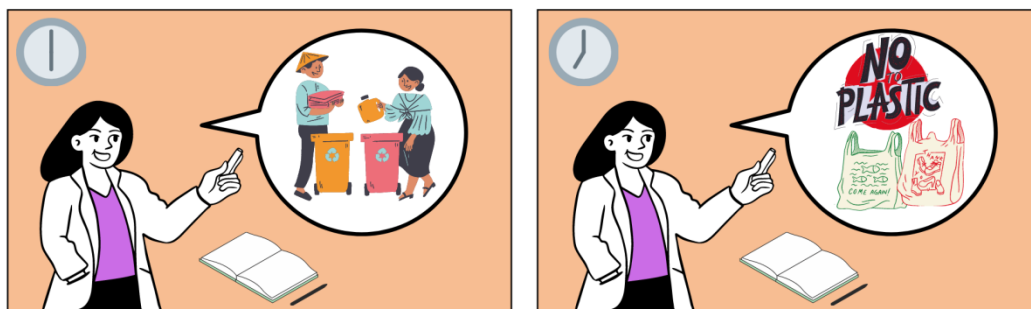
- **Para los ejercicios de gramática**

Proporcionar una historia para crear un contexto para un ejercicio de gramática es también una buena manera de animar a los estudiantes a comprender mejor un idioma. En el ejemplo anterior, se pide a los alumnos que se identifiquen la cláusula de relativo en cada panel. Como varios paneles siguen la misma estructura y forman parte de la misma conversación, esta tira es un buen punto de partida para animar a los alumnos a dedicar tiempo a comprender esta noción antes de intentar utilizarla ellos mismos.



Economics - B1

- **Como soporte para la expresión oral**



Environment - B1

Los cómics no necesitan contener palabras. El ejemplo anterior puede ser un paso más allá de los cómics en los que los alumnos deben rellenar huecos: tienen que producir una frase completa por sí mismos.

Aquí, los alumnos deben decir oralmente qué consejo o instrucción da el personaje para proteger el medio ambiente. Como no hay una estructura de frase sugerida, el alumno puede intentar utilizar lo que ha aprendido en su lección utilizando frases con las que se sienta cómodo, en lugar de limitarse a leer una frase sugerida que no acaba de entender.

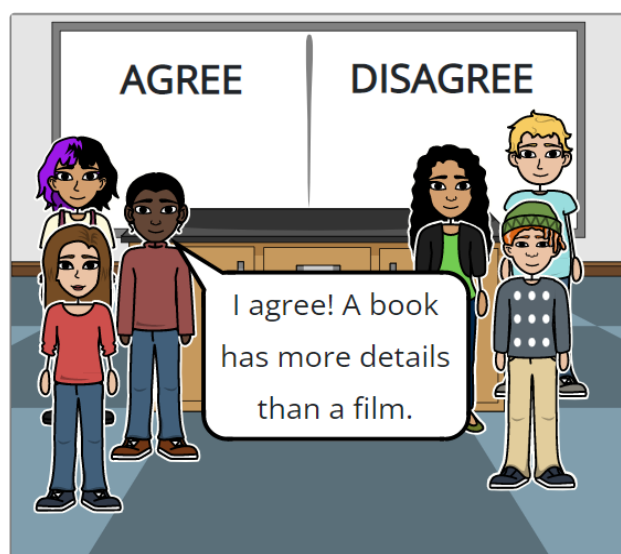
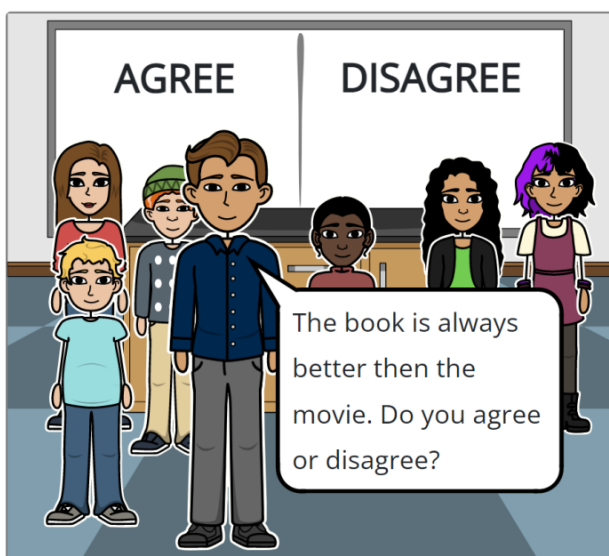
- **Rellenar bocadillos para crear una nueva historia**



Al proponer una situación y los elementos de una historia (incluidos los personajes, la actitud, etc.), un cómic con burbujas en blanco puede proporcionar una estructura útil para las actividades creativas de expresión escrita u oral de los alumnos. En el ejemplo anterior, se pide a los alumnos que reescriban una historia contada en la lección en lenguaje indirecto, tal y como la hablan los personajes.

Direct and indirect speech - B1

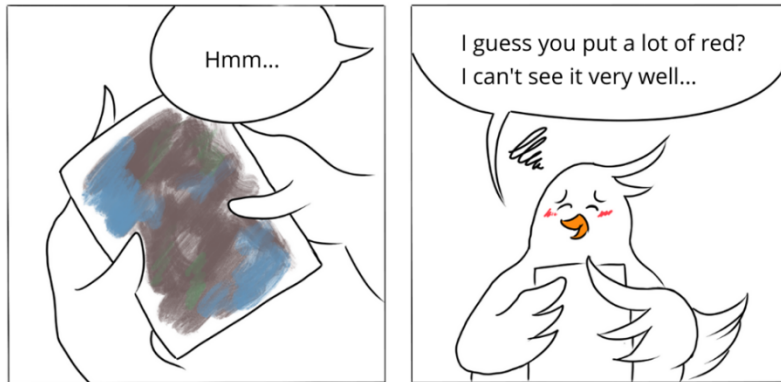
- **Dar instrucciones para los ejercicios**



Música y películas - B1

En este ejemplo, la instrucción para una actividad kinestésica se proporciona a través de una tira de 2 paneles. Esto hace que el ejercicio destaque en la lección y que la instrucción sea más visual para incitar a los alumnos a moverse.

- Contar una historia para ilustrar el vocabulario



Colour idioms - A2

Uno de los principales retos a la hora de desarrollar el vocabulario de los alumnos es que las listas de vocabulario largas pueden ser difíciles de manejar para ellos. Hay una falta de jerarquía entre las palabras, y puede ser más difícil para los estudiantes aislar las palabras que no conocen en absoluto de las palabras de las que podrían tener alguna comprensión.

El ejemplo anterior se utiliza para ilustrar la expresión “daltónico” sin utilizar realmente la palabra, para ayudar a los alumnos a comprender primero su significado

- Resaltando el vocabulario importante

Give the comic strip a suggestive title then write the comparison degrees for each adjective in bold.

Listen to this, my dear Watson. **Good** news!

Yes, detective? Another **strange** case?

Not quite **true!**

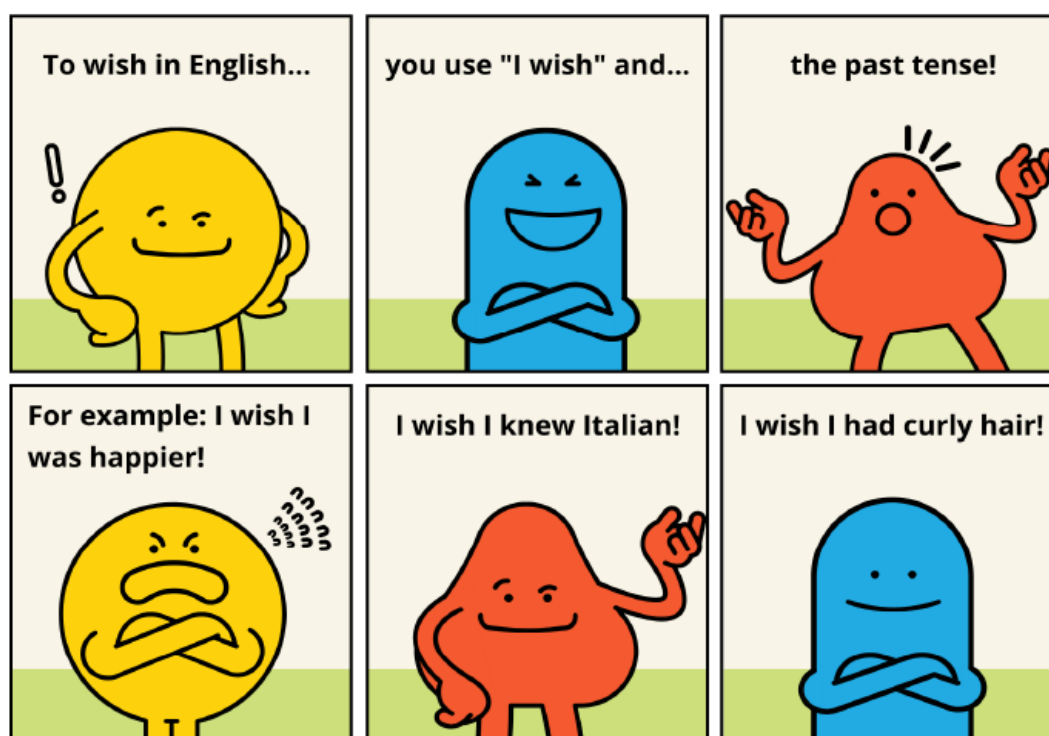
Stories and legends - B1

Este ejemplo muestra una buena oportunidad para estudiar los grados de comparación en un ejercicio que anima a los alumnos a comprender el vocabulario en el contexto de una historia. Resaltar las palabras o ponerlas en negrita en un cómic puede favorecer la adquisición de vocabulario al hacer que las palabras destaquen en una historia, lo que las sitúa en un contexto que los alumnos recordarán con más facilidad.

- **Explicar gramática**

Algunos puntos gramaticales pueden parecer intimidantes para que los alumnos los entiendan y aprendan, ya que a menudo vienen con varias capas de información, empezando por una explicación básica, excepciones o complicaciones y ejemplos. Utilizar un cómic para resumir estas explicaciones y proporcionar una herramienta visual a la que los estudiantes puedan volver y consultar rápidamente puede ser una buena herramienta para ayudarles a empezar a utilizar nuevas herramientas gramaticales o a repasar sus lecciones.

WISHING BLOBS



Wishing - B1

Estas pocas páginas acaban de ofrecerle una visión general de los usos prácticos y eficaces de los cómics cortos desde una perspectiva pedagógica. No dude en inspirarse en ellas o en adaptarlas para crear sus propios cómics para sus clases. Esperamos que le resulten útiles y que le ayuden a descubrir aún más formas de incluir los cómics en sus clases.

Aprendiendo a incorporar los comics en mi aula: un diario de reflexión de un profesor inglés

El contexto

A lo largo de dos semanas he intentado experimentar con el uso de cómics en un aula de educación secundaria.

Actualmente imparto seis clases en un gimnasio rural (educación secundaria inferior) cerca de Kalamata. Mis clases están organizadas por niveles y no por edades, lo que significa que las clases cuentan con alumnos entre 13 y 15 años, pero de un nivel lingüístico prácticamente similar, y lo que es más importante de actitudes hacia el aprendizaje de idiomas.

Para el presente proyecto, y dado que sería mi primer intento de probar algo así en clase, elegí hacerlo con mi clase más avanzada creyendo que así sería más fácil y menos estresante para mí.

La clase elegida consta de 24 alumnos. Tenemos clases tres veces por semana y hay un libro de texto que tenemos que seguir. Decidí intentar crear actividades basadas en el cómic sobre el plan de estudios normal que tenemos que seguir.

El enfoque

Al llegar a los cómics con fines educativos, tuve que empezar por repasar el material de “EdComix” para ver si el uso de los cómics en el aula era factible para mí, en primer lugar. Luego, también pensaba en mis alumnos.

Así que, al principio, empecé por repasar la guía pedagógica. Me pareció fácil de leer y útil para entender por qué los cómics podrían ser un complemento importante de mis herramientas de enseñanza. Al principio, pensé que la creación de cómics era algo que solo despertaría la curiosidad de mis alumnos, pero después de leer la guía, me di cuenta de que podía ser una herramienta poderosa para atraer a algunos de mis alumnos menos motivados.

También me hizo pensar si a algunos de mis alumnos les gustaba leer cómics y qué cómics podrían estar leyendo. Entonces recordé mis propios años de infancia y me puse a pensar si los cómics -¡y los dibujos animado!- que solía leer o ver, seguían en circulación y cómo eran. También busqué en Google algunos cómics y dibujos animados cuyos títulos podía recordar para obtener algunas respuestas.

En general, la Guía Pedagógica me pareció estupenda para conocer los antecedentes y ayudarme a comprender lo que quería conseguir en la clase.

A continuación, repasé el segundo recurso, la Guía de creación de cómics digitales. Me gustó la discusión/argumentos sobre el uso de cómics ya hechos frente a la creación de los propios en la clase, aunque ambos son igualmente difíciles, pero por diferentes razones, creo. Decidí intentar ambas cosas si era posible.

