



EdComix

# Taller para la creación digital de comics con los alumnos



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## INDEX

---

INDEX .....	1
CAPÍTULO 1 <u>LOS CÓMICS COMO UN PASO: DE INFORMAL, AL APRENDIZAJE DE IDIOMAS NO FORMALES Y FORMALES</u> .....	5
CAPÍTULO 2 <u>LA TEORÍA SOBRE CÓMO UTILIZAR LOS TALLERES EN EL AULA</u> .....	8
CAPÍTULO 3 <u>¿QUÉ HABILIDADES ADQUIEREN LOS ALUMNOS CREANDO CÓMICS?</u> .....	12
CAPÍTULO 4 <u>ESPECIFICACIONES SEGÚN EL NIVEL Y LA EDAD</u> .....	16
CAPÍTULO 5 <u>NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES COMO HACER QUE TUS TALLERES SEAN MÁS INCLUSIVOS PARA ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS</u> .....	19
CAPÍTULO 6 <u>INTRODUCIR LA CREACIÓN DE CÓMICS EN CLASE</u> .....	24
CAPÍTULO 7 <u>PREGUNTAS Y RESPUESTAS</u> .....	27
TALLERES DE CREACIÓN DE CÓMICS.....	33
BIBLIOGRAFÍA .....	53

Querido lector,

Si has decidido leer esta guía es porque debes estar interesado en el uso de cómics en el aula. Para ser más específicos, el objetivo de esta guía es guiar, valga la redundancia, a profesores, educadores y a los encargados del problema escolar a entender cómo la creación de cómics puede ser beneficiosa para los estudiantes de secundaria y para la enseñanza del inglés en particular. Esta guía está creada tanto como una herramienta práctica a la hora de implementar los cómics en talleres en clase, como también una herramienta de comunicación y de enseñanza de distintos escenarios y argumentos a favor de la implementación de dichos talleres.

### Qué encontrará en esta guía

Esta guía proporciona una guía completa que comienza con un abordaje rápido sobre la teoría, pasando acto seguido a las herramientas prácticas. Se enfoca en la explicación de cómo implementar los talleres de creación de cómics en clase, utilizando herramientas de creación de cómics digitales o algunos softwares en particular. En ese sentido, no consiste en dar un curso de dibujo a los alumnos, sino en enseñar las ventajas que tiene la creación de cómics para mejorar la experiencia del aprendizaje de idiomas.

La guía se divide en 3 partes:

- Los primeros tres capítulos abordan los aspectos teóricos de los talleres de creación de cómics, aportando información sobre la mezcla del lenguaje informal, no formal y formal, un resumen sobre los talleres en si y una lista de habilidades a desarrollar.
- La segunda parte (Capítulos 4 y 5) aborda formas de adaptar las actividades y los objetivos de aprendizaje de acuerdo con la edad, los niveles de lenguaje y las necesidades especiales, especialmente en lo que respecta a los trastornos específicos del aprendizaje (TEA o dys).
- Por último pero no menos importante, los Capítulos 6 y 7 abordan los aspectos prácticos de cómo preparar a los estudiantes para dichos talleres y la implementación de estos. También aportamos una plantilla para los talleres para ayudarte en el diseño de tus propios argumentos para los talleres.

## El objetivo del Proyecto Europeo “EdComix”

Esta guía forma parte de las 6 herramientas desarrolladas en el proyecto EdComix de Erasmus+, que pretende aportar recursos para la creación de cómics dentro del marco de enseñanza de idiomas y de la escuela secundaria. Los colaboradores de este proyecto decidieron desarrollarlo porque opinan que el uso de cómics en la educación no ha sido desarrollado del todo en Europa, con claras diferencias entre países (ej-. La cultura de comics Franco-Belga comparada con otros países). Además, creemos que los cómics pueden ser una herramienta genial para una enseñanza más inclusiva, pero requiere de métodos apropiados que van más allá de considerar que los cómics hacen más fácil las cosas para los estudiantes por el mero hecho de utilizar imágenes – va mucho más allá de eso.

Puedes encontrar todos los recursos desarrollados por este proyecto gratis en [www.edcomix.eu](http://www.edcomix.eu):

- Una guía pedagógica sobre el uso práctico de cómics en la educación,
- Una guía para profesores sobre la creación de comics digitales ,
- Un módulo E-learning para profesores sobre la creación de cómics,
- Clases y packs de cómics para niveles A2 y B1 (próximamente en primavera 2021),
- Implementación de la guía utilizando casos, las mejores prácticas y recomendaciones de compañeros con experiencia (próximamente en otoño 2021),
- Un taller-guía sobre la creación de comics con los estudiantes, la cual estás leyendo.

Esperamos recibir noticias sobre cómo diseñarás tus propias actividades en inglés basadas en cómics y cómo han influido en tus alumnos.

Un saludo,

Los compañeros del proyecto EdComix.

Este proyecto ha sido llevado a cabo por 6 socios: YuzuPulse (France), Areadne (Greece), Babel Idiomas (Spain), Citizens in Power (Cyprus), Colegiul Tehnic 'Mihai Băcescu' from Fălticeni (Romania), and Logopsycom (Belgium).



## CAPÍTULO 1

# LOS CÓMICS COMO UN PASO: DE INFORMAL, AL APRENDIZAJE DE IDIOMAS NO FORMALES Y FORMALES

El aprendizaje que ocurre a través de la lectura o la creación de cómics es considerado como una **práctica informal** de aprendizaje ya que no es tan organizada y ocurre durante actividades que no tienen ningún propósito en específico (Consejo Europeo). Esto es según la definición del Consejo Europeo, el aprendizaje informal ocurre involuntariamente y es puramente accidental, como el aprendizaje que ocurre en todas partes en nuestra vida diaria, por ejemplo, mientras leemos un cómic.

El aprendizaje informal tiene múltiples beneficios en el aprendizaje de idiomas. Para empezar, es una forma de aprender muy flexible y accesible, no está limitada a ninguna necesidad curricular en específico ni a ningún nivel. Ya que no hay ningún requisito para el aprendizaje informal, puede ser utilizado tanto para estudiantes avanzados como para principiantes y estudiantes con un nivel medio. Todos pueden beneficiarse en la misma medida del aprendizaje informal. Más importante aún, puede generar una motivación intrínseca en el alumno, porque el aprendizaje no es forzado, sino que es el resultado de un elemento genuino. El aprendizaje informal de idiomas también ocurre a lo largo de un período de tiempo mucho más largo que el aprendizaje formal en una clase típica.

De todo lo anterior, parece obvio que los profesores deben alentar a sus estudiantes a que se entreguen a las prácticas de aprendizaje de idiomas mientras se involucran en diversas actividades informales.

En lo que respecta al aprendizaje formal y no formal, que son más estructurados e intencionales y para que quede claro lo que estos términos significan realmente, aquí hay definiciones breves:

**El Aprendizaje de idiomas no formal** ocurre fuera del espacio de aprendizaje (como colegios), pero dentro de una actividad específica, normalmente acompañado de otros

compañeros (Consejo Europeo). Pueden ser clases de deportes, coros de aficionados o clubes de debate. En estos entornos, el aprendizaje de la lengua se produce por iniciativa del alumno o como un subproducto de la participación del alumno en alguna otra actividad (OCDE). El aprendizaje es intencional y también se pueden establecer objetivos de aprendizaje claros.

**El Aprendizaje del idioma formal** se caracteriza por estar siempre estructurado y con objetivos específicos. El aprendizaje formal es promovido por los sistemas educativos y generalmente ocurre en el marco de un curso académico o extracurricular, donde los resultados del aprendizaje se miden y evalúan, por ejemplo, a través de pruebas (Consejo Europeo). En el caso del aprendizaje formal de idiomas, el alumno como objetivo llegar a ser competente en ese idioma en específico. El aprendizaje es, por tanto, más estructurado y con mayor intencionalidad (OCDE).

Debemos señalar que el aprendizaje de idiomas informal a menudo no se valora adecuadamente como aquellos que se enseñan en los entornos educativos no formales y formales. Esto se debe a que sus resultados de aprendizaje, como la motivación y el compromiso personal, no se pueden medir fácilmente en comparación con los resultados de aprendizaje de la educación formal y no formal (OCDE). Además, el formato de las historias que se cuentan y el uso de elementos visuales no se asemeja a un estilo de escritura académico y, en consecuencia, estas historias tienden a ser consideradas material de lectura 'simple' y 'fácil' que se puede usar con niños de edades más tempranas, pero con menor eficacia en la educación secundaria o superior. La otra percepción es que los adolescentes leen cómics en su tiempo libre o como pasatiempo, pero, el papel de estos en los entornos educativos formales se considera insignificante.

Por otro lado, es cierto que el aprendizaje formal y no formal no son puramente intencionales, ya que siempre aprendemos algo que va más allá de nuestro objetivo. Por ejemplo, uno puede aprender sobre la identidad cultural mientras crea cómics en un idioma extranjero. Específicamente para el aprendizaje de idiomas, que es un proceso complejo, es muy importante tener los tres aspectos que marcan el aprendizaje - informal, no formal y formal - entrelazados. Al cerrar la brecha entre estos, los estudiantes pueden

aprender de forma continua y también puede promover la autonomía para el aprendizaje de estos.

Esto se puede llevar a cabo perfectamente mediante la creación de cómics. Los cómics permiten el aprendizaje informal de idiomas en entornos de aprendizaje de idiomas formales y no formales, que pueden ser la clave para la participación de los estudiantes y para un aprendizaje exitoso. Su estilo informal da como resultado una forma de aprendizaje muy agradable y eficaz y puede ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades de lectura y escritura, además de fomentar su creatividad e imaginación. Además, los cómics son una herramienta muy útil para el profesor ya que permite presentar las actividades de manera diferente y ser más creativo para con los alumnos.

Los cómics son, de hecho, un trampolín para incluir aspectos del aprendizaje informal en entornos formales y no formales y esto es particularmente interesante y útil para el aprendizaje de idiomas, desde la educación secundaria inferior hasta la superior. Los cómics son una herramienta ingeniosa en el aula y, por lo tanto, deben promoverse como parte de prácticas de enseñanza informales en entornos de educación formal.

## CAPÍTULO 2

# LA TEORÍA SOBRE CÓMO UTILIZAR LOS TALLERES EN EL AULA

El uso de talleres en el aula le permitirá a usted, el educador, a ayudar a sus estudiantes a aprender inglés mediante la creación y / o el uso de cómics. Estos talleres están destinados a proporcionar a los estudiantes, con la ayuda de sus profesores, ciertas habilidades blandas (trabajo en equipo, expresión, presentación, etc.) así como habilidades en TIC, todo en el marco del aprendizaje inclusivo. La metodología propuesta por este proyecto proporciona formas adecuadas y atractivas para el aprendizaje del inglés, así como una guía para estructurar los cómics y su narración.

### **Recomendaciones para Sesiones de Talleres Exitosas**

Este capítulo trata sobre distintos aspectos importantes que deben abordarse a lo largo de los talleres, que los educadores pueden usar para aprovechar el potencial de las historias con el propósito de enseñar inglés a sus estudiantes. Es importante que el proceso de creación y uso de cómics se explique detalladamente a los alumnos a lo largo de los talleres para que puedan comprender los aspectos pedagógicos y técnicos de la tarea. También se anima a los educadores a adaptar el proceso de aprendizaje en función de las necesidades, intereses y capacidades de sus alumnos, siempre guiados por la estructura y características clave de los cómics (bocadillos, paneles, personajes, texto, etc.).

### **Proceso de Storyboarding y Storytelling**

Facilitar el proceso de storyboard y storytelling para los estudiantes es el primer paso. Deberá establecer la diferencia entre los dos de acuerdo con la "Guía de creación de cómics digitales", utilizando las definiciones proporcionadas y ejemplos adicionales, antes de continuar con la creación y / o el uso de cómics para el aprendizaje y enseñanza del inglés. Esencialmente, el guión gráfico implica la planificación de los paneles de historietas y las escenas que se ilustrarán en cada uno (que también puede incluir el guión), y la narración es la narrativa central de la historia en la que se basará el cómic. Asegúrese de

identificar las diferentes técnicas utilizadas dentro de estos procesos y los detalles técnicos asociados con ellos (estos se pueden encontrar en detalle en la "Guía de creación de cómics digitales"). Estructurar y planificar las historias de los cómics es importante tanto para los educadores como para los estudiantes tanto en la creación como en el proceso de aprendizaje.

## Creación de Cómics

Crear historias con los estudiantes puede ser un ejercicio divertido en el aula, pero también puede suponer un desafío. Si sus estudiantes no tienen mucha experiencia con herramientas digitales, puede que les resulte más difícil crear cómics digitales utilizando el software mencionado en la guía de creación de cómics, pero este no es el caso para todos. Alternativamente, pueden esbozar y dibujar sus propios cómics, lo que puede promover la práctica de sus habilidades artísticas; pero esto también puede llevar más tiempo o resultar más difícil para los alumnos que no son particularmente hábiles para el dibujo.

Los tutoriales de creación de cómics deben llevarse a cabo utilizando la información de las **Guías pedagógicas y de creación de cómics digitales** para ayudar a los estudiantes a navegar por los sitios web de creación de cómics digitales y probar la creación de algunos borradores de cómics para ver cómo funcionan el proceso y los diferentes programas de software. Algunos sitios web ofrecen cómics listos para usar que se pueden adaptar, mientras que otros ofrecen la oportunidad de crearlos desde cero.

El proceso de creación de cómics debe centrarse en el plan de estudios del inglés (por ejemplo, niveles del MCER). También conviene destacar la idea de que no es necesario ser artista o dibujante profesional para este proceso y que prácticamente cualquier persona puede diseñarlos y crearlos con fines de aprendizaje de idiomas. En consecuencia, los estudiantes pueden crear un cómic de Spiderman o Batman sobre gramática relacionada con el clima, por ejemplo, ¡sin necesidad de ser un ilustrador de MARVEL o DC!

Además, la creación de cómics desde cero permitirá a los estudiantes practicar, consolidar y sintetizar sus conocimientos de inglés en pequeños ejercicios prácticos o escenarios que muestren lo que han aprendido o que sirvan como ejercicios de evaluación. Esto puede

incluir ejercicios de Verdadero o Falso para la comprensión del temario, tareas de escritura y de rellenar espacios en blanco, así como relacionar las imágenes con el texto. Además, los estudiantes pueden, por ejemplo, usar o crear cómics para reflexionar sobre lo que han aprendido a través de la narración de una historia sobre un tema determinado reciente. Este proceso también es beneficioso ya que brinda a los estudiantes la oportunidad de combinar el aprendizaje del inglés y sus propios intereses para crear cómics. Los estudiantes pueden usar sus personajes favoritos (es decir, los X-Men o Garfield) y las historias (es decir, la historia de "la pobreza a la riqueza", el bien contra el mal, el romance en la escuela secundaria, etc.) para construir un guión gráfico y, en consecuencia, una tira cómica, todo ello dentro de un marco con el objetivo de aprender inglés.