Cuando llegué a las partes más prácticas de la guía, por ejemplo, las que tratan sobre la creación de guiones o el uso de software específico, empecé a sentir el calor. Estaba seguro de que esto no iba a ser fáciles, y empecé a pensar en no hacerlo. De hecho, llamé a Areadne, el centro de formación de profesores que nos retó a probar con los cómics en nuestras aulas, y les dijo que no podía hacerlo, que necesitaban más gente orientada al arte. ¿Cuánto tiempo me llevaría preparar algo así? Después de pensarlo un par de días, decidí hacerlo como me dijo la gente de Areadne: que no empezara a lo grande, que empezara creando un ejercicio para una lección y que luego lo fuera ampliando si a mí y a mis alumnos nos gustaba, lo que, creo, al final funcionó.

Luego, continué con el tercer recurso, el módulo de aprendizaje electrónico. Creo que fue el más interesante y, además, me permitió obtener un certificado muy útil para mi desarrollo profesional continuo anual. Fue fácil de hacer y me aportó muchas ideas. En ese momento decidí utilizar Canva para hacer mis cómics, al menos para empezar. Luego, vería...

En general, creo que un curso de formación sobre el uso de los cómics en el aula que se impartiera durante todo el año y estuviera dirigido por un tutor sería muy popular.

A continuación, revisé las lecciones de muestras. Me impresionó mucho la diversidad de las lecciones creadas. Está claro que esta herramienta puede utilizarse realmente en una gran variedad de entornos -y, obviamente, no sólo en el aprendizaje de idiomas- para lograr un conjunto notablemente diverso de objetivos educativos y sociales, entre otros. Sin embargo, la pregunta que se me pasó por la cabeza fue: ¿puede un profesor -y quizá también los alumnos- llegar a punto en el que pueda crear automáticamente una actividad basada en un cómic, sin tener que hacer una tonelada de preparación previa?

A continuación, seguí con el taller de cocreación de cómics con los estudiantes. A mí también me pareció muy útil, pero no creo que tenga tiempo para probar uno de los talleres tal y como se presentaron. Tal vez intente dividirlo en partes, o hacer alguna actividad/es de cocreación corta con los estudiantes en una o más sesiones para no atrasarme con el progreso de mi libro de curso.

Las actividades

Primero: Antes de probar algo con mis alumnos sentí que tenía que saber si a mis alumnos les gustaban los cómics y qué cómics les gustaban. En los materiales de este proyecto no había ninguna orientación sobre cómo hacerlo, así que reuní a mi clase en grupos y les pedí que hablaran sobre ello antes de presentarse en clase.

Lo primero que me llamó la atención fue que mis alumnos -y recuerden que es una de mis clases con mejor rendimiento- no entendían la diferencia entre los dibujos animados y los cómics. Aunque creía haberles pedido claramente hablando de dibujos animados probablemente de dibujos animados. Probablemente, la influencia de los números cómics, dibujos animados y objetos físicos existentes -por ejemplo, juguetes como Lego o Playmobil y otros artefactos basados en el entretenimiento infantil-, les ha difuminado las fronteras.

Después de poner las cosas en claro, llegué a la conclusión de que mis alumnos están ciertamente más interesados en los dibujos animados que en los cómics a esta edad. Todos podían hablar de los cómics que leían de pequeños, pero pocos los leen ahora. Ninguno de ellos fue capaz de nombrar cómics que no tuvieran nada que ver con héroes famosos como Marvel, etc. Sin embargo, ¡yo tampoco podía!

Independientemente de los resultados anteriores, les gustó la idea de probar algunas actividades basadas en el cómic para nuestra lección, y se entusiasmaron aún más con la creación de cómics. Intenté explicarles que no se convertirían en expertos en cómics desde pues de una clase de inglés, ¡pero no parecieron entenderlo! ¡Buena suerte!

Segundo: la primera actividad basada en el cómic que probamos fue un ejercicio sencillo que saqué de una de las lecciones del módulo de e-learning y que se ajustaba a los requisitos de enseñanza de la gramática del día: el reported speech. Al mismo tiempo, me dio tiempo a enseñar algo de vocabulario (burbuja, etc.) que tenía que ver con los propios cómics. Luego, utilizamos los cómics en cuestión para enseñar la gramática, hacer algo de práctica sobre ella, y di los ejercicios escolares como tarea. Terminamos con un breve debate sobre si los alumnos les gustaba y les apetecía seguir haciendo algunas cosas más como esta, lo cual hicieron.

Esta primera experiencia también me resultó más fácil de lo que pensaba.

Tercero: La segunda actividad basada en el cómic que probamos fue introducir cómics del mercado en nuestra clase. Al no tener -ni yo, ni mis alumnos- experiencia en cuanto a qué cómics podíamos introducir en el aula, y con el fin de saltarme el calvario de intentar leer cómics para ver si eran adecuados para el uso en el aula, y con qué propósito educativo se podían utilizar, utilicé un capítulo de un cómic propuesto por el proyecto en el módulo de e-learning American Born Chinese, de Genre Luen Yang. Utilicé ese cómic para sustituir el

texto del libro de texto de la clase -el texto del libro de curso y los ejercicios que lo acompañaban se daban como tarea -y hablé de los estereotipos (que era el tema del día) utilizando el personaje chino como ejemplo. En realidad, al sustituir las etnias mencionadas en el libro de texto por la etnia más lejana del niño chino, mis alumnos expresaron más abiertamente sus opiniones sobre la migración, algo que me facilitó relacionar su opinión con las actitudes hacia los refugiados y otros inmigrantes que podían ver, oír y leer a su alrededor.

Los alumnos disfrutaron de la actividad en general y les gustaría repetirla. En el lado negativo, el texto de los cómics resultó ser un poco más difícil de lo previsto, lo que significó que tuve que hacer más enseñanza previa de lo que había pensado en un principio.

Cuarto: la tercera actividad que probamos fue de co-creación. En ella, partiendo de la actividad anterior de los estereotipos, tomamos el argumento principal y tratamos de griegizarlo, es decir, de introducir en él a protagonistas de Grecia (por ejemplo, inmigrantes albaneses y refugiados sirios), al tiempo que utilizábamos los mismos phrasal verbs para hablar de situaciones de la vida cotidiana “más griegas” que las originales de Estados Unidos.

Para ello, los alumnos se dividieron en cuatro grupos de seis estudiantes. Se les dieron instrucciones escritas sobre cómo repartir los papeles -según las instrucciones del Talleres de Creación de Cómics- y trabajaron de forma independiente para crear sus guiones y storyboards me fueron entregados para que les diera mi opinión, y cuando todo estuvo razonablemente listo, tuvimos una sesión de dos horas con la profesora de informática en su laboratorio, donde los alumnos trataron de desarrollar su /sus cómics. Los resultados fueron satisfactorios dado el carácter informal de toda la actividad y el proceso. En general, fue divertido para todos en la escuela y algo de lo que los alumnos están orgullosos. Ahora se llevarán a cabo sesiones similares con las demás clases, ¡ya que se sintieron “excluidos”!

Conclusiones

En primer lugar, aunque el material de este proyecto es muy fácil de leer y de utilizar, incluso para un profesor tan ocupado como yo, que da muchas clases intra y extraescolares (por desgracia, los profesores en Grecia no cobran mucho), desviarse de las actividades del manual (en Grecia los profesores de ELT de educación secundaria reciben un manual o una selección de manuales que deben utilizar) tiene un coste: no hay tiempo para la preparación.

Por otro lado, si una actividad basada en el cómic funciona la primera vez que se intenta, entonces está lista para ser replicada, pero ¿qué pasa si no lo hace? Sería útil disponer de directrices específicas sobre cómo utilizar los cómics con nuestros libros de texto, pero entiendo que no es posible.

En general, fue un ejercicio útil y divertido. Creo que sustituir partes de las lecciones por cómics es mucho más fácil y rentable que las actividades de cocreación. Entiendo que puede ser beneficioso para los alumnos de diversas maneras, pero quizá no sean adecuados para una lección como la de inglés como lengua extranjera que se imparte sólo durante tres horas cada semana. Tal vez la literatura u otra asignatura de este tipo, que se imparte durante más horas y que normalmente la imparte el mismo profesor que enseña historia, lengua, etc., sería una asignatura más adecuada y más rentable para la cocreación de cómics.

Formación de profesores para el uso de cómics en el aula: diario de reflexión de un formador de profesores tras intentar ayudar a 10 profesores de inglés como lengua extranjera a incorporar los cómics en sus aulas

Contexto

Actualmente imparto un curso de desarrollo profesional continuo de 80 horas de duración para profesores de inglés como lengua extranjera en la educación secundaria estatal en la región de Messina, Grecia.

El curso consta de cinco reuniones de seis horas de duración los fines de semana, además de actividades de estudio estructuradas y tareas breves para las horas restantes (sin contacto).

Se trata de un curso autofinanciado por los propios profesores, aunque a la mayoría de ellos se les reembolsa una parte del curso en sus centros educativos.

Todos los participantes son profesores de inglés con experiencia, por lo que el curso no se centra en, por ejemplo, enfoques para la enseñanza de la gramática, sino en temas más avanzados. En este curso específico se tituló “Llevar el arte a la clase de ELT” y se centró en el teatro, la literatura y, por primera vez, en el cómic.

Enfoque

En primer lugar, se encuestaron las expectativas de los alumnos. Eso fue posible gracias a un cuestionario inicial que, entre otras cosas, trataba de medir las actitudes que los aprendices tenían hacia los cómics, si pensaban que usarlos sería útil, cómo pensaban que eso era útil, si lo habían hecho antes, cuál era su relación con los cómics en general, etc. A continuación, se llevaron a cabo 5 sesiones de dos horas, mientras se utilizaba el material de “EdComix” como autoestudio estructurado. El curso finalizó con un segundo cuestionario en el que se preguntaba cómo había cambiado la actitud general de las profesiones respecto al uso de los cómics en el aula.

El cuestionario previo al curso

Los resultados del cuestionario previo al curso fueron prometedores: ningún alumno pensó que hubiera nada negativo en llevar cómics al aula, todos encontraron el tema intrigante, la mayoría pensó que sería una gran herramienta para la lectura, especialmente en las clases más avanzadas, la mayoría se preocupó por la disponibilidad de cómics adecuados en las bibliotecas escolares, ninguno pensó que fuera posible aprender a dibujar para crearlos ellos mismos, muchos pensaron que llevarlos a clase podría interferir con la gestión de clase.

Sesión 1

El objetivo de la sesión inicial era presentar a todos cómo se iba a desarrollar el curso y qué se esperaba de ellos. También supuso la exploración de varios recursos en línea de cómics gratuitos y de libre acceso, así como sacar a la luz / llama la atención del formador sobre los conocimientos y la experiencia previos que los alumnos tenían con los cómics. También se introdujo a los alumnos en el vocabulario básico del cómic (burbujas, etc.), en el concepto de storyboard, y todos hicieron un cómic con Pixton.

En general, me pareció que el tema fue bien recibido, aunque se plantearon problemas de tiempo de preparación. A diferencia del teatro y la escritura creativa, que se basan en actividades como la lectura, el recitado, el uso del cuerpo y la escritura, que suelen utilizarse de todos modos en el aula de idiomas; la mayoría de los alumnos se sintieron poco preparados para abordar la creación de imágenes en el aula.

Hasta cierto punto puedo entender su resistencia. Al fin y al cabo, cuando introduces algo en lo que no eres un experto en la clase - y los profesores casi siempre son mejores escritores, lectores y recitadores que los alumnos - te enfrentas al temor de ser ridiculizado por los alumnos o los padres que tienen más experiencia/pericia en este campo.

Sin embargo, creo que un software permita el profesor simplemente elegir y crear cómics de una biblioteca de imágenes ya preparadas les ayudará a superar ese miedo. Supongo que lo veremos en las siguientes sesiones.

Sesión 2

Antes de la segunda sesión, se pidió a los alumnos que hubieran repasado la Guía Pedagógica y la Guía de Creación de Cómics Digitales del proyecto.

La sesión comenzó con una sesión de reflexión en grupo en la que se debatió lo que les parecía interesante de la Guía Pedagógica y de la Guía de Creación de Cómics Digitales.

A continuación, se dividieron en grupos y decidieron cómo podían utilizar los cómics en el aula. La mayoría parecía estar dispuesta a utilizar los cómics para proyectos, actividades de lectura extracurriculares para los alumnos, etc. A continuación, se les pidió que eligiera una de estas categorías, por ejemplo, el aprendizaje basado en proyectos, y que crearan una actividad completa basada en los cómics de su elección. A continuación, las actividades fueron revisadas por compañeros.

En general, aunque la segunda sesión también fue muy buena, los alumnos no parecían dispuestos a aceptar el uso de cómics en el aula para el aprendizaje diario. Por eso se les dio una tarea relevante. Espero que la próxima vez sean un poco más positivos.

Sesión 3

Antes de la tercera sesión, los alumnos tuvieron que repasar el material del módulo de aprendizaje electrónico, así como pensar/investigar 10 formas de utilizar los cómics para enseñar 10 temas gramaticales diferentes.