### Uso de Cómics

El concepto de usar cómics para el aprendizaje del inglés ser presentado a los estudiantes de una manera que sea atractiva. Los cómics deben, como mínimo, estar relacionados con sus intereses generales, que también dependerán de su edad y nivel. Los estudiantes deberán recibir instrucciones claras y completas e información teórica antes y durante el proceso de creación de cómics.

En primer lugar, los estudiantes deberán comprender qué son los cómics, si no han oído hablar de ellos o los han usado antes. Cuando se describen sus características básicas, los profesores pueden presentar los cómics como herramientas de aprendizaje de idiomas.

Los profesores deben buscar siempre que sus estudiantes aporten algún tipo de retroalimentación a lo largo del proceso para que puedan observar si el estudio mediante cómics es bien recibido por los estudiantes y si realmente están aprendiendo de ellos, no solo divirtiéndose.

Recuerde que los cómics pueden usarse no solo como herramientas de autoexpresión, sino también para restituir y presentar conocimientos; de esta manera, los cómics se pueden utilizar para ayudar a los estudiantes a comprender y recordar mejor los conceptos difíciles a través de la representación visual. La cohesión grupal y el trabajo en equipo también son muy importantes a lo largo de este proceso, por lo que el proceso de

creación de talleres y cómics debe facilitar las bases fundamentales para la realización de ejercicios de trabajo en equipo.

## **Reflexión y Evaluación**

Es importante destacar que a lo largo del proceso, estos talleres están destinados a ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre las habilidades que han adquirido hasta ahora en las clases. Deben poder comprobar su nivel inglés y realizar la autoevaluación a través de ejercicios prácticos y cuestionarios. Esto garantizará que el proceso se desarrolle sin problemas y de manera efectiva, y puede convertirse en un aspecto clave del aprendizaje mediante cómics, no solo para el aprendizaje del idioma inglés.

Al crear cómics con estudiantes jóvenes, es fácil estar satisfecho simplemente con el hecho de que los alumnos desarrollen sus habilidades motoras gracias al dibujo. Sin embargo, pedir a los estudiantes de educación secundaria que se tomen un tiempo para crear cómics puede parecer menos claro con respecto a la relevancia de las habilidades desarrolladas, ya que es muy poco probable que se les pida a los estudiantes que creen cómics como parte de sus exámenes de asignaturas de idiomas. En las siguientes páginas, nuestro objetivo es mostrarle cómo las habilidades desarrolladas al crear cómics pueden ser relevantes no solo para la escuela, sino también para el desarrollo de habilidades blandas.

### **Habilidades de autoexpresión y presentación.**

Si les pregunta a los estudiantes (y a muchos profesores) qué puede hacer que la escuela sea poco interesante, la respuesta probablemente será que los estudiantes sienten que todo lo que hacen es escribir y recibir información de forma pasiva. Crear cómics puede ser una excelente manera de superar estas dos deficiencias.

El primer aspecto en el que la creación de cómics puede apoyar el desarrollo de las habilidades de autoexpresión y presentación es haciendo que tengan un **sentido de pertenencia** sobre las cosas relacionadas con la escuela. Incluso cuando los estudiantes no dibujan ellos mismos, la elección de personajes, colores y entorno general se puede utilizar para transmitir esto. Como son escritores aficionados de cómics, estas elecciones serán más o menos conscientes, desarrolladas o dominadas por los estudiantes. Sin embargo, brindan un buen tema de conversación: son una oportunidad para que los estudiantes presenten sus creaciones a otros, para explicar la idea que querían transmitir y cómo se sienten acerca de su trabajo. Si bien presentar temas académicos puede ser intimidante para los estudiantes porque se sienten juzgados y temen fracasar, al menos en este ejemplo pueden sentir que dominan el tema de su presentación.

Dicho esto, mantenga la actividad libre de presiones y no pida a los estudiantes que piensen demasiado en el proceso de creación. Preguntar a los estudiantes por qué eligieron colores o elementos específicos puede no siempre producir respuestas inspiradoras: es natural elegir colores solo porque te gustan, por ejemplo. Es posible que a algunos estudiantes ni siquiera les guste lo que hayan creado o que se sientan avergonzados del resultado: con el apoyo suficiente del profesor, incluso eso pueden ser una base interesante para la conversación. Además, cualquier oportunidad para conversar es una oportunidad para hacer que el aprendizaje de idiomas sea más atractivo y eficiente.

El segundo aspecto de la creación de cómics que puede mejorar la relación de los estudiantes con el aprendizaje escolar es ofrecerles **una oportunidad diferente para procesar, restituir y retener información**. La mayoría de los ejercicios en idiomas extranjeros, especialmente en los niveles inferiores, pueden ser muy limitados: los estudiantes solo pueden dar una respuesta a una pregunta específica y pueden tener dificultades para transferir las habilidades lingüísticas evaluadas en los ejercicios a formas de evaluación más libres, como ensayos o ejercicios de escritura libre.

Cuando los estudiantes crean un cómic desde cero, necesitan buscar palabras o es posible que no sepan cómo escribir una oración. Incluso si un estudiante escribe el texto de un cómic con el apoyo de su maestro o compañeros, todavía les da más libertad que simplemente responder a un ejercicio que pide a los estudiantes que escriban su propia historia. En otras palabras, la creación de cómics les brinda a los estudiantes la oportunidad de poner en práctica lo que han estudiado y hacer que su creación cobre vida.

Finalmente, pedir a los estudiantes que creen cómics brinda una oportunidad interesante para la **inclusión** de todos los estudiantes en las actividades de clase. Varios trastornos específicos del aprendizaje (TEA) pueden hacer que la escritura sea más difícil y requerir un esfuerzo adicional por parte de los alumnos. La creación de cómics tiene sus propios desafíos, pero al menos ofrece otras oportunidades para que los estudiantes con dificultades de aprendizaje completen la tarea y se expresen de diferentes maneras, en lugar de ceñirse en gran medida a ejercicios que consumen energía basados en la escritura.

Encontrará más detalles sobre los beneficios y recomendaciones de crear cómics con estudiantes con trastornos específicos del aprendizaje en el Capítulo 5.

## Habilidades comunicativas y de colaboración

La creación de cómics es una buena base para que los estudiantes desarrollen sus habilidades de comunicación y colaboración, ya sea una tarea individual o grupal. Como la mayoría de los beneficios de las actividades individuales derivan de los puntos mencionados anteriormente, a continuación, nos centraremos en el trabajo en grupo.

El trabajo en grupo permite **la división del trabajo y la co-creación de cómics**. La creación de cómics implica diferentes roles, como enumera Larson (2014) y lo cual se cita en nuestra Guía pedagógica sobre el uso de cómics en la educación:

- **Ilustrador:** ilustra el comic (a mano o digitalmente).
- **Entintador:** También puede ser el ilustrador, añadiendo textura y más detalles al trabajo previo del ilustrador.
- **Colorista:** es el responsable de dar color al comic.
- **Calígrafista:** aporta las palabras, bocadillos, títulos y efectos de sonido.
- **Editor:** persona responsable de la dirección creativa, da la verificación final de la obra de arte.

Otro aspecto beneficioso de la creación de cómics en grupo es que los miembros de un grupo deben **comunicarse** a cerca de lo que lo que les gustaría crear, lo que entienden sobre las ideas de los demás y, por último, pero no menos importante, cómo dar y recibir feedback. En una actividad informal integrada en entornos de educación formal, hay más oportunidades para la creatividad y discusiones que generan feedback constructivo. Es importante enseñar a los estudiantes cómo dar feedback a los demás. Una buena forma de hacerlo es recordarles que ellos evalúan el cómic, no al creador, y que también deben tomarse el tiempo para resaltar los aspectos positivos del cómic.

## Habilidades digitales y uso de herramientas digitales

La creación de cómics gracias al software de creación de cómics digitales puede mejorar las habilidades digitales de los estudiantes, ya que les **enseña sobre otros programas distintos** de los que se enseñan comúnmente en la escuela y **les permite descubrir el procesamiento de imágenes**.

Los programas que los estudiantes usan en la escuela generalmente están directamente relacionados con sus cursos y actividades: aprenderán sobre los editores de texto más comunes, hojas de cálculo y software de presentación. También pueden utilizar softwares relacionados con programas específicos de la industria de las matemáticas o iniciarse en la codificación. Una de las ventajas de los programas de creación de cómics es que, como no pertenecen al entorno escolar, pueden atraer de manera diferente a los estudiantes, que pueden sentirse animados a intentar comprender cómo funcionan por sí mismos. Además, su interfaz es generalmente más liviana y fácil de navegar que la del software común de oficina, y en este sentido, podrían motivar a los estudiantes que están menos ansiosos por trabajar en computadoras a probarlo.

Una suposición común es que debido a que los jóvenes nacieron en un momento en que Internet y los teléfonos inteligentes ya estaban ampliamente disponibles, saben todo sobre el uso de herramientas digitales. Si bien es posible que sepan cómo navegar en las redes sociales, no necesariamente saben cómo crear soportes de comunicación visual claros ni cómo procesar imágenes: crear cómics 100% digitalmente o aprender a ordenar y colocar sus propios dibujos podría ser una buena introducción a este tema. .

## CAPÍTULO 4

### ESPECIFICACIONES SEGÚN EL NIVEL Y LA EDAD

Las especificaciones según el nivel y edad son aspectos importantes a considerar a lo largo de los talleres para facilitar el proceso de aprendizaje. Las especificaciones según el nivel de idioma, como las que se describen en la Guía de Creación de Cómic (A1, A2, B1, B2...) son definitorias en relación con los contenidos a los que estarán expuestos los estudiantes. Además, los alumnos más jóvenes o mayores también tendrán diferencias con respecto a sus intereses y habilidades. Estos son factores que deben tenerse en cuenta en el proceso de diseño e implementación de cómics para el aprendizaje del idioma inglés.

#### Especificaciones según la edad

Estudiantes de secundaria, el grupo destinatario de este proyecto, son jóvenes de entre 11 y 13 años (siendo 12 la edad más común para el primer ciclo de secundaria) y de 15 a 18 años (segundo ciclo de secundaria).

No todos los cómics se pueden utilizar para estudiantes de cualquier edad. Los diferentes grupos de edad deben utilizar diferentes cómics para el aprendizaje de idiomas. Por ejemplo, mientras que los superhéroes son universalmente conocidos como personajes interesantes en los cómics, los estudiantes más jóvenes pueden sentirse incómodos al estar expuestos a imágenes con violencia y sangre, en comparación con alguien mayor y menos asustadizo. Por lo tanto, se debe considerar cuidadosamente la elección de los personajes, así como las diferentes historias y actividades de aprendizaje entre los diferentes grupos de edad. Puede usar [GoComics](#) para inspirarse sobre personajes y contextos para diferentes grupos de edad, y [GoodReads.com](#) hasta cierto punto. Para los estudiantes mayores, puede utilizar personajes o figuras que admiren o que les interesen, o que formen parte de la actualidad del momento (presidentes, celebridades locales o internacionales, muñecos de acción, etc.).

Además, cuanto más jóvenes son los estudiantes, más probable es que tengan menos experiencia en tecnología y herramientas en línea para la creación de cómics; por lo tanto,

la creación de cómics para edades más jóvenes debe hacerse en formas muy simples, utilizando las herramientas más fáciles disponibles y proporcionando información muy detallada e instrucciones paso a paso sobre el uso de las diferentes herramientas para lograr el objetivo.

Por lo general, cuanto mayores sean los estudiantes, mayor será su nivel de MCER, aunque no siempre es así. Debes tener como propósito crear o usar cómics que se correspondan con ambos. Los alumnos de A1 / A2 suelen empezar en la escuela secundaria inferior y B1 / B2 en la secundaria superior. A2 rara vez se encuentra en las escuelas secundarias superiores (Nivel de inglés por Edad, 2020).

### **Especificaciones sobre el nivel MCER**

Los niveles del MCER influyen en el uso que hace un educador de los cómics durante los talleres. Naturalmente, el contenido de cada lección será diferente si el alumno se encuentra en el nivel A2, B1 o B2. Los estudiantes A2, por ejemplo, son usuarios básicos de inglés, por lo tanto, solo podrán practicar con oraciones más básicas y conceptos inmediatamente relevantes que los del nivel B1, que son usuarios intermedios y pueden utilizar vocabulario y gramática más complejos. Los estudiantes de A2 aún no son usuarios independientes de inglés, por lo tanto, pueden tardar más en comprender los guiones gráficos y los escenarios de las tiras cómicas. Tendrán cómics más simplificados con ejercicios de conocimientos básicos y conversaciones y gramática de nivel introductorio. Los estudiantes de B1, por otro lado, podrán construir historias o guiones gráficos más complicados y comprenderán un poco mejor los tecnicismos de los cómics.

### **TEAs**

Los estudiantes con TEA tendrán una interacción diferente con los cómics, a veces sin importar su edad o nivel de MCER. A los estudiantes con TEA les puede resultar más fácil dibujar sus propios cómics en lugar de usar herramientas digitales; esto debe tenerse en cuenta según las habilidades de los estudiantes y organizar el taller en consecuencia de ello. Por el contrario, los profesores pueden descubrir que los cómics listos para usar son más fáciles de usar para los estudiantes de Dys (según la edad y el nivel del MCER).

- El nivel y la edad son especificaciones importantes, aunque subestimadas, que los educadores deben tener en cuenta en sus aulas. En el caso de utilizar cómics para el aprendizaje del idioma inglés, es importante tener en cuenta las diferencias entre los grupos de edad y los niveles del MCER a la hora de crear historietas en sus talleres.

## CAPÍTULO 5

### NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

# COMO HACER QUE TUS TALLERES SEAN MÁS INCLUSIVOS PARA ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS

Un aspecto muy importante que los profesores deben tener en cuenta al diseñar cualquier tipo de talleres de creación de cómics es garantizar la inclusión y la accesibilidad de todos los alumnos. Esta es una tarea desafiante ya que los grupos de estudiantes son muy heterogéneos y, si bien cada alumno tiene diferentes necesidades y estilos de aprendizaje, también se debe otorgar accesibilidad para aquellos a los que se les diagnostica dificultades de aprendizaje, como trastornos específicos del aprendizaje (TEA) y trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH), así como para niños con necesidades educativas especiales (NEE).

Aproximadamente el 10% de la población se ve afectada por trastornos del aprendizaje como la dislexia, la discalculia y el autismo, lo que significa que es muy probable que alrededor de tres estudiantes en su aula tengan dificultades de aprendizaje (University College London, 2013) que no están vinculadas a bajos niveles de inteligencia. o esfuerzo individual. Estos alumnos, así como los niños con necesidades especiales, tienen diferentes requisitos, especialmente en lo que respecta al aprendizaje y la participación en el aula.