La sesión comenzó con un breve debate sobre la experiencia del módulo de e-Learning, y a continuación cada uno expuso las diferentes formas en que se pueden utilizar los cómics para enseñar diferentes formas en que se pueden utilizar los cómics para enseñar diferentes temas gramaticales. Se prestó mucha atención a que estas formas no consumieran demasiado tiempo de preparación y se propusieron formas de reducir el tiempo de preparación.

A continuación, los alumnos se dividieron en grupos y convirtieron las actividades que habían pensado en planes de clase, asegurándose de controlar el tiempo de preparación.

En general, me pareció que al final de esta sesión los alumnos se sentían más cómodos con el uso de los cómics en el aula con fines didácticos cotidianos, más que con un proyecto para, por ejemplo, una celebración nacional.

Sesión 4

Antes de esta sesión, los alumnos tenían que repasar los paquetes de cómics y lecciones y elegir una de ellas para realizar una actividad de microenseñanza basada en una de las lecciones preparadas.

La sesión comenzó algunas de las micro elecciones preparadas por los alumnos. Se hizo una retroalimentación entre los compañeros.

A continuación, se llevó a cabo una sesión de la guía de Creación de Cómics con Estudiantes con los aprendices en el papel de los estudiantes. Los alumnos trabajaron en dos grupos y se les pidió que terminaran sus cómics en casa.

En general, fue una sesión agotadora, pero los alumnos -¡y el formador!- disfrutaron de la creación de cómics más de lo que esperaban inicialmente.

Sesión 5

La última sesión comenzó con el resto de las microsesiones que se prepararon antes de la sesión 4. A continuación, se discutió la guía de creación de cómics con los alumnos y se pidió a los alumnos que hicieran ajustes en ella de acuerdo con lo que creían que funcionaría mejor en su clase.

La sesión terminó con el cuestionario posterior al curso. En general, el ambiente al terminar parecía mucho más ligero y creo que los alumnos probarán realmente los cómics en sus clases. Ahí es donde tendrá lugar la verdadera prueba del método.

El cuestionario post-cuestionario

Los resultados del cuestionario posterior al curso parecen muy positivos: todos los alumnos piensan que llevar el cómic al aula beneficiará a sus estudiantes, pero, además, todos ellos encuentran el tema más intrigante de lo que pensaban inicialmente. Todos piensan que es una gran herramienta para la lectura y para proyectos especiales; la mayoría cree que también puede utilizarse para la enseñanza diaria de forma ocasional. A la mayoría le preocupa el tiempo de preparación necesario, a todos les gustaría que hubiera más cómics adecuados en las bibliotecas escolares y algunos afirman que ya han utilizado cómics en algunas de sus clases. Todos afirman que utilizarán o volverán a utilizar los cómics en las aulas justo después de terminar el curso.

Conclusiones

En general, fue una experiencia muy positiva, aunque agotadora para mí, y sin duda incluiré la enseñanza basada en el cómic en futuras versiones de mi seminario. Confío en que los alumnos utilicen realmente los cómics en el aula, aunque no creo que los utilices de forma extensiva en la enseñanza diaria, pero quizá no sea esa la cuestión. Sin embargo, si hay más proyectos como este, creando más material y haciendo que el método sea menos inusual de lo que es ahora, creo que más profesores lo seguirán. También tengo que admitir que hacer cómics es tan entretenido como utilizar el teatro con fines didácticos. Una vez superadas las primeras dificultades técnicas (aprender del software, etc.) es muy satisfactorio y fácil de usar.

La utilización de cómics en las clases en línea para enseñar inglés a los jóvenes, con especial atención a los estudiantes con dislexia

El aprendizaje digital se ha convertido en una herramienta clave para la educación en las escuelas de todo el mundo

La enseñanza en línea, como la mayoría de los métodos de enseñanza, presenta un conjunto de aspectos positivos y negativos. Crear una experiencia de aprendizaje personal para nuestros alumnos es esencial para mantener un alto nivel de motivación en el aula. Nuestra historia se basa en la experiencia que hemos tenido durante nuestros cursos online para jóvenes estudiantes en Babel Idiomas, una academia de idiomas en Málaga, una ciudad del sur de España.

Para nosotros, la enseñanza en línea ofrece más ventajas que inconvenientes. Podemos afirmar que es muy eficaz, ya que es muy eficaz en nuestra clase en línea, como vídeos, presentaciones, actividades interactivas, juegos y muchas plataformas y sitios web diferentes. Una de las herramientas que integramos en nuestras clases fue la creación y uso del cómic.

Nuestros comentarios se basan en dos grupos:

1. Un grupo de inglés general formado por 6 alumnos. Su nivel era A2 (Flyers) y su edad estaba entre los 7-9 años. Este curso duró 9 meses, de octubre a junio, y utilizamos la creación de cómics durante 1 mes.
2. Un grupo de nuestros cursos de lengua adaptada "Dis is English" formado por 4 alumnos. Su nivel era de A2-B1 y sus edades oscilaban entre los 9 y los 14 años. Este curso duró 1 mes. Los principales sitios web utilizados para la creación de cómics fueron: [MakeBeliefsComix](#) y [StoryboardThat](#), pero se pueden encontrar más ejemplos de herramientas digitales y cómo utilizarlas en los recursos ofrecidos en la web del proyecto EdComix. ('Guía de creación de cómics digitales' en el capítulo 'Herramientas en línea para crear cómics digitales para la educación')

Grupo 1:

Con este grupo utilicé los cómics con objetivo muy concreto: practicar el vocabulario y los puntos gramaticales que mis alumnos estaban estudiando en ese momento. Para prepararlos para las siguientes lecciones en las que les pediría que crearan su propio cómic, empecé a introducir la idea del cómic en nuestras clases. De este modo, se familiarizarían con el concepto y además estarían interesados motivados.

En la primera clase, mostré a mis alumnos 6 páginas de diferentes cómics populares. Discutimos los personajes principales y el tema de cada cómic. Luego vimos los elementos de un cómic. Creé un Kahoot con capturas de pantalla de varias partes de cada página (panel, bocadillos, etc.) y los alumnos tuvieron que identificarlas. Luego, cada uno de ellos eligió una de las páginas y su tarea era leerla y preparar un breve resumen para la siguiente clase.

En la segunda clase, presentaron sus resúmenes y se mostraron muy entusiasmados. Esta clase sirvió de introducción al mundo del cómic.

En la tercera clase, utilicé el plan de clase “Salir - A2” sobre aficiones y actividades de tiempo libre. Hicimos una lluvia de ideas sobre actividades de ocio populares y aprendimos las expresiones relacionadas. A continuación, utilizamos la Tarea 2 para practicar la expresión oral y crear dos personajes que son mejores amigos y querían ir al cine juntos. Los alumnos se mostraron muy receptivos a estas actividades y disfrutaron especialmente del proceso de creación de estos personajes. Le dimos nombres, una historia de fondo, escribimos una descripción de sus personalidades y dibujamos la primera versión en la pizarra. Les permití dibujar su propia versión de cada personaje en la pizarra (en Zoom).

En la cuarta clase, hice una presentación de cómo utilizar la página web Make Beliefs Comix en www.makebeliefscomix.com y les ayudé a crear una cuenta. Intentamos encontrar un personaje similar al que habíamos diseñado previamente. A continuación, hicimos una lluvia de ideas para la historia que luego transformaríamos en un cómic. Escribimos juntos el guion, utilizando el vocabulario y la gramática previamente estudiados.

En la quinta clase, empezamos a utilizar el sitio web y los alumnos trabajaron en grupos para crear sus cómics. Utilicé los talleres y la información proporcionada en los “Talleres de creación de cómics digitales con estudiantes” (recursos de <https://edcomic.eu/>). Dividí a los alumnos en grupos de trabajo en Zoom y pasé un tiempo con cada uno de ellos ayudándoles a añadir elementos a sus paneles. Cada grupo preparó una tira que presentó en la siguiente clase. En la sexta y última clase, los alumnos tuvieron tiempo para finalizar su tira antes de presentarla a la clase. Pudieron compartir la pantalla en su sala de descanso y trabajar juntos.

Grupo 2:

La segunda clase en la que se utilizaron los cómics fue un curso para niños con dislexia. Se trata de un curso de un mes (8 clases) durante el verano y forma parte de la iniciativa “Dis is English”, que son clases orientadas a alumnos disléxicos ofrecidas por Babel Idiomas.

Participaron niños de entre 9 y 14 años y había cuatro alumnos en la clase. El grupo era reducido debido a la naturaleza especial del curso, ya que se basaba únicamente en el cómic y estaba dirigido específicamente a ayudar a los niños con dislexia y atender a sus

necesidades específicas. Otro aspecto especial del curso fue el entorno online, que nos permitió contar con alumnos de todo el territorio español (Cataluña, Valencia, Navarra, etc.) y no solo de la ciudad natal de Babel, Málaga.

Como organización asociada al proyecto, ya teníamos acceso a todo el material y, de hecho, habíamos creado parte de él, así que decidimos ponerlo en práctica. Creamos un programa de contenidos para el curso, dirigido a alumnos de nivel inferior, ya que sabíamos que los niños con dislexia suelen tener dificultades para alcanzar un buen nivel de inglés en la escuela. Combinamos los puntos de gramática y vocabulario del inglés con la estructura y el proceso de creación de un cómic.

Lo primero que teníamos que hacer era inspirarnos para nuestro cómic colectivo, así que echamos un vistazo a los favoritos de los alumnos. Se decidió que sería sobre un niño que se hace amigo de un perro mágico y viaja a un mundo mágico. Allí, el perro sería secuestrado y el niño tendría una aventura y lo salvaría.

A continuación, aprendimos a describir a las personas y la ropa y utilizamos nuestros conocimientos recién adquiridos para diseñar los personajes de la historia. Les enseñé a utilizar las herramientas de [Storyboardthat.com](https://storyboardthat.com), que aprendieron enseguida, ya que el recurso es muy accesible e intuitivo. Cada alumno diseñó al menos un personaje y luego decidimos juntos cuáles utilizaríamos.

A continuación, empezamos a diseñar el entorno y fondos que utilizaríamos para ambientar la historia, y en este punto los alumnos estaban tan entusiasmados que un cómic de 6 paneles no sería suficiente, así que rellenamos una página y creamos una nueva, donde importamos los personajes para continuar con la historia. Por último, solo faltaba escribir los diálogos y nuestro cómic estaba listo.

El siguiente paso fue que crearan su propio cómic y ¡se volvieron locos con él! Escribieron sobre su vida cotidiana, guerras de fantasía entre el cielo y el infierno, una invasión extraterrestre de la Tierra e incluso recrearon cuentos de hadas clásicos con su propio estilo.

Al final, los alumnos tuvieron una experiencia agradable y emocionante. Sus padres quedaron asombrados con el cambio de actitud que experimentaron sus hijos, y a continuaron felizmente aprendiendo inglés con nosotros, ya sea en cursos estándar o más personalizados. Los conocimientos y recursos proporcionados en el sitio web de EdComix fueron de gran ayuda durante todo el proceso.

El uso de cómics para enseñar EFL a alumnos de 9 a 13 años en una escuela española

Cuando se enseña inglés a los adolescentes utilizando el cómic y la tecnología, podemos pensar que es algo difícil de conseguir. Esta historia presenta la experiencia de Marta y Cristina, dos profesoras de Babel Idiomas que han probado los Paquetes de Cómic&Lección y las fases de Creación de Cómic “EdComix” en dos grupos diferentes de un colegio español de Málaga. Las edades de los alumnos oscilan entre los 9 y 13 años. Los alumnos de uno de los grupos tienen un nivel A2 (KET) y son 12 alumnos en total. Los alumnos del otro grupo tienen un nivel B1.1 y son 14 alumnos. Es importante mencionar que cada aula dispone de un proyector y que el colegio también cuenta con dos aulas de informática y una buena conexión a Internet, por lo que pudimos probar fácilmente ambas fases.

En primer lugar, nos gustaría destacar la importancia de la guía “EdComix” para desarrollar satisfactoriamente los paquetes de cómics y lecciones y la creación de cómics. Al principio, la idea de introducir el cómic en nuestras clases nos sorprendió, ya que nunca habíamos pensado en el cómic como herramienta didáctica. Sin embargo, gracias a los recursos de “EdComix”, pudimos aprender a utilizar los cómics y otros materiales visuales para motivar a nuestros alumnos a participar en la clase de inglés. Realmente recomendamos a todos los profesores que se inician en el uso conjunto de los cómics y la tecnología que lean la guía porque ha sido una herramienta útil para nuestro aprendizaje y el progreso en la investigación.

Las pruebas de las lecciones de “EdComix”

Las lecciones de “EdComix” eran la primera experiencia de uso de cómics para enseñar EFL, así que, al principio, estábamos un poco asustadas porque no sabíamos si iba a funcionar con nuestros alumnos o no. Decidimos utilizar el plan de lección “Animales y mascotas” (A2) y “Tiempo libre y aficiones” (B1) para cada uno de nuestros grupos, ya que eran los que mejor se ajustaban a nuestro plan de aprendizaje.