Como facilitador y profesor de un taller, el primer paso para un taller inclusivo es **conocer a sus integrantes**. Si ya ha estado enseñando a la clase durante algún tiempo, probablemente esto no sea un problema para usted. Si no conoces a los participantes del taller que estás organizando, siempre es una buena idea intentar averiguar de antemano quiénes son y qué habilidades tienen. Esto incluye su edad, antecedentes y lengua materna, conocimientos previos y preferencias generales, así como sus habilidades (ACPA, 2013). Es importante mencionar aquí que las necesidades especiales y los trastornos específicos del aprendizaje son muy individuales y tienen consecuencias muy diferentes para cada estudiante. Para dar un ejemplo de los SLD, los estudiantes disléxicos pueden

tener problemas con la lectura y, por lo tanto, prefieren las instrucciones habladas, mientras que los estudiantes difásicos pueden tener problemas para comprender las instrucciones orales y, por lo tanto, prefieren las escritas. Por lo tanto, los docentes deben adaptar su plan de estudios, metodología, material e instrucciones, y brindar diferentes opciones para diferentes estilos de aprendizaje, habilidades y necesidades. Además, los maestros deben adoptar más de una estrategia de enseñanza y utilizar varias herramientas para involucrar activamente a los alumnos y garantizar un taller inclusivo.

Los talleres para todos los estudiantes, pero especialmente para los estudiantes con necesidades educativas especiales o los estudiantes con SLD, **deben planificarse cuidadosamente, estar bien estructurados** y ser atractivos. Además, para involucrar a los aprendices, los talleres no deben dejar de ser interactivos y tener **actividades prácticas**.

Cuando se trata de planificar las diferentes tareas del taller, lo mejor es reducir la cantidad de tareas de escritura y evitar actividades difíciles. Se recomienda dividir la sesión en pasos y dejar espacio para descansos entre ellos. Además, debe proporcionar **pautas explícitas** y suficiente tiempo para cada tarea. Esto es muy importante, ya que diseñar un taller que se desarrolle con cuidado, permite a los estudiantes tener tiempo para absorber y disfrutar la experiencia, sin distraerse ni perder el interés. Para administrar el tiempo y la tarea, podría, por ejemplo, preparar una lista de las tareas a realizar y luego marcar cada una a medida que los estudiantes completan las tareas durante el taller. Esto también puede ayudar a promover la participación de los estudiantes (Sobel & Knott, 2014).

En cuanto a los materiales que puede utilizar durante el taller, puede considerar la posibilidad de utilizar un **método multisensorial** para atraer al público. Esto significa proporcionar diferentes tipos de apoyo que se relacionen con diferentes tipos de sentidos. Por ejemplo, puede estimular el razonamiento visual y el aprendizaje utilizando texto e imágenes en papel, carteles, pantallas de proyección y maquetas, combinados con instrucciones verbales o el uso de rotuladores para subrayar la información importante. También puede preparar material que los alumnos puedan tocar, como objetos con textura, rompecabezas o tarjetas. También puede utilizar técnicas auditivas, como

grabaciones o lecturas asistidas por compañeros, lecturas por parejas y lectores de texto informatizados, vídeos, música e incluso juegos de lenguaje.

Sería muy útil considerar la posibilidad de hacer **adaptaciones en el material escrito** que pueden beneficiar mucho a los alumnos. Estas adaptaciones podrían ser las siguientes:

- ✓ Utilice tipos de letra de texto como Arial, Century Gothic u OpenDys. Otras opciones pueden ser Verdana, Tahoma, Open Sans, Century Gothic o Trebuchet.
- ✓ Opte por un interlineado adaptado de 1,5 entre líneas, con un tamaño de letra que debe oscilar entre 12 y 14.
- ✓ Alinee el texto a la izquierda, no lo justifique.
- ✓ Imprima a una sola cara, ya que ayuda a los alumnos a evitar la manipulación de tener que pasar las páginas.
- ✓ Utilice colores para separar la información y sea coherente en los códigos de color.
- ✓ Siempre que sea posible, utilice papel de color blanquecino o pastel.

Otro aspecto crucial para realizar un taller creativo, es el **entorno** en el que se desarrollará el taller. Para ayudar a los alumnos, hay que asegurarse de proporcionar un entorno tranquilo, para que los estudiantes no se distraigan y así puedan concentrarse más fácilmente en las tareas. Empezar el taller con pautas y explicaciones explícitas sobre la actividad - apoyadas por elementos visuales si es posible - es una buena idea en cualquier caso. Siempre hay que asegurarse de que todo el mundo lo ha entendido todo antes de continuar e intentar anticiparse a los problemas. Los errores deben considerarse parte del proceso de aprendizaje para crear un entorno de taller propicio.

Por último, pero no por ello menos importante, **el fomento de la colaboración** entre sus alumnos también creará un taller seguro e integrador para los estudiantes. El trabajo en grupo combinará los puntos fuertes de todos los participantes y animará a los alumnos a ser activos durante el proceso de aprendizaje. Además, es aconsejable promover la colaboración en lugar de la competición y mantener los grupos reducidos, para que todos tengan la oportunidad de participar en las actividades.

Todo lo anterior debe tenerse en cuenta a la hora de planificar y llevar a cabo un taller para un grupo heterogéneo de alumnos con trastornos de aprendizaje leves o más graves y con diferentes necesidades, de modo que todos puedan participar y comprometerse activamente en el proceso de aprendizaje.

## CAPÍTULO 6

### INTRODUCIR LA CREACIÓN DE CÓMICS EN CLASE

Utilizar los cómics como ayuda a la lectura para que los alumnos aprendan es sólo un aspecto del uso de los cómics en el aula. Otro es permitirles crear sus propios cómics para organizar, presentar y establecer sus conocimientos recién adquiridos, algo que también podría afectar positivamente a su capacidad general de organizar y presentar información y datos

Sin embargo, para conseguirlo, se tendría que introducir las herramientas de creación de cómics en el aula de tal manera que motivara a sus alumnos a utilizarlas para los fines previstos, además de ayudar a mantener la dinámica de la clase de forma equilibrada: introducir algo nuevo en el aula afectará casi con toda seguridad a los roles, las relaciones y la dinámica general a la que está acostumbrada la clase. Por lo tanto, asegúrese de que características como las relaciones (y expectativas) de su clase con la experimentación de nuevos elementos de aprendizaje, el cambio, la novedad, etc. se reflejen en lo que espera de ellos.

El propósito de este capítulo es “dibujar” un mapa rápido de cómo hacerlo utilizando herramientas de creación de cómics en línea en lugar de técnicas más tradicionales.

Para empezar, antes de pedir a tus alumnos que utilicen los cómics en el aula con fines educativos, hay que dejar claro el hecho de que no necesitan tener ninguna habilidad o talento artístico muy desarrollado.

Para ello, puedes mostrarles un cómic sencillo, de aspecto imperfecto, pero eficaz, que hayas creado tú, o crear un cómic muy sencillo delante de la clase utilizando una de las herramientas que les pedirás que utilicen.

Entonces, puede que tengas que explicarles que es necesario que se familiaricen con la terminología y los conceptos básicos de los cómics y las herramientas de creación de cómics.

Para ayudarles a entender qué son estos términos y conceptos, puedes utilizar las ideas del Taller EdComix I para familiarizar a tus alumnos con elementos como los bocadillos de diálogo, el globo, el panel, el canalón, la grada y los efectos de sonido, o simplemente mostrarles una tira de un cómic conocido y popular y pedirles que nombren sus elementos.

Es posible que algunos alumnos ya estén familiarizados con los cómics y saber quiénes son estos alumnos puede ser importante para ti (puedes utilizarlos como ayudantes o asegurarte de que cada grupo de trabajo tenga uno de ellos), para los demás alumnos (puede que prefieran que les ayude un compañero en lugar de tú), así como para ellos, ya que mostrar interés por su experiencia y valorarla puede motivarles a esforzarse más.

Una vez que los alumnos están familiarizados con los principales elementos de un cómic, hay que explicarles las principales características de la narración que utilizan los cómics. De nuevo, se pueden encontrar ideas sobre cómo hacerlo en nuestro Taller EdComix I, o se puede utilizar una actividad basada en problemas o proyectos. Por ejemplo, puedes mostrarles ejemplos claros de diferentes técnicas de narración y pedirles que las identifiquen en grupos y las presenten en clase.

Una vez que los fundamentos del cómic están razonablemente claros, hay que presentar las herramientas propiamente dichas.

La mejor manera de hacerlo puede ser a través de un sencillo ejercicio para que se familiaricen con el proceso de creación de cómics. Por ejemplo, puedes pedirles que piensen en una ocasión en la que se sintieron frustrados y que compartan su historia de frustración con un compañero. A continuación, pídeles que vuelvan a contar la historia de su compañero utilizando una herramienta de creación de cómics. El "recuento" debe estar muy estructurado. Por ejemplo, también puedes tener la pantalla del ordenador proyectada en la pared, dividir el proceso de creación de cómics en pequeños pasos (por ejemplo, abrir el ordenador, ir a la página web de la herramienta, hacer clic en "Hacer un nuevo cómic", etc.), y pedir a todos los alumnos que sigan cada paso, dándoles tiempo suficiente para trabajar su historia en cada paso. Asegúrate de que te encuentras disponible para orientarles y de que los alumnos entienden que pueden ayudarse mutuamente.

Si está utilizando una de las herramientas presentadas en la "Guía de creación de cómics digitales" de EdComix, el desglose del uso de la herramienta ya se ha hecho para usted.

Una vez que los alumnos estén razonablemente familiarizados con las herramientas de creación de cómics, se pueden introducir actividades con objetivos específicos de aprendizaje de contenidos.

Para garantizar que la motivación de los alumnos se mantenga alta y que la dinámica de la clase se potencie, hay que tener en cuenta algunas cosas. En primer lugar, las actividades de aprendizaje basadas en la producción de cómics deben ser adecuadas a su finalidad. No todos los aprendizajes son necesariamente los más adecuados para la elaboración de cómics y las actividades mal planificadas no contribuirán a la motivación de los alumnos.

En segundo lugar, lo mejor para la dinámica de la clase es que la creación de cómics se haga en pequeños grupos, de modo que los alumnos identifiquen sus puntos fuertes y débiles, trabajen a partir de sus puntos fuertes, mejoren sus puntos débiles observando a los demás y ayuden a los demás a superar sus problemas, ejercitando así el elemento clave de la dinámica de la clase: la empatía.

## CAPÍTULO 7

### PREGUNTAS Y RESPUESTAS

El propósito del área de "Preguntas y Respuestas" (Q&A) es obtener una perspectiva más profunda, así como soluciones a problemas comunes que los profesores pueden encontrar cuando desean organizar talleres dentro del aula para ayudar a los estudiantes a crear cómics destinados al aprendizaje de la lengua inglesa. También está diseñado para ofrecer optimización, apoyo y visibilidad cuando los profesores se enfrentan a situaciones amables o menos amables al pedir a los alumnos que creen sus propios cómics. La parte de preguntas y respuestas está dividida en tres secciones principales que pertenecen a la comprensión global y a la precisión de esta parte.

#### 1. ¿Por qué tener talleres de creación de cómics con los alumnos?

**Pregunta:** ¿De qué manera la organización de los talleres de creación de cómics implica actividades informales, no formales y formales?

**Respuesta:** Cuando los alumnos leen cómics de forma involuntaria y no oficial, en un **ambiente relajado e informal**, se divierten y se entretienen. Pueden entregarse a la creación de cómics para revelar su talento para el dibujo o para mejorar sus habilidades de creación de cómics digitales. Otro formato se refiere a los cómics como aprendizaje **no formal** en entornos comunitarios (COE), como grupos de lectura, centros de idiomas, clubes, etc. Por ejemplo, estos entornos organizan actividades de aprendizaje para alumnos inmigrantes que desean realizar cursos de inglés o adquirir una determinada habilidad. Los alumnos también pueden empezar a crear cómics como un curso de formación supervisado por formadores con experiencia profesional en cómics dibujados a mano o digitales. En cuanto a las actividades **formales** en el aula, los profesores utilizan los objetivos de aprendizaje según los planes de estudio nacionales para enseñar y evaluar a los alumnos. Los profesores pueden diseñar y poner en práctica actividades lingüísticas utilizando cómics respetando las directrices educativas.

## **Pregunta: ¿Por qué adentrarte en los talleres de creación de cómics para tus alumnos?**

**Respuesta:** La organización de talleres en clase es beneficiosa tanto para los lectores como para los escritores, especialmente cuando se trata de la adquisición de una lengua extranjera. Los cómics contienen imágenes y texto combinados en una **forma de comunicación multimodal**, lo que permite a los alumnos utilizar una multitud de técnicas (imagen, texto, movimiento, audio) al aprender con el uso de los cómics. Al mismo tiempo, los profesores utilizan diferentes tareas y métodos para enseñar, haciendo que los alumnos practiquen y evalúen su actividad a partir de los cómics. Hemos tratado muchos tipos de actividades lingüísticas dentro de las páginas de la "Guía de creación de cómics digitales" de EdComix.

## **Pregunta: ¿Tengo las habilidades suficientes como para implementar actividades de creación digital de cómics para mis alumnos?**

**Respuesta:** Sí, si has superado el módulo de aprendizaje electrónico realizado por el equipo del proyecto EdComix, que ofrece a los alumnos formación teórica y práctica para crear cómics. Los niveles del MCER a los que va dirigido este módulo son A2 y B1.

## **Pregunta: ¿Cuál es la edad propia para realizar talleres basados en cómics?**

**Respuesta:** ¡Buena pregunta! Esperamos que estés de acuerdo con la respuesta de que los cómics son para todo el mundo, independientemente del nivel de idioma o de la edad. Recuerda la primera pregunta sobre los tres entornos de aprendizaje con los cómics. Pues bien, los alumnos leen y utilizan los cómics en diferentes situaciones, ya sean informales, no formales o formales. Los niños de preescolar pueden tener sus primeras lecciones de inglés dibujando tres mantas de picnic y dibujando allí a sus familiares y amigos. Prácticamente, estos son los primeros paneles de cómic y los primeros personajes de un guión gráfico. Más adelante, en el segundo ciclo de secundaria, los alumnos podrán crear historietas más elaboradas con paneles secuenciales y una trama argumental.

## **Pregunta: ¿Es posible utilizar los talleres de cómic de forma transversal?**

**Respuesta:** Sí, muchos profesores utilizan los cómics para enseñar inglés a través de otras asignaturas. Por ejemplo, los alumnos de Ciencias Sociales aprenden sobre valores culturales y sociales y antecedentes históricos con la serie Astérix o Tintín de Hergé, o los más jóvenes pueden explorar y narrar en inglés "The Dacians' Legends", un cómic contemporáneo basado en los valientes antepasados del pueblo rumano.

Se pueden organizar talleres STEM en inglés basados en cómics tanto para los alumnos más jóvenes como para los mayores, siempre que se enseñe previamente el vocabulario del tema. En este sentido, los "Science Comics" de Macmillan pueden despertar la curiosidad de sus alumnos con fotogramas sobre diferentes ámbitos científicos que están listos para ser utilizados o pueden adaptarse digitalmente para los talleres de clase. Lo mismo ocurre con el Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas (AICLE), en el que los alumnos aprenden una asignatura utilizando cómics y practican el inglés al mismo tiempo.