No pusimos nuestras expectativas muy altas con respecto a los planes de clase y no sabíamos si los cómics iban a funcionar, ya que nuestros alumnos son muy exigentes. Pero a la mayoría de ellos les encantaron las actividades y los cómics. Estaban tan motivados para seguir trabajando en las actividades que, incluso al final de la clase, nos preguntaron si íbamos a hacer más actividades así para las próximas clases. Además, el nivel de cada actividad era correcto y los alumnos pensaban que no eran ni demasiado fáciles ni demasiado difíciles.

Desde nuestro punto de vista, esta parte del proyecto “EdComix” no nos resultó en absoluto difícil de llevar a cabo. Pudimos mostrar todos los ejercicios y cómics a nuestros alumnos

utilizando el proyector y nuestros propios portátiles. Los alumnos estaban muy motivados para participar y completar las actividades.

Nos dimos cuenta de que los alumnos con niveles más bajos también tenían mucha curiosidad y se esforzaban por hacer los ejercicios. A veces nos resultaba muy difícil prestar atención a la diversidad en nuestras clases de inglés, pero como el uso de los cómics es una idea muy inclusiva, nos da las herramientas necesarias para conseguirlo. Los alumnos pudieron colaborar y participar en grupos. Por último, uno de los aspectos más importantes que intentamos conseguir en cada clase es que los alumnos se divirtieran. Y así fue. Disfrutaron mucho de las clases de cómic.

Cuando terminamos de probar los planes de clases de cómic, pedimos a nuestros alumnos que rellenaran los cuestionarios para conocer su opinión sobre las actividades. La mayoría de los alumnos opinó que el material de clase era interesante y fácil. Además, a la mayoría de ellos les gustaría hacer un cómic ellos mismos y les gustaría que se impartieran más clases con cómics. En conclusión, fue un gran éxito.

Desde nuestro punto de vista, ambos pensamos que el lenguaje utilizado en las actividades era fácil, el material era muy inclusivo y, por supuesto, el material era muy adaptable a nuestro plan de estudios. Sin embargo, ambos pensamos que el diseño del material podría ser más atractivo. Creemos que los planes de las lecciones y el diseño eran un poco tradicionales y tal vez si fueran más interactivos nuestros estudiantes los habrían disfrutado aún más.

Probando la Creación de Cómics



Desde que vimos el gran éxito de las clases de cómic en nuestros alumnos, estábamos más que entusiasmadas por probar la parte de creación de cómics con nuestros adolescentes. Éramos conscientes de las dificultades de mezclar ordenadores y adolescentes y, por eso, queríamos asegurarnos de que todo estaba establecido. Decidimos introducir primero a nuestros alumnos en los elementos del cómic (paneles, burbujas de discurso y de pensamiento...) y luego aventurarnos en la parte desafiante y divertida: la creación de sus propios cómics. Esta fotografía fue tomada durante esta fase.

La profesora Marta dejó que sus alumnos utilizaran una imagen del meme que más les gustara. La única condición que estableció fue que el meme debía incluir elementos de los cómics. Además, también les dio la posibilidad de crear sus propios memes utilizando StoryBoardThat, pero al final todos prefirieron utilizar MemeCreator para esta tarea.

Por otro lado, la profesora Cristina pensó que sería buena idea que los alumnos crearan sus propios cómics utilizando personajes conocidos. Por ejemplo: personaje de Harry Potter o de Marvel porque, al ser personajes conocidos, se sentirían más seguros a la hora de hacer los cómics. Por lo tanto, les pidió que crearan las tiras cómicas utilizando el sitio web StoryBoardThat. La única estipulación que tenía la profesora era que las tiras cómicas debían tener el mismo diseño y estructura vistos en la clase anterior al desarrollar el cómic. Los alumnos de ambos grupos se sintieron muy cómodos con la creación de los cómics porque a la mayoría de ellos les gusta mucho hacer actividades al margen del material de clase. En concreto, el grupo B1.1 es un grupo muy participativo y se sienten muy cómodos realizando actividades orales en el aula como juegos de rol, juegos de habla, etc... y también trabajando en grupo. Es importante mencionar que en el grupo B1.1 solo dos alumnos no se sintieron muy contentos con desarrollar esta actividad porque, en un principio, pensaron que necesitaban conocimientos previos sobre el cómic y también creyeron que, al no ser lectores habituales de cómics, no podrían desarrollar la actividad.

Sin embargo, con la ayuda de la guía "EdComix", la profesora Cristina les proporcionó las explicaciones y los pasos que debían seguir para crear los cómics. También les mostró varios ejemplos de cómics para darles algunas ideas, porque a veces los alumnos necesitan tener ejemplos visuales para contextualizar toda la información y las explicaciones dadas. Por lo tanto, el plan de la clase de cómic y las fases de creación del cómic se llevaron a cabo con éxito.



He aquí un ejemplo del trabajo de uno de nuestros alumnos del grupo B1.1. Este grupo ha basado el desarrollo del cómic en la novela de Harry Potter.

Además, otro hecho importante a tener en cuenta es que cuando los alumnos realizan una actividad fuera del aula algunos de ellos no se concentran completamente en la actividad, por lo que el ordenador puede convertirse en una distracción para ellos. Por lo tanto, fue un gran reto mantener su concentración.

Como hemos mencionado anteriormente, al finalizar las pruebas los alumnos y profesores que participaron en el proyecto “EdComix” tuvieron que rellenar un cuestionario en el que respondían a algunas preguntas relacionadas con el desarrollo de la actividad. Es importante destacar que los resultados fueron muy satisfactorios ya que un alto porcentaje de los alumnos se mostraron muy contentos con los resultados de sus propios cómics y incluso la mayoría de ellos querían repetir la actividad en el futuro. ¡Se divirtieron mucho!

Desde nuestro punto de vista, ambos pensamos que participar en este proyecto ha sido una gran idea, no sólo en términos educativos. Los alumnos han disfrutado mucho porque han podido realizar actividades más creativas y, al mismo tiempo, han podido poner en práctica contenidos gramaticales y léxicos específicos. El feedback recibido en el cuestionario ha sido muy positivo ya que todos han manifestado que les gustaría repetir esta actividad en el futuro. Es importante mencionar que se han sentido muy cómodos realizando esta actividad y, de hecho, al final de la clase muchos de ellos han sugerido a las profesoras que podrían repetirla en otra ocasión.

Desde el punto de vista educativo, los alumnos de ambos grupos desarrollaron diferentes habilidades, tanto comunicativas como sociales, ya que tuvieron que trabajar en grupo y organizarse para conseguir cada punto propuesto en la actividad. El uso de esta actividad en clase ayudó a enriquecer la lectura, la escritura y el pensamiento y también desarrollaron técnicas de composición a través de las conexiones visuales-verbales.

Para concluir, este proyecto ha sido muy exitoso no solo por las opiniones reflejadas en los cuestionarios sino también porque hemos visto a nuestros alumnos durante la fase de pruebas mostrar interés y cumplir con los objetivos propuestos. Sobre todo, lo más importante para nosotros, como profesores, es que han disfrutado de todo y, al mismo tiempo, han ido poniendo en práctica a todos los contenidos aprendidos.

Como profesores, ambos creemos que este tipo de actividad ayuda a enriquecer ciertas habilidades lingüísticas y de aprendizaje cooperativo, ya que los alumnos utilizan la lengua inglesa y también desarrollan su creatividad en el aula mientras se involucran en actividades basadas en el cómic.

LAS HISTORIAS DE CITIZENS IN POWER (CIP)

¡E-Learning juntos! Experiencias de profesores chipriotas durante la prueba de cambio del curso digital

En un soleado día de abril de 2021, estaba previsto realizar la prueba de campo del módulo de aprendizaje electrónico en Chipre. Con la pandemia de COVID-19 todavía en pleno vigor en ese momento, no había otra opción que realizar la prueba piloto en línea e impartir la formación a los profesores de forma digital. Con los protocolos en las escuelas que decían que no se permitían las visitas fuera de la escuela, estábamos condenados a utilizar la todopoderosa herramienta ZOOM de la pandemia.



Foto 1: Los participantes en la prueba de campo se reúnen y comparten experiencias

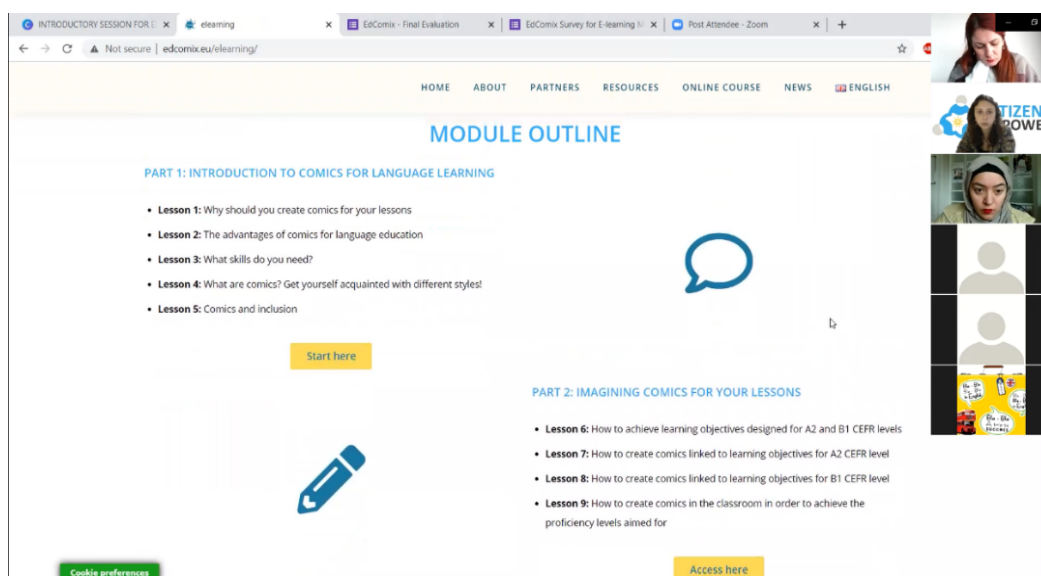
Nuestro módulo de aprendizaje electrónico estaba recién publicado en ese momento, y buscábamos la manera de mejorarlo aún más y llegar al mayor número posible de profesores de inglés.

El curso online “EdComix” consta de 4 partes principales y su objetivo es ayudar a los profesores a autoformarse en la creación de cómics inclusivos para la lengua inglesa en la educación secundaria. La parte 1 del curso es una introducción a los cómics para el aprendizaje de idiomas en términos de las habilidades necesarias, consideraciones de inclusión, beneficios pedagógicos y ventajas. La parte 2 trata de imaginar cómics para las clases basados en diferentes temas de acuerdo con los niveles de los alumnos. Se trata de alcanzar los objetivos de aprendizaje de los niveles de A2 y B1 del MCER mediante la creación de cómics para los dos niveles de lengua. La parte 3 trata de la creación de cómics: desde la ideación y la narración, hasta la creación de la primera tira y el storyboard, utilizando herramientas y

software específicos para la creación de cómics, así como considerando los aspectos de diseño y recibiendo comentarios de los estudiantes y los colegas. Por último, la cuarta parte trata de la creación de ir más allá: usar el propio dibujo y enriquecer los cómics para que parezcan más creativos. El curso también da la posibilidad a los educadores de obtener un certificado por valor de 1 punto ECVET si superan con éxito el examen final. Tanto los contenidos como la posibilidad de recibir una calificación adicional fue lo que atrajo a muchos de nuestros participantes en la prueba de campo a probar estos recursos, según los comentarios recibidos durante nuestra sesión.

Durante nuestra sesión de formación introductoria en línea, 6 profesores de idiomas asistieron para saber sobre el proyecto, con la esperanza de hacer de sus aulas espacios más innovadores para el aprendizaje creativo. 5 de ellos eran de nacionalidad chipriota, mientras que 1 era un refugiado palestino que vivía en Chipre desde hacía unos años. La reunión se grabó y se envió a los que no pudieron asistir, ya que muchos estaban dando clases y no pudieron asistir.

Al comenzar la reunión, sentimos una sensación de entusiasmo y anticipación por parte de nuestros asistentes. Deseaban expresar su gratitud por la oportunidad de formarse con las metodologías de “EdComix” y apreciaban nuestros esfuerzos por guiarles a través del módulo de aprendizaje electrónico y mostrarles su funcionamiento, ya que les ahorraría tiempo y les daría la oportunidad de hacer preguntas.



Eleni, una profesora de inglés, se presentó primero. Eleni nos dijo que había estudiado en Inglaterra y que sus estudios académicos eran el primer contacto que había tenido con los cómics. Comentó que “la forma en que ellos (los británicos) enseñaban inglés era completamente diferente a la forma en que nosotros (los chipriotas) estábamos acostumbrados

a enseñar y/o a que nos enseñaran la lengua inglesa. Eleni agradeció que se le volviera a introducir en el uso de los cómics con fines educativos en el ámbito de la enseñanza de idiomas, y le encantó el complemento digital que le ofrecía nuestro proyecto. Según ella, los cómics “hacen que todo sea más interactivo, más interesante y, sobre todo, más atractivo”. Eleni continuó diciendo que esta metodología le parece muy útil también para los adultos y que podría utilizarse en un sentido más amplio para llegar a partes más amplias de la población, no solo a los estudiantes y profesores de secundaria. Y tiene razón. Todo lo que pueda hacer que los deberes y la enseñanza sean más interactivos es lo que mejor recordarán los alumnos, ya sean jóvenes o mayores.