## **2. 2. ¿Cómo puedes ayudar a tus alumnos a crear y utilizar cómics para mejorar el aprendizaje de idiomas?**

### **Pregunta: ¿Qué tipo de cómics puedo utilizar para mis talleres?**

**Respuesta:** Puedes utilizar cómics impresos o digitales, pero debes conocer las diferencias entre ellos.

Utilizar **cómics impresos** para tu clase de inglés puede ser una tarea agotadora, que requiere un tiempo para clasificar las colecciones existentes para encontrar el cómic adecuado y adaptar su contenido a las exigencias curriculares y a las necesidades de aprendizaje. Por otra parte, los obstáculos económicos son otra cuestión digna de mención, pero es tu decisión utilizar un tipo de cómic tangible si así lo deseas. Pida a sus alumnos que traigan sus cómics de Marvel o DC al aula y tendrá material suficiente para su taller de clase de inglés. O, al menos, ¡una excelente idea para las actividades de traducción! Puedes hacer fotocopias de cómics o de páginas de revistas interesantes y luego pedir a tus alumnos más jóvenes que recorten imágenes de personas o escenas y las peguen en storyboards impresos. Los alumnos más mayores pueden añadir burbujas de diálogo y

crear una línea argumental. Los alumnos con más talento pueden dibujar los personajes o realizar todo el cómic a mano.

En cuanto a los **cómics digitales**, permiten a todo el mundo producir, publicar y acceder a ellos. Por un lado, los cómics web o en línea pertenecen a la categoría general mencionada anteriormente y se accede a ellos a través de teléfonos móviles, tabletas o pantallas de escritorio. En este caso, la labor del profesor es aún más difícil, al tener que clasificar la gran variedad de material antes de introducirlo en el aula, teniendo en cuenta que los webcómics no siempre están sujetos a edición o censura. Por otro lado, para crear cómics digitalmente se necesitarán herramientas digitales a las que, por lo general, se puede acceder libremente al suscribirse. Los alumnos tendrán la posibilidad de elegir los personajes, las escenas de fondo, los globos de diálogo, el tamaño del texto y el tipo de letra en múltiples cuadros unidos.

**Pregunta: ¿Podrías recomendar algunas herramientas de creación digital de cómics que sean buenas para usarlas con mis alumnos?**

**Respuesta:** Hemos indicado varias herramientas digitales en línea para la educación: BDNF, Canva, Make Beliefs Comix, Pixton y Storyboard That. Puedes ver los análisis detallados de estas herramientas en la parte del proyecto llamada "Guía de creación de cómics digitales".

**Pregunta: ¿Por qué son los temas elegidos importantes a la hora de crear cómics con mis alumnos?**

**Respuesta:** En primer lugar, los temas dependen según los niveles de edad o lingüísticos. En segundo lugar, los temas abordan cuestiones importantes, como el (ciber)acoso, el racismo, la desigualdad de género o la ciudadanía. Por ejemplo, es posible que sus alumnos de nivel A2, que tienen 12 años, no tengan los conocimientos socioculturales necesarios para tratar temas de cirugía plástica o pandemias, aunque estén equipados lingüísticamente en inglés. Por lo tanto, es importante dedicar tiempo a elegir cómics que sus alumnos puedan entender.

## **Pregunta: ¿Podrías ayudarme con algunos pasos orientativos para organizar talleres de creación de cómics en el aula?**

**Respuesta:** Las siguientes pautas pueden ayudarle a organizar una actividad de taller con éxito:

- 1) Establezca un propósito u objetivo de aprendizaje claro y preciso para la creación de un cómic: vocabulario, gramática, sintaxis, funciones lingüísticas, etc;
- 2) Indique las herramientas digitales, los tutoriales y los materiales de apoyo para los conocimientos prácticos, incluso para los alumnos con dificultades de aprendizaje;
- 3) Elegir un tema interesante de acuerdo con el nivel de aprendizaje, la edad, los intereses y las necesidades;
- 4) Distribuir las tareas y dividir a los alumnos en grupos de trabajo según sus funciones;
- 5) Preparar la tarea haciendo un trabajo de investigación si es necesario;
- 6) Permita que sus alumnos realicen su tarea mientras les ofrece constantemente comentarios de forma constructiva;
- 7) Comparta las presentaciones de los trabajos y obtenga los comentarios de los compañeros;
- 8) Asigne tareas de seguimiento para transferir los conocimientos adquiridos.

## **Question: ¿Cómo puedo guardar el trabajo de mis alumnos?**

**Respuesta:** La mayoría de los programas de creación de cómics permiten guardar las creaciones en formato PNG, JPG o BMP. Por ejemplo, al terminar tu trabajo, las herramientas Pixton y Make Beliefs Comix te dan la posibilidad de imprimir o descargar tu tira (como imagen PNG) o enviarla a tu correo electrónico. What skills can students acquire when indulging in comics' creation workshops?

### 3. ¿Qué habilidades pueden adquirir los estudiantes al participar en talleres de creación de cómics?

**Pregunta:** ¿Qué habilidades del lenguaje pueden aprender los alumnos?

**Respuesta:** A lo largo de las páginas de nuestro proyecto ya hemos mostrado cómo el cómic se convierte en una herramienta poderosa y llena de recursos para mejorar las habilidades de aprendizaje. A través de un material de lectura atractivo, la actitud de los alumnos hacia la lectura y la escritura puede cambiar y ayudarles a descubrir el placer de crear significado. Pueden leer los cómics de sus compañeros y dar su opinión. Los alumnos más jóvenes pueden participar en actividades orales al describir escenas, personajes o al representar el argumento del cómic que han creado. Para la (auto)evaluación, pueden grabarse. Después de escuchar o ver un material de audio-vídeo, los alumnos pueden crear un cómic utilizando técnicas de narración y guión gráfico para convertir la trama en un cómic. Para mejorar las habilidades de escritura, los alumnos de niveles inferiores pueden empezar primero con guiones gráficos impresos y luego utilizar la herramienta digital. Los alumnos de niveles superiores pueden realizar los bocadillos de diálogo directamente dentro de los paneles.

**Pregunta:** ¿Qué otras habilidades pueden adquirir?

**Respuesta:** Principalmente habilidades digitales, trabajo en equipo, sociales, imaginación, creatividad, comportamiento colaborativo y adaptativo para SLD, comunicación, pensamiento de orden superior, multimodalidad

Esta serie de talleres tiene como objetivo proporcionar a los profesores de inglés las herramientas necesarias para introducir la creación de cómics a los alumnos de secundaria, así como para integrar la creación de cómics en el estudio de temas específicos de la clase, como la gramática o el vocabulario, o un tema estudiado en otra clase pero para estudiarlo en inglés como parte de un enfoque interdisciplinario.

Estos ejemplos de talleres proporcionarán las directrices generales para ayudar a los profesores de inglés a estructurar su taller con ejemplos de temas específicos. Estos tres talleres están diseñados para durar aproximadamente una hora y media. Estúdielos y haga los ajustes necesarios para las necesidades de su clase.

### Programa:

#### 1. Descubriendo la estructura de una tira cómica y creando una

- Tipos de cómic y vocabulario específico.
- Narración y estructuración de un cómic.
- Creación del primer cómic digital.
- Preparación para el siguiente taller.

#### 2. Creando una tira cómica para ilustrar gramática y vocabulario

- Comenzar con un recordatorio/resumen de lo aprendido en el taller anterior.
- Explorar las técnicas para crear un cómic fácil de leer
- Utilizar un recordatorio de los puntos gramaticales y de vocabulario que desea presentar en el cómic, incluyendo las dificultades y los matices.
- Realice una lluvia de ideas sobre la historia con sus alumnos.
- Crear un cómic basado en estos temas de gramática y vocabulario.