Apostolia, por su parte, quiso contribuir al debate afirmando que, como profesora de secundaria en Nicosia (Chipre), descubrió que los alumnos se aburrían fácilmente en el aula. Para ella, uno de los principales objetivos de la clase es que la “enseñanza siga siendo interactiva y atractiva”. En su clase, afirma, intenta evitar el uso de libros, especialmente los convencionales y, para ella, “¡EdComix es perfecto para apoyar estos esfuerzos!” Su entusiasmo por sumergirse en una nueva metodología pedagógica no podía ocultarse en su rostro, a pesar del cansancio que le producía el encierro que estaba llevando a cabo.

Luego llegó el turno de Rema de presentarse. Al ser una palestina que enseñó inglés en Siria, los antecedentes de Rema le permitieron experimentar diversas metodologías de enseñanza de todo el mundo. Al llegar a Chipre como refugiada en busca de protección internacional, comentó que: “Cuando me trasladé a Chipre, pensé: ‘Solo sé ser profesora, aquí ¿cómo voy a sobrevivir? Gracias por darme la oportunidad de volver a enseñar’”. Las declaraciones de Rema fueron un testimonio de la importancia del uso de estas metodologías para la mejora de las ofertas de aprendizaje para incluir a más personas de diversos orígenes/culturas.

Finalmente, una observación de los profesores de inglés que probaron el módulo fue que las lecciones del plan de estudios tradicional pueden no estar en línea con los intereses de los estudiantes y por eso se necesitaba métodos más innovadores para abordar su creciente desinterés. Un comentario muy importante fue que todos los profesores estaban muy agradecidos a los socios de “EdComix” por haber creado un módulo de aprendizaje electrónico que no necesita acceso ni tiene ningún requisito para registrarse, ya que tienen muchas cuentas en diferentes sitios web y tienen a olvidar sus datos al final. Los mensajes más fuertes recibidos, tanto de los participantes que asistieron a nuestras sesiones en línea como de los que probaron el módulo por sí mismos y rellenaron el cuestionario de evaluación, fueron una serie de agradecimientos: “Gracias por ayudarme a desarrollar mis habilidades creativas”, “Gracias por poner esto a nuestra disposición para ayudarnos a mejorar”, “Gracias por orientarnos sobre la inclusión a mí y a mis alumnos con dificultades de aprendizaje”. Y un último comentario que a

menudo damos por sentado fue: “¿Quién iba a saber que había tantas herramientas gratuitas para utilizar en el aula?”

Lo que hemos visto a través de esta prueba piloto es la voluntad de los profesores de aprender, desaprender y reaprender, lo cual es notable y admirable. Estamos agradecidos a estos y a muchos más profesores por ir más allá de lo que se les da actualmente en la escuela, aunque su tiempo sea limitado y no estén obligados a dedicar más tiempo a las pedagogías innovadoras para el aprendizaje del inglés. Los profesores chipriotas están empezando a involucrarse en diversas metodologías y a mejorar sus habilidades para ayudar a los estudiantes de idiomas a alcanzar su máximo potencial.

Innovar en las aulas chipriotas - Ensayos de planes de estudios y talleres de creación de cómics

¿Qué ocurre cuando el uso y la creación de cómics entra en el aula de inglés? ¿Quién está dispuesto a probarlo y quién no? ¿A quién le gusta más y a quién menos? Y, por último, ¿qué tiene que decir el profesor al respecto?

Todas estas preguntas y otras más han sido respondidas durante nuestras pruebas piloto de todos los recursos de “EdComix” (aparte del módulo de aprendizaje electrónico, que se hizo por separado), entre estudiantes y profesores de Chipre. La historia chipriota es más o menos así:

En un lluvioso día de octubre, Andy, propietaria de un instituto de inglés llamado “BlaBla in English” en Nicosia, fue contactada por C.I.P. Citizens in Power, y con gran placer aceptó, muy emocionada, formar parte de las pruebas piloto de “EdComix” para mejorar el interés y la participación de sus alumnos en el aula. Andy recibió la Guía Pedagógica de “EdComix”, la Guía de Creación de Cómics, 4 Planes de Lección y Paquetes de Cómics, 4 Planes de Lección y Paquetes de Cómics y la Guía de Talleres de Creación de Cómics con los Estudiantes para que los integrara en su clase de inglés, para ella y sus alumnos, con la misión de darnos una importante retroalimentación que nos ayudara a perfeccionar nuestras metodologías.

Desgraciadamente, debido a los consejos del gobierno con respecto a la pandemia de COVID-19, no se nos permitió estar presentes en el aula para probar los materiales nosotros mismos, lo que supuso una gran pérdida por nuestra parte, ya que no pudimos experimentar las caras de felicidad, y a veces de confusión, de los estudiantes que probaban la creación de cómics y experimentaban algunas de las lecciones planificadas.

Los comentarios que se ofrecen a continuación son el resultado de probar los recursos de “EdComix” con unos 27 alumnos de 9 a 16 años a los que se les impartían los niveles A2 y B1 del MCER y con un profesor de inglés titulado en Chipre. A continuación, un miembro de nuestro personal y el profesor de inglés mantuvieron una sesión informativa para asegurarse de que las opiniones se recogían de forma adecuada, precisa y constructiva, de modo que pudiéramos, a su vez, aplicar los cambios sugeridos y mejorar nuestro material en la medida de nuestras posibilidades.

Afortunadamente, los comentarios recibidos fueron en su mayoría técnicos y no contenía puntos preocupantes. Mencionaremos inicialmente los aspectos que necesitan ser mejorados.

Tic...tac: El tiempo y el calendario

De la recopilación de comentarios de la profesora, que se corresponden con los realizados por sus alumnos durante la prueba piloto, así como con los suyos propios, parece que uno de los

más frecuentes fue el hecho de que los planes de clase, pero sobre todo los talleres de creación de cómics, estaban simplemente diseñados para durar **demasiado**. Muchos comentarios incluyeron el hecho de que 3 escenarios de talleres de una hora y media de duración no son muy realistas dentro de un aula escolar típica, ya que simplemente no hay tiempo suficiente para ponerlos en práctica de forma completa y eficaz, al menos en el contexto chipriota. Por este motivo, el profesor intentó dividir uno de los talleres en diferentes días, pero explicó que esto causaba confusión y no ayudaba a los alumnos a seguir las tareas de forma cohesionada debido a los huecos entre cada sesión. Andry dijo que, en cambio, podía utilizar algunos de los ejercicios de los escenarios de los talleres como deberes para los alumnos, pero le preocupaba que no fueran capaces de completarlo todo por sí mismos, sin orientación. Además, la profesora también consideró que los planes de clase eran demasiado largos, pero en este caso se sintió más flexible al utilizarlos, ya que podía escoger ciertas partes para utilizarlas cuando no tuviera tiempo de aplicarlas todas.

Digital...¿no para todo el mundo?

Otra preocupación que suscitó el uso de las metodologías “EdComix” fue el aspecto digital de la creación de cómics. Según Andry, que probó el material con sus alumnos, este aspecto suscitó críticas muy variadas. Por un lado, uno de los retos era el hecho de que no tenía un ordenador para cada alumno en el aula para que todos pudieran trabajar de forma independiente en la creación de cómics digitales. De hecho, no tenía ninguno, sólo el suyo. Nos contó que algunos de los alumnos tenían su propio dispositivo o el de sus padres en casa, pero no eran suficientes para cubrir las necesidades del aula y no quería que ningún alumno se sintiera incómodo por no tener uno. Para solucionarlo, dividió a los alumnos en pequeños grupos de 3 y 4 y les dio un tiempo para trabajar en el ordenador del

aula para crear un cómic digital. Sin embargo, esto resultó ser demasiado tiempo y no funcionó muy bien. Sin embargo, descubrió que los alumnos disfrutaban de la creación y el uso del cómic (a través de las lecciones), ya que era algo diferente y tenía mejores visuales/colores que los que podrían haber dibujado.

Una preocupación planteada por Andry fue que se sentía muy insegura con el uso de las tecnologías digitales, especialmente los nuevos programas informáticos, en el

How do you feel about watching Harry Potter

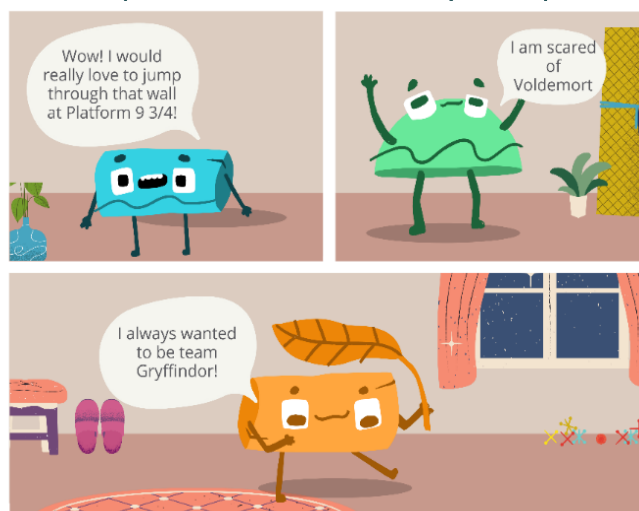


Foto 1: ejemplo de una tira de cómic creada durante los talleres

aula, mientras que los alumnos se sentían más cómodos con ellos. Esto se debe a que nunca tuvo tiempo de aprender estas nuevas metodologías y funciones que se ofrecían. ¡Pero la práctica hace al maestro!

Adolescentes...

Según Andry, los alumnos mayores de las clases de inglés A2/B1 parecían ser los que menos disfrutaban del material presentado en clase. Esto no se debía a que no les gustaran específicamente los recursos de “EdComix”, sino a que, en general, cualquier cosa de su edad suele molestarles. Sin embargo, un comentario general recibido en la prueba piloto fue que algunos de los cómics fueron percibidos como ligeramente infantiles por algunos de los estudiantes mayores, especialmente los del nivel B2..

Inclusión

Los comentarios sobre la inclusión fueron, en general, muy positivos y el profesor agradeció que se le proporcionara un material totalmente adecuado para los alumnos con TLD. Un pequeño comentario fue que en uno de los cómics probados las imágenes estaban divididas en dos páginas, lo que podría haber causado un problema, o que había demasiado espacio entre el texto del ejercicio. Un general, sin embargo, la inclusión recibió excelentes comentarios, incluyendo el software introducido, los planes de lecciones y las metodologías generales de “EdComix”.

¡Todo un éxito!

A pesar de los comentarios constructivos para mejorar, los comentarios positivos fueron abrumadores. Tanto los estudiantes como el profesor quedaron impresionados con el trabajo realizado para todos los recursos de “EdComix”,



la profundidad de la información proporcionada, así como el gran conjunto de herramientas que son gratuitas y fáciles de usar para alguien que no tiene mucho tiempo para autoformarse en una nueva habilidad o metodología. El educador quedó especialmente impresionado con la precisión del contenido en respuesta a cada nivel de idioma, las tiras cómicas creadas así como la minuciosidad de las instrucciones en todas las Guías. Las tiras cómicas contenían afirmaciones humorísticas muy perspicaces que los alumnos encontraron entretenidas. Muchos de ellos también disfrutaron participaron en el proceso de creación y consideraron especialmente útil que los cómics se utilizaran como ejercicios en la clase, y no solo como elementos complementarios para mejorar el aprendizaje. Además, la profesora comentó

que muchos profesores chipriotas se sienten reacios a añadir ejercicios de expresión oral a sus clases debido a la mentalidad anterior que prevalecía cuando ellos mismos eran estudiantes, lo que a su vez la hace muy feliz de ver en los nuevos planes de clase, ya que este tipo de ejercicios realmente ayuda a los estudiantes a tener más confianza en el estudio de una lengua.

En general, las pruebas de campo no podrían haber ido mejor, todo lo que se observó fueron caras de felicidad tanto del profesor como de los alumnos que probaban material.

La **accesibilidad y la inclusión** son elementos fundamentales para este proyecto y la razón principal por la que decidimos debatir con dos expertos en logopedia para obtener sus opiniones y recomendaciones sobre este tema. Cécile Dewolf y Lidia Gil González tienen una formación y una experiencia diferentes, lo que hace que sus respuestas sean pertinentes e interesantes para aplicarlas a la hora de utilizar el cómic como herramienta pedagógica inclusiva.

A continuación, presentamos las respuestas a cinco preguntas de Cécile Dewolf primero y de Lidia Gil González.

Entrevista a Cécile Dewolf

- **¿Podría presentarse? ¿Cuáles son sus antecedentes y tareas relacionadas con la educación?**

Mi nombre es Cécile Dewolf y soy psicomotricista y logopeda. Soy la directora de un centro especializado en el diagnóstico, el tratamiento y la rehabilitación de trastornos del aprendizaje como la dispraxia, la disfasia, la discalculia y la dislexia.

Trajectoire trata a todo tipo de alumnos en un amplio rango de edades (desde niños pequeños hasta adolescentes). Nuestros especialistas proceden de múltiples disciplinas como la logopedia, la psicoterapia, la neuropsicología, la ergoterapia, la neuropediatría. El objetivo de nuestro trabajo es ayudar a estos alumnos a ser más autónomos y capaces de alcanzar sus objetivos de aprendizaje. Nuestro método de trabajo consiste en mantener reuniones periódicas con los diferentes profesionales y con los colegios cada seis semanas para asegurar que nuestro enfoque se alinea con sus actividades y les apoya para garantizar la inclusión en sus centros.

- **Parece que muchos DYS disfrutan de los cómics, mientras que otros los rechazan por completo. ¿Es un buen medio para ellos?**

Creo que es un medio adecuado, pero hay que tener mucho cuidado con la forma de presentar las tiras. Es fundamental visualizar las imágenes en el panel, el vocabulario relacionado con las acciones que allí suceden, los objetos que aparecen y los sentimientos expresados. Este contexto crea una empatía en los lectores que les ayuda a entender de qué va la historia y a poner/atacar palabras a las ilustraciones.

Los cómics pueden ser útiles para trabajar la estructura narrativa ya que permiten visualizar lo que provoca una situación a través de los dibujos de la escena: podemos percibir las nociones de tiempo, ubicación, causa y consecuencia de la historia. Trabajar la estructura narrativa es también una ventaja para comprender los tiempos verbales y los adjetivos, los verbos y las inflexiones de los sustantivos. Con el apoyo visual, el alumno puede ver si hay uno o varios objetos y elegir la inflexión correcta de la palabra; por ejemplo: si hay dos periódicos en el panel, es más probable que el lector diga “periódicos” en lugar de “diario”. El ejemplo demuestra que la imagen lleva a utilizar la forma correcta de las palabras.

De acuerdo con Antoine de la Garanderie¹, (investigador y experto en pedagogía), incluir el apoyo visual y auditivo en el aula, si se emplea bien, ayuda a crear una imagen mental que, al mismo tiempo, permite al alumno memorizar y recordar la información más fácilmente. Este enfoque es aún más relevante con los alumnos de DYS, es decir, los que presentan Trastornos Específicos del Aprendizaje (TEA), ya que pueden comprender mejor la secuencia de los elementos narrativos gracias al apoyo visual. Si queremos que esto funcione eficazmente, es esencial un apoyo adicional que explique cómo se relacionan los diferentes aspectos de la narración; de lo contrario, el vocabulario podría no ser suficiente para entender la lógica de la secuencia narrativa y la historia.

- ¿Qué adaptaciones son útiles en los cómics para satisfacer las necesidades del mayor número de lectores de DYS?

Para lograr una buena lectura, es importante tener en cuenta tres aspectos principales: el vocabulario utilizado, la comprensión del lector y la elección de las palabras correctas y sus inflexiones para contar la historia. Sin estos aspectos, no podemos anticipar los siguientes elementos de la narración y nos perdemos en la lectura. Una opción para asegurarnos de que presentamos correctamente estas características podría ser utilizar el cómic como base donde añadimos diferentes elementos.

Una adaptación útil que podríamos emplear a la hora de utilizar el cómic como herramienta didáctica, sobre todo para los lectores de DYS, sería proporcionar a los alumnos vocabulario que no esté presente en el propio cómic como: sinónimos, palabras relacionadas con la historia o palabras de enlace que especifiquen el tiempo, el lugar, la causa, la consecuencia... Esta adaptación es beneficiosa porque permite a los lectores contar ellos mismos la historia o incluso ir más allá e imaginar su continuación, lo que les hace trabajar su capacidad de visualización. Además, este ejercicio es muy útil para los alumnos, ya que tendrán que pensar

¹Antoine de La Garanderie fue un educador y filósofo francés. Estudió las razones del éxito y el fracaso de los alumnos y descubrió los procesos que intervienen en el pensamiento y el aprendizaje. Se alineó con la perspectiva de la pedagogía diferenciada, que se esfuerza por convertir al alumno en el actor de su aprendizaje.

en el contexto en el que se desarrollará la acción, lo que los llevará a practicar el uso de diferentes inflexiones de palabras.

Además, si trabajamos con cómics, debemos pensar en no recargar las ilustraciones y mantener la sencillez para que los lectores puedan recibir e interpretar mejor la información que tienen delante. La escena debe ser limpia, los paneles deben estar bien diferenciados o separados y, preferiblemente, sólo debe haber una intervención por personaje en cada ilustración para evitar cualquier confusión por sobrecarga de dibujos.

Finalmente, también podemos utilizar las tiras sin texto y proporcionar el vocabulario como apoyo para que los alumnos puedan crear sus propias historias de estructura narrativa y es muy beneficioso para trabajar su memoria.

- En su opinión, ¿puede el cómic ser una herramienta valiosa para la enseñanza de niños o adolescentes con TID? ¿Cuáles son sus puntos fuertes y sus limitaciones para este tipo de alumnos?

El cómic puede ser una herramienta valiosa, pero solo para los niños a partir de la edad en que son capaces de narrar una historia (alrededor de los siete años). Parece útil para entrenar sus habilidades lectoras, aprender idiomas y mejorar su lengua materna cuando se utiliza la narración y el apoyo del vocabulario. Además, no podemos olvidarnos de los intereses de los alumnos; esta herramienta será más eficaz y motivadora si los lectores tienen gusto por los cómics y si los temas que trabajamos se ajustan sus preferencias.

Para los adolescentes, los cómics parecen una gran herramienta porque son bastante inmediatos, lo que significa que pueden obtener rápidamente la información que necesitan y les permite participar en la historia. Además, los cómics pueden ser un método muy atractivo para trabajar con los adolescentes porque pueden aportar sus propias ideas y estructuras.

En cuanto a las limitaciones de los cómics, es necesario que los cómics creados y utilizados sean claros y sencillos porque, de lo contrario, no podremos explotar esta herramienta al máximo; por lo tanto, este método puede quedar un poco limitado.

En cuanto a las ventajas, el cómic puede ser un gran apoyo incluso para una clase tradicional, ya que permite trabajar con los adverbios de tiempo, lugar, modo, como he mencionado antes, ya que las tiras y las imágenes aportan con el contexto. Otra ventaja es que podemos adaptar esta herramienta a diferentes objetivos y niveles; basta con que sea corta y precisa y hacerla más larga y un poco más compleja cuando los lectores se sientan más cómodos con sus habilidades narrativas.

- ¿Conoce a algún logopeda o profesor que utilice este tipo de herramienta con DYS? Si es así, ¿con qué resultados y en qué tema?

No conozco a nadie que utilice este tipo de herramienta, pero creo que podría ser una buena sugerencia para algunos profesores. Sería interesante conocer sus reacciones después de ponerla en práctica con sus alumnos.

También creo que los cómics son un método valioso para utilizar fuera del aula y aumentar la motivación del alumno. Además, un contexto no formal sería un entorno perfecto para trabajar temas específicos y concretos, que es la mejor manera de utilizar los cómics como herramienta de enseñanza.

Entrevista a Lidia Gil González

- ¿Podría presentarse? ¿Cuál es su experiencia y tareas relacionadas?

Hola, me llamo Lidia y soy profesora de primaria y logopeda.

Mi carrera docente comenzó cuando empecé a dar clases de inglés a adultos. Después aprobé la oposición nacional para profesores y empecé a trabajar como profesora de inglés para la educación primaria pública en España. Más tarde, tras un tiempo trabajando con niños, me di cuenta de que algunos alumnos tenían necesidades especiales en cuanto a las habilidades lingüísticas. Estas necesidades no estaban necesariamente relacionadas con el aprendizaje del inglés, sino con el uso de su propia lengua. Por eso decidí estudiar logopedia, para poder hacer frente a las múltiples dificultades de aprendizaje en la enseñanza de idiomas que nos encontramos hoy en día.

- Muchos alumnos de DYS parecen disfrutar de los cómics, mientras que otros los rechazan por completo. ¿Es un buen medio para ellos?

Como todos los demás niños, los alumnos que presentan dificultades de aprendizaje tienen sus gustos; a algunos les gustan los cómics y a otros no les gustan en absoluto. Sin embargo, a pesar de esas preferencias personales, en mi opinión, y según mis experiencias, considero que los cómics son un recurso excelente para las personas con dificultades de aprendizaje por varias razones:

En primer lugar, creo que pueden ser beneficiosas para la enseñanza de idiomas porque son herramientas muy diferentes a las que suelen presentar en el aula, motivando a los alumnos y haciendo que quieran participar en clase y se interesen más por la materia.

Además, los cómics pueden ser muy útiles para los alumnos con dificultades de aprendizaje porque les permiten centrarse en pequeñas cantidades de texto que están separadas gracias a

los paneles. Como resultado, los lectores no tienen que enfrentarse a un texto extenso en el que se mezclan líneas y letras, y eso les ayuda a trabajar con el lenguaje poco a poco, centrándose en palabras concretas que pueden causarles más dudas, lo que supone una gran ventaja para ellos.

- ¿Qué adaptaciones son útiles en los cómics para satisfacer las necesidades del mayor número de lectores de DYS?

Entre las adaptaciones que podríamos aplicar a los cómics para que un gran número de lectores con dificultades de aprendizaje puedan beneficiarse, se encuentran las siguientes:

En primer lugar, como se ha mencionado anteriormente, debemos reducir y simplificar el texto que utilizamos para que los lectores no se pierdan y puedan identificar claramente el panel que están leyendo.

En segundo lugar, podemos modificar el tamaño de la tipografía y utilizar un estilo que sea fácil de leer, como la Comic Sans, que se recomienda para los estudiantes con dificultades de lectura.

Si trabajamos con cómics existentes que no podemos modificar, podemos pedir a los alumnos que utilicen una regla que les ayude a aislar la línea que están leyendo en ese momento, evitando confundirse con las demás.

Además, podemos hacer que los alumnos trabajen en parejas o más, para que resuelvan sus dudas juntos y lean el texto en voz alta. Para un alumno con dificultades de aprendizaje, es muy beneficioso escuchar primero el texto, ya que pueden entender el texto e identificar las posibles dificultades. Después, leer por segunda vez y repetir algunas palabras les ayudará a recordar el vocabulario y la estructura narrativa.

Debemos evitar dar demasiada información de una sola vez. En su lugar, podemos mostrar tres o cuatro paneles cada vez y mantener todas las tiras en la misma página, ya que el lector puede confundirse siguiendo la historia en diferentes páginas.

Si queremos ser inclusivos con los alumnos que presentan hiperactividad, será muy beneficioso describir las actividades de la sesión. La planificación les ayuda a afrontar la incertidumbre, por eso podemos mostrarles primero las ilustraciones sin texto para poder introducir la actividad preguntándoles qué creen que pasa en la tira y explicarles los ejercicios que haremos juntos después. Puede parecer una técnica bastante fácil; sin embargo, es una herramienta valiosa que influye positivamente en la motivación, el compromiso y la concentración de los alumnos con TDAH.

Como acabamos de decir, estos alumnos necesitan entender primero la idea general y luego ir desgranando el contenido. Los cómics son ideales para esto porque permiten mostrar un panel a la vez, algo mucho más difícil de hacer con un texto más largo y denso.

Finalmente, la última adaptación que me gustaría sugerir es permitir que los alumnos se pongan de pie y se muevan mientras leen los cómics. Pueden incluso escenificar la historia, inventar una continuación o intentar memorizar el vocabulario y las frases clave. Este ejercicio parece ser bastante beneficioso no sólo para los alumnos con TDAH, sino para todos, y puede aplicarse a la enseñanza de idiomas, pero también de otras materias, de forma dinámica.

- En su opinión, ¿el cómic puede ser una herramienta valiosa para la enseñanza de niños o adolescentes con TID? ¿Cuáles son sus puntos fuertes y sus limitaciones para este tipo de alumnos?

No cabe duda de que los cómics son un excelente recurso para niños y adolescentes con o sin problemas de lectura, praxis o cálculo matemático. En primer lugar, como se ha mencionado anteriormente, los cómics son recursos muy visuales, lo que representa su ventaja más valiosa. Los gráficos apoyan la intervención de cada personaje e ilustran el texto facilitando su comprensión. En segundo lugar, el texto de los cómics suele ser breve, lo que facilita su lectura y dificulta que el alumno se pierda.

En cuanto a sus limitaciones, mi opinión es que podemos enfrentarnos a retos a la hora de adaptar esta herramienta, a diferentes grupos de edad. Parece evidente que no podemos utilizar el mismo tipo de cómic con niños que están aprendiendo a leer (cinco o seis años) y con adolescentes. La cantidad de texto y los temas que tratamos deben ser diferentes y estar bien adaptados. Para explotar los cómics con niños pequeños, debemos reducir el número de palabras, mientras que al utilizar este recurso con adolescentes y adultos jóvenes, podemos ampliar el texto y añadir frases más elaboradas.

Además, los temas y las ilustraciones presentados deben ser sencillos y adecuados para los niños. Hay que trabajar con temas e historias más complejas para despertar el interés de los más pequeños.

- ¿Conoce a algún logopeda o profesor que utilice este tipo de herramienta con DYS? Si es así, ¿con que resultados y en qué materia

En España, los logopedas trabajan de forma aislada e individualizada con los alumnos, por lo que los especialistas en audición y lenguaje no conocen necesariamente las técnicas y métodos empleados para apoyar a los alumnos. Debido a esta individualización de nuestro trabajo, no tenemos la oportunidad de discutir nuestras diferentes prácticas. Desgraciadamente, no conozco a ningún profesional que haya utilizado cómics en sus sesiones de terapia. Una mayor

comunicación entre profesores y terapeutas sería esencial para mejorar nuestro apoyo a los alumnos con dificultades de aprendizaje.

Sin embargo, los profesores suelen utilizar este recurso en sus clases como un método innovador y atractivo para adultos y adolescentes, especialmente cuando enseñan idiomas. El objetivo, en general, es facilitar la lectura a todos ellos y a veces los profesores pueden encontrar este tipo de recurso en el libro que utilizan para sus clases.

En cuanto a los resultados, mis colegas y yo coincidimos en que los alumnos están motivados y son más propensos a participar y leer en voz alta (incluso en inglés) cuando trabajan con cómics. Por último, observamos que los alumnos se sienten más cómodos utilizando esta herramienta cuando tienen la oportunidad de hacerlo en varias ocasiones. Después de la primera vez, saben mejor cómo trabajar con ella, comparten sus roles, los pasos que deben seguir y se preparan para leer con más confianza y no sentirse abrumados por el texto. Podemos concluir que, en definitiva, el cómic puede ser una excelente herramienta para trabajar con los alumnos que presentan dificultades de aprendizaje y para los que no las presentan también.

Últimas reflexiones sobre el cómic y la inclusión

Después de hablar con estos dos especialistas, podemos concluir que los cómics pueden presentar algunos retos si no se utilizan conscientemente. Sin embargo, si los empleamos sabiamente teniendo en cuenta los grupos a los que nos dirigimos, pueden convertirse en una excelente herramienta para enseñar idiomas y también otras materias.

Las metodologías “EdComix” representan una gran oportunidad para ser innovadores, dinámicos e inclusivos en el aula. En estas entrevistas, tuvimos la oportunidad de hablar de la accesibilidad y la inclusión en términos de dificultades de aprendizaje. Sin embargo, creemos que pueden ser una gran herramienta para enseñar un idioma también a inmigrantes o a personas con diferentes orígenes sociales y culturales. Además de todas las ventajas que hemos evocado en las conversaciones anteriores, podemos imaginar el uso de los cómics para representar aspectos culturales e incluir a todo tipo de personas. ¿Has utilizado alguna vez los cómics para trabajar la inclusión? ¿Tienes comentarios o recomendaciones? No dudes en compartirlo con nosotros a través de info@logopsycom.com

¿Son los cómics una herramienta de aprendizaje fiable para la adquisición de idiomas?

Alumnos de primer y segundo ciclo de secundaria con diferentes necesidades de aprendizaje interactúan y trabajan de forma cooperativa mientras se entregan a la creación de cómics

Nuestra experiencia de aprendizaje comenzó

En las siguientes páginas vamos a contar las experiencias obtenidas en el Colegio Técnico "Mihai Bacesu", situado en Falticeni, Rumanía. Nuestro equipo está formado por más de 90 profesores, entre ellos seis de inglés, y estamos preparados para ayudar a nuestros 1400 alumnos a adquirir conocimientos, valores y actitudes que les permitan adaptarse a una sociedad en continua evolución y vivir en un entorno multicultural.

Impartimos formación teórica a los alumnos de primer ciclo de secundaria (11-14 años) y de segundo ciclo de secundaria para perfiles teóricos (15-18 años). Al mismo tiempo, nos encargamos de la formación teórica y práctica para perfiles tecnológicos (15-18 años) en varias cualificaciones profesionales. Además, la escuela ofrece una amplia gama de programas de formación profesional y de aprendizaje, incluida la educación dual (15-17 años).

Hemos recibido el título de Escuela Europea gracias a nuestra participación en más de 50 proyectos europeos hasta la fecha. Participar en estos proyectos es importante para nosotros, ya que permite a nuestro personal formarse continuamente para acompañar mejor a nuestros alumnos.

Los estudiantes no son todos iguales

El personal docente de la escuela recibe una formación teórica y práctica continua y registramos regularmente grandes resultados en competiciones curriculares y extracurriculares regionales, nacionales e internacionales. Sin embargo, nuestra escuela se enfrenta a varios retos en relación con las oportunidades educativas que, de hecho, todos los estudiantes deberían tener por igual.

Evidentemente, mediante el proyecto "EdComix" del Programa Erasmus+, junto con otros más de 50 proyectos europeos que se han llevado a cabo con éxito en nuestra institución hasta la fecha, se han dado pasos importantes para conseguir las prerrogativas europeas de promover una educación eficaz para todos los estudiantes.

Sin embargo, no todos los estudiantes tienen un acceso óptimo a la educación, hecho que se explica ampliamente a continuación junto con destellos de cómo las lecciones y talleres creados bajo el paraguas de “EdComix” lograron involucrar a grupos de estudiantes desfavorecidos en diferentes tareas. Compartiremos los principales retos a los que se enfrentaron nuestros alumnos y cómo utilizamos las herramientas y los conocimientos técnicos del proyecto para ayudar a nuestros alumnos a superar estos retos. Se han identificado dos categorías distintas de alumnos con necesidades educativas (NEE), como son:

A. Participación de los alumnos con dificultades de aprendizaje por causas externas en clases y talleres

- Más del 70% de nuestros alumnos proceden de zonas rurales

Los alumnos que asisten a los cursos educativos de nuestra escuela viven en las aldeas satélite que rodean la ciudad de Falticeni, por lo que no residen cerca de la zona escolar. Además de la distancia que dan las comunidades rurales remotas, estos alumnos acuden a la escuela en dos turnos de aprendizaje, que consisten en clases matinales y vespertinas, con una duración de 8 a 20 horas. No obstante, respondieron con prontitud a todas las lecciones y talleres basados en proyectos, y aquí nos referimos a las clases teóricas, técnicas y profesionales/vocacionales implicadas en las pruebas de campo. Utilizamos la actividad llamada Direcciones - preguntar por direcciones, dar direcciones símbolos, puntos de referencia para el nivel A2, tanto con estudiantes locales como con los que se desplazan. Este tipo de selección suele aparecer en sus libros de texto de inglés y se realizó como actividad de refuerzo del vocabulario ya adquirido sobre cómo dar direcciones para llegar a diferentes lugares desde hacia su lugar de origen. Organizados en grupos, los alumnos de primer ciclo de secundaria crearon tiras cómicas digitales utilizando la plataforma StoryBoardThat en www.storyboardthat.com, donde desafiaron a sus compañeros a utilizar vocabulario específico: girar a la izquierda, girar a la derecha, cruzar al lado, enfrente, etc. A continuación, tuvieron que hacer fotos de los iconos de las instituciones que se encontraban en su camino: hospital, hotel, parque, museo, iglesia, ayuntamiento de Falticeni, casas conmemorativas, mercado y presentarlas ante la clase para las actividades de expresión oral.

- Ausencia de uno o ambos padres en las familias de los estudiantes

El desempleo y los bajos ingresos en las zonas rurales obligan a la gente a buscar trabajo en el extranjero, este hecho con consecuencias importantes para muchos estudiantes que provienen de familias en las que uno o incluso ambos padres están trabajando en el extranjero, teniendo familiares (normalmente abuelos)

como tutores. El hecho de no contar con uno o ambos miembros adultos de la familia para guiar y ofrecer apoyo moral, hace que para algunos de estos niños sea muy difícil enfrentarse a la vida socioeducativa. En el feedback ofrecido después de



participar en las lecciones y talleres basados en el cómic, los estudiantes apreciaron las lecciones sobre el futuro y la ley y la justicia a través de la novela gráfica “BLACKSAD”, nivel B1. En el nivel A2, los estudiantes se mostraron muy activos realizando las tareas de las actividades relacionadas con la lección Empleos y ocupaciones, que también aumentó la conciencia de los futuros empleos y profesiones con una referencia a las demandas actuales del mercado laboral. Los debates posteriores a la lección señalaron la necesidad de información el deseo de encontrar un trabajo decente en su comunidad, sin querer alejarse de sus futuras familias.

- El bullying afecta en el colegio y a la vida social

Según estudios anteriores realizados por el orientador educativo de nuestro centro, no solo los niños de minorías étnicas o religiosas, los que tienen una apariencia o un estatus social diferente son acosados o marginados, sino también los niños que aparentemente no



tienen puntos vulnerables o débiles. Sin embargo, nuestro colegio desarrolla regularmente programas contra el acoso y los tutores de las clases mantienen constantemente reuniones de asesoramiento y orientación sobre este tema. En concreto, 50 alumnos de 10º curso de Ciencias Sociales y Matemáticas-Informática participaron en una actividad de taller basada en

diferentes tipos de acoso escolar utilizando páginas de cómic de la novela gráfica de Vera Brosgol en [Anya's Ghost – verabee](#). Para el taller, cada grupo de alumno tuvo que presentar a uno de los personajes principales de la novela, insistiendo en los aspectos emocionales y las cuestiones personales derivadas del fenómeno del bullying. Este tema derivado del Bullying, la lección creada dentro del proyecto “EdComix”, se relacionó también con otra actividad interdisciplinar desarrollada a nivel escolar, en la que unos 300 alumnos de los niveles de secundaria inferior y superior se implicaron en acciones (dibujos, carteles, reuniones) contra diferentes formas de agresión verbal y física dentro y fuera de la escuela.

- Inconvenientes del aprendizaje durante la crisis pandémica

El aprendizaje combinando durante la crisis de la pandemia se llevó a cabo a través de recursos educativos de alta tecnología (aprendizaje en línea), de baja tecnología (transmisión por televisión) y de no tecnología (libros de texto y copias impresas de los estudiantes). En nuestra región, el aprendizaje en línea está disponible en las zonas urbanas, pero con fluctuaciones en las zonas rurales debido a la escasa infraestructura digital y a la falta de dispositivos de aprendizaje a distancia dentro de las familias de bajos ingresos.

La introducción de nuevas técnicas y recursos para mejorar el aprendizaje digital ha representado una enorme ganancia para la educación afectiva y también para la reducción del abandono escolar. En este sentido, la enseñanza con cómics ha promovido una auténtica oportunidad para que los alumnos desarrollen competencias lingüísticas al entregarse a la creación de cómics sobre temas rigurosos, por ejemplo el ciberacoso, un subtema al que se hacía amplia referencia en el material escolar sobre el acoso escolar.

B. Implicar en las clases y talleres a los alumnos con dificultades de aprendizaje por causas internas

Dependiendo de la gravedad de sus necesidades, los niños pueden matricularse en escuelas ordinarias y seguir el mismo plan de estudios que los demás niños, o pueden beneficiarse de asignaturas específicas de rehabilitación e intervención concreta. A principios de 2020, 14 alumnos con una discapacidad cognitiva leve empezaron a asistir a nuestra institución, que fomenta el acceso a la educación de todos los niños, independientemente de su situación socioeconómica. Los niños necesitados (principalmente niños con discapacidades) se benefician de un apoyo tanto educativo como social.

Especialmente durante el aprendizaje en línea impuesto por la pandemia, los profesores trabajaron muy duro para hacer que el material del plan de estudios fuera accesible para los estudiantes con discapacidad, algunos de los cuales necesitaron un plan de estudios personalizado y métodos y técnicas de enseñanza adaptados para el aprendizaje a distancia.

Estos alumnos, procedentes sobre todo del perfil profesional (de 15 a 17 años), participaron principalmente en escenarios de talleres de cómic. Se invitó a las clases al Centro de Documentación e Información de nuestro centro y realizaron directamente los cómics mientras mostraban su creación en tiempo real a sus compañeros en una pantalla de videoprojector. Por ejemplo, los veintidós alumnos de Textiles, con dos estudiantes que presentaban una discapacidad cognitiva leve, tuvieron que crear primero carteles hechos a mano dibujando diferentes prendas de vestir y pequeños trozos de tela de diferentes colores o texturas pegados. A partir de estos carteles, se les pidió que crearan tiras cómicas en las que mostraran y nombraran en inglés diversas prendas de vestir y patrones de tela, siguiendo un sencillo guion gráfico. Clothes fue la lección que proporcionó los ejercicios de vocabulario básico. Los juegos de rol en parejas, al igual que el cómic con Jack, que quiere comprar una camisa nueva en la tienda de ropa del Sr. Phil, fueron agradables y divertidos

Los alumnos especializados en Tecnología de los Alimentos y Gastronomía habían realizado previamente un trabajo por proyectos en el mismo ámbito, describiendo un plato internacional con apoyo textual y visual. Tres alumnos con una discapacidad cognitiva leve de esta clase participaron en las clases de Cocina y Gastronomía, disfrutando de las coloridas hojas de trabajo, las infografías sobre gramática y los cómics. Aprendieron a utilizar la máquina en las instrucciones de Give, diciendo que ahora pueden trabajar como baristas en su cafetería local.

En general, tener a mano las lecciones sobre diversos temas fue una gran oportunidad tanto para los 20 profesores como para los 140 alumnos que participaron en las pruebas de campo de paquetes de lecciones y los talleres. En cuanto a las herramientas digitales utilizadas, los alumnos de primer ciclo de secundaria prefirieron la plataforma de dibujos animados StoryBoardThat, mientras que los de segundo ciclo de secundaria dijeron que los cómics realizados en Pixton o Canva eran más atractivos, con las funciones de arrastrar y soltar y las plantillas ya preparadas. Los alumnos estaban muy motivados para crear cómics digitales durante los talleres y disfrutaron mucho con esta tarea. En conclusión, el aprendizaje a través de los cómics mejoró no solo sus competencias lingüísticas, sino también su capacidad creativa y su comprensión del mundo. Sin duda, ¡les gustaría repetir esta actividad tan divertida!

Los cómics implican a estudiantes y educadores en actividades formales, no formales e informales

Ejemplos de buenas prácticas llevadas a cabo a lo largo de la gran experiencia del proyecto “EdComix”

Diseñado para crear una metodología para que los educadores enseñen inglés de forma inclusiva utilizando cómics, un paraguas de actividades formales, no formales e informales surgió mientras se trabajaba en este proyecto. Los testimonios compartidos, las buenas prácticas, las sugerencias y las palabras de aliento expresadas por profesores y alumnos demuestran la sinergia productiva del proyecto “EdComix”.

Testimonios de los profesores

Desde el punto de vista didáctico, “EdComix” es un proyecto europeo muy valioso, ya que ofrece una perspectiva innovadora en la enseñanza de lenguas extranjeras. Los materiales y la información que se ponen a disposición de alumnos y profesores son atractivos, motivadores y fáciles de usar. ¡Enhorabuena! (Roxana Mercore, profesora de inglés en ‘Mihai Băcescu’ Technical College, Fălticeni)

Los cómics son una forma divertida e innovadora de aprender inglés. Los cómics ofrecen experiencias narrativas a los alumnos que empiezan a leer y a los que están adquiriendo un nuevo idioma. Los estudiantes siguen el principio y el final de la historia, la trama, los personajes, el tiempo y el escenario, la secuenciación, sin necesidad de tener sofisticados habilidades de decodificación de palabras. La lectura de cómics puede introducir a los alumnos en los conceptos de estructura de la historia y desarrollo de los personajes. También puede ayudar a los niños a comprender el estado de ánimo, el tono, el humor, la ironía y a experimentar una amplia gama de vocabulario. Una forma fácil de hacer que los alumnos lean es introducirlos en el cómic, un medio que utiliza imágenes y texto para representar ideas. Hay cómics para todos los alumnos, desde los lectores de nivel bajo hasta los avanzados. Los cómics también permiten a los profesores introducir un poco de gramática y práctica de la escritura. (Ioana-Elena Danciu, profesora de inglés en ‘Cristofor Simionescu’ Secondary School, Plopeni, Suceava)

Trabajar en este proyecto me ha abierto nuevas oportunidades, ya que la enseñanza de cómics había sido un territorio bastante inexplorado antes de involucrarme en este proyecto. Después de estudiar el potencial del cómic y de explotar este recurso multimodal durante mis clases de inglés, desafié a mis alumnos a utilizar técnicas de narración y guion gráfico y luego les ayudé a crear sus propios cómics digitales. Estas actividades, en su opinión, eran muy divertidas y

atractivas, y daban a los alumnos la posibilidad de crear, cooperar, trabajar en equipo e incluso utilizar los conocimientos adquiridos en diferentes ámbitos. En definitiva, enseñar con cómics significaba entretener y educar al mismo tiempo. (Magdalena-Simona Truşcan, profesora de inglés y coordinadora del proyecto en 'Mihai Băcescu' Technical College, Fălticeni)

Testimonios de los estudiantes

Todos los testimonios que figuran a continuación han sido escritos o dichos por alumnos de 'Mihai Băcescu' Technical College, Fălticeni. Describen muy bien todo el tiempo dedicado a la creación de cómics con fines de aprendizaje.

El cómic es algo nuevo para mí. Es un ámbito que te permite expresar tu creatividad. Me gusta que haya sitios tanto para principiantes como para expertos, lo cual es claramente una ventaja. Me sentí como una niña entusiasta esperando a Papá Noel cuando exploré los sitios de los cómics. Definitivamente, intentaré crear más cómics para divertirme. (Cristina, 10º curso D)

Los cómics son muy interesantes y me gustan mucho, porque te ayudan a expresar tu creatividad y puedes crear todo lo que quieras. Es muy divertido y puedes trabajar con un amigo. (Larisa, 10º curso D)

Lo único que puedo decir de los cómics es que son una forma fácil de entender el inglés. ¡Me gusta porque puedo hacer lo que quiera con ellos! (Dorin, 10º curso D)

Me gusta mucho crear cómics. Son interesantes y me ayudan a desarrollar mi inglés. ¡No he creado muchos cómics, pero lo intentaré en el futuro porque es divertido! (Laura, 10º curso D)

Siempre he querido crear mi propio cómic, pero nunca he tenido la paciencia necesaria para hacerlo. Empecé a dibujar personajes de cómic en hojas de papel cuando tenía seis años. Se peleaban en mis dibujos y quedaban inacabados. Ahora que he aprendido a utilizar ese sitio digital (StoryboardThat), me resulta mucho más fácil crear tiras cómics. ¡Bien! (Tudor, 7º curso).

Compartiendo buenas prácticas

Tras la evaluación de las solicitudes recibidas, la Agencia Nacional de Programas Comunitarios de Educación y Formación Profesional a través del Programa Erasmus+ Rumanía eligió a los ganadores del Sello Europeo de las Lenguas en 2021. El momento oficial de la entrega de premios tuvo lugar durante el evento online LinguaFEST 10, marcando así el contexto del Día Europeo de las Lenguas del 24 al 30 de septiembre de 2021. 'Mihai Băcescu' Technical College

es una de las cinco escuelas nacionales que han obtenido este valioso documento gracias a los resultados del proyecto europeo “EdComix”, que se ajustan a las prioridades europeas.

Lecciones y actividades motivadores, originalidad y creatividad en el campo del aprendizaje de lenguas modernas, desarrollo de guías metodológicas teniendo en cuenta las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, transferibilidad de los resultados del proyecto en la educación son solo algunos aspectos que se encuentran en los productos intelectuales de este proyecto.

El vídeo de presentación de la escuela y los enlaces que conducen a los eventos transmitidos se encuentran a continuación:

[ANewsnoiembrie 2021 \(adobe.com\)](#), [European Language Label Community | Facebook](#),
[Proiectepremiate ELL 2020.pdf \(erasmusplus.ro\)](#)



CONCLUSIÓN

A lo largo del proyecto “EdComix”, los socios crearon juntos todas estas herramientas, aportando diferentes perspectivas, conocimientos y experiencia a su trabajo.

Al compartir los aspectos más gratificantes y los más difíciles de su experiencia, desean inspirar a los lectores para que aprovechen las herramientas y la metodología del proyecto para utilizar, adaptar y crear nuevas actividades innovadoras para la enseñanza de idiomas en su contexto local.

Para concluir, no hay mejor mensaje de despedida y visión global del proyecto que las palabras ofrecidas por los propios representantes del consorcio.

El consorcio del proyecto sobre la experiencia “EdComix”

"La idea de “EdComix” surgió cuando los miembros del equipo de YuzuPulse (Francia) y Logopsycom (Bélgica) debatieron sobre el uso de los cómics en la educación. Como ávidos lectores de diferentes tipos de cómics, desde los clásicos europeos hasta los cómics de superhéroes americanos y el manga, queríamos difundir el amor por los cómics en el contexto de la educación secundaria. ¿Por qué? Porque el uso de los cómics suele estar aceptado para los niños, pero su valor parece estar menos reconocido para los estudiantes de mayor edad. Y, por supuesto, las percepciones culturales del cómic varían mucho en Europa. Por eso hemos decidido aunar la fuerza y la cultura de todos los socios en esta asociación europea, para desarrollar herramientas que puedan ayudar a los profesores europeos a llevar los cómics a las aulas." [Alice Godayol, Directora de YuzuPulse, Lille, Francia - coordinadora del proyecto](#)

“Como centro educativo y de investigación sin ánimo de lucro, Citizens in Power (CIP) se dedica constantemente a encontrar soluciones nuevas e innovadoras dentro y para los entornos educativos, con el fin de aumentar el compromiso y la motivación de los alumnos, así como su inclusión. El uso de los cómics con fines educativos, concretamente en el contexto del aprendizaje de la lengua inglesa, es muy beneficioso y puede abrir vías a nuevas formas de enseñanza no convencionales y no formales. El proyecto ha proporcionado recursos fáciles de usar e inclusivos con procesos paso a paso para participar en la creación de cómics pedagógicos. Esto permitirá a los educadores adquirir más confianza en el uso de esta herramienta y utilizarla de acuerdo con las diversas necesidades e intereses de sus alumnos. Después de todo, ¿a quién le importaría aprender gramática y sin sintaxis con los X-Men?”

[Louiza Kythreotou, Director de Proyectos en Citizens in Power organization en Nicosia, Chipre](#)

“Como organización de formación de profesores, siempre buscamos recursos que puedan ayudar a nuestros profesores y formadores en formación a ampliar su arsenal de herramientas

y enfoques pedagógicos. Creemos que utilizar y hacer cómics con fines educativos es uno de esos métodos, y que “EdComix” ha hecho que este método, que muchos profesores consideran intrincado y difícil de aplicar, sea fácilmente accesible para cualquiera. Demuestra que no hace falta tener talento o formación artística para utilizarlo en las clases cotidianas” **Papadopoulos, director de proyecto para Areadne Lifelong Learning Centre de Kalamata, Grecia**

“Babel Idiomas y Cultura” es una academia de aprendizaje de idiomas que busca constantemente mejorar sus métodos de enseñanza e innovar en el aula. Animamos a nuestros profesores a explorar nuevas herramientas de enseñanza con regularidad y, basándonos en sus comentarios y en los de nuestros alumnos, adaptamos nuestras lecciones. El proyecto “EdComix” nos hizo ver una nueva forma de involucrar y motivar a nuestros alumnos en el aprendizaje de una segunda lengua a través del maravilloso mundo del cómic. El proyecto ofrece cursos, herramientas y recursos tanto para los profesores nuevos como para los profesores experimentados que son fáciles de entender y utilizar. EdComix nos ha demostrado que cualquiera puede crear cómics con fines educativos si recibe la formación adecuada. Nuestros profesores están contentos con los resultados que obtienen en sus aulas tras utilizar los cómics. Y los alumnos aún más.” **Irina Griga, directora de estudios Babel Idiomas y Cultura, Málaga, Spain**

“EdComix es un proyecto innovador que ofrece a los profesores todas las herramientas y la metodología necesarias para utilizar y crear cómics digitales e inclusivos para su práctica docente. Al ver cómo el uso de cómics y novelas gráficas para el aprendizaje puede apoyar a los alumnos y ofrecer oportunidades a aquellos con dificultades de aprendizaje o con entornos desfavorecidos, nos hemos centrado en crear material atractivo y accesible para todos. Invitamos a los educadores a descubrir esta nueva metodología y esperamos que se beneficien mucho de ella” **Bérenger Dupont, director de Logopsycom, Belgium**

“Especialmente en el contexto actual de aprendizaje, confiamos en que los productos intelectuales desarrollados en este proyecto, las experiencias durante las actividades y los ejemplos de buenas prácticas serán una herramienta eficaz para los profesores de inglés y todos los implicados en la educación y la formación de los estudiantes. Estas nuevas orientaciones para presentar el contenido de las lecciones pueden convertir a los profesores en SUPERHÉROES que unan sus fuerzas para proporcionar a los alumnos un entorno de aprendizaje inspirador y creativo” **Magdalena-Simona Truşcan, gestora de proyectos y profesora de inglés en ‘Mihai Băcescu’ Technical College from Fălticeni, Rumania.**

¿A qué esperas? Confía en los conocimientos que has adquirido con todo este material y empieza a hacer cómics hoy mismo. ¡Estamos aquí para apoyarte!

Créditos de las imágenes:

- Foto de Simona Truscan, archivo personal
- Foto de Abin Varghese en Unsplash;
- Foto de Leonte Venter en Unsplash;
- Foto de Tamanna Rumeen en Unsplash.
- Foto de Ramakant Sharda en Unsplash.



EdComix



Erasmus+

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

Esta obra está autorizada bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Obtenga más información sobre EdComix en:



<https://www.edcomix.eu>



<https://www.facebook.com/EdComix>