- Organiza las presentaciones en grupo, la retroalimentación y la puesta en común.

### 3. Creando una página de un cómic y dar retroalimentación

- Comenzar con un recordatorio/resumen de lo aprendido en el taller anterior.
- Repasar el proceso y los principios de la creación de cómics y seguir avanzando
- Creación de cómics en grupo
- Organiza las presentaciones en grupo, la retroalimentación y la puesta en común.

### a. Lista

**Título del taller:** Descubrir la estructura de un cómic y crear una tira cómica corta.

**Objetivos del aprendizaje:** Al final de este taller, los alumnos deberán comprender el vocabulario básico relacionado con los cómics y entender la estructura de una historia basada en tiras cómicas cortas.

**Materiales necesarios:** Recursos para el aula (bolígrafo, papel, pizarra o pizarrón blanco, proyector, etc.) y ordenadores (1 por cada 1 o 2 estudiantes)

**Tiempo:** 1h30

### b. Resumen del taller

- Tipos de cómic y vocabulario específico
- Narración y estructuración de un cómic
- Creación de su primer cómic digital
- Preparación para el siguiente taller

### c. Actividad

**Introducción:** Comienza presentando el esquema del taller a tus alumnos.

#### 1) Tipos de comics y vocabulario

##### Los distintos tipos de cómics

Presenta a tus alumnos los diferentes tipos de cómics y sus nombres, en particular el cómic europeo, el americano, el manga y el webcomic. Durante la presentación, no dudes en preguntar a tus alumnos sobre los cómics que han leído en cada categoría.

## Recursos:

Para ver una presentación en profundidad de los distintos tipos de cómic, puede visitar: <http://edcomix.eu/elearning-part1/> hacer clic en la pestaña "Qué son los cómics" y desplazarse hacia abajo para ver y descargar el archivo PowerPoint homónimo.

Los diferentes tipos de cómic también se presentan en profundidad, con varios ejemplos, en nuestra "Guía pedagógica sobre los usos prácticos del cómic en la educación" que puede descargar en: <http://edcomix.eu/resources/>

Esta guía está disponible en inglés, francés, griego, español y rumano.

## Un poco de vocabulario para hablar de los cómics

Introduzca a sus estudiantes este vocabulario básico para ayudarles a que puedan conversar sobre los cómics que crearán.

- **Forma de los comics**, Las formas más comunes de cómic son los libros de historietas (formados por varias páginas) o las tiras cómicas (formadas por al menos 2 paneles).
- **Viñetas**, son los marcos o cajas en los que se representa la historia.
- **Globos o bocadillos**, representan los soportes de texto en un panel. Los globos redondos representan el texto hablado. Los globos con forma de nube representan pensamientos. Los globos dibujados con una línea de puntos representan susurros o texto hablado en voz baja.
- **Leyendas o bloques narrativos**, son recuadros que contienen narraciones o diálogos y se comunican directamente con el lector, sin participar en la acción.
- El **canalón** es el espacio en blanco entre viñetas.
- **Un nivel o grada** es una fila o columna de viñetas.
- **Onomatopeya o efectos de sonido**, es el texto que representa sonidos en las viñetas.

A continuación, presente esta tira y pida a sus alumnos que identifiquen los diferentes elementos utilizados. Esto puede hacerse en trabajo por parejas, en grupo o pidiendo a los alumnos que identifiquen las partes que el profesor señale en una pantalla.



Fuente: [https://garfield-comic-strips.fandom.com/wiki/January\\_18](https://garfield-comic-strips.fandom.com/wiki/January_18)

## 2) Narración y estructuración de una tira cómica

### Un poco de teoría

Para este primer taller, presente a sus alumnos este principio básico de la narración: una historia se crea cuando le ocurre algo a un personaje o a un grupo de personajes y termina cuando se resuelve el suceso.

Como los cómics son cortos, la historia se reduce a su mínima expresión. Una buena manera de empezar a crear cómics es trabajar en una estructura de historia de tres actos para crear una tira cómica corta hecha de 3 a 4 paneles en un nivel.

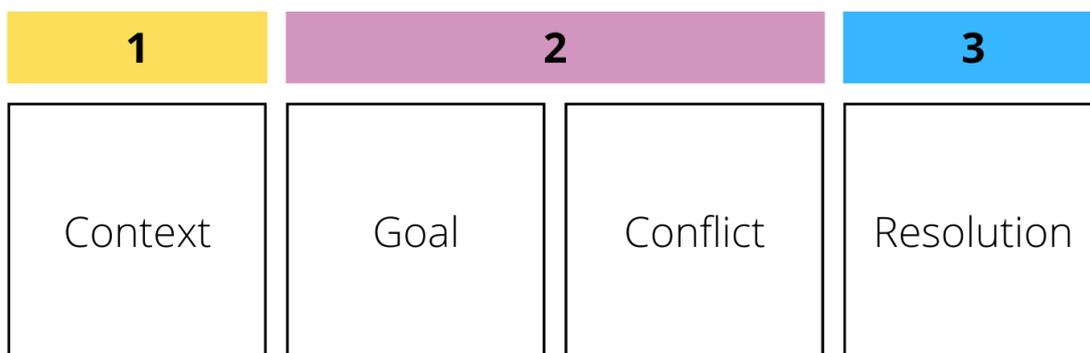
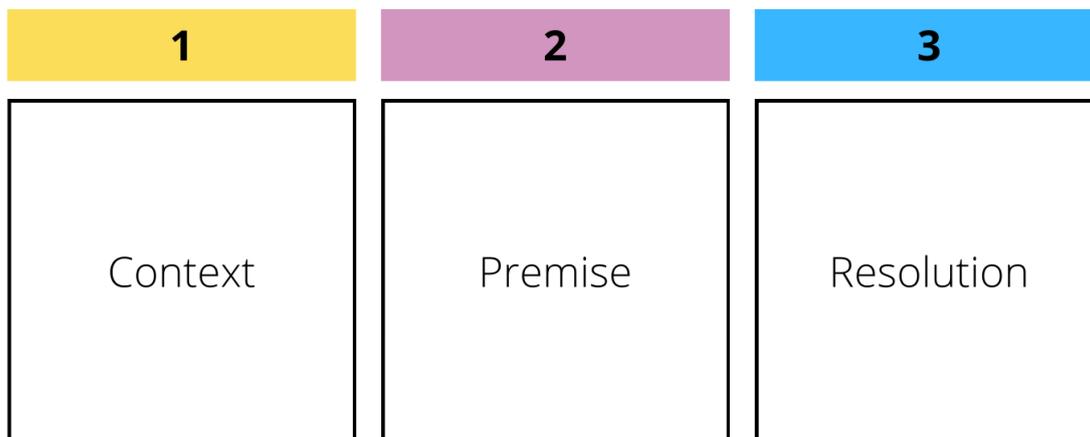
La estructura de la historia en tres actos se compone de los siguientes pasos:

1. **El contexto:** la primera viñeta proporciona algunos elementos de contexto, o algunos elementos para responder a las 5 preguntas:
  - ¿Dónde se desarrolla la historia?
  - ¿Cuándo se desarrolla la historia?
  - ¿Quiénes son los personajes?
  - ¿Qué hacen?
  - ¿Por qué lo hacen?

The first panel answers to some of these questions, but they might not all matter.

2. **El nudo:** El nudo es la parte principal de la historia, que describe cómo los objetivos del personaje entran en conflicto con un acontecimiento. El nudo se representa en los paneles centrales (panel 2 para las tiras de 3 paneles o paneles 2 y 3 para las tiras de 4 paneles).

3. **El desenlace:** este es el fin de la historia, fin en el cual el lector sabra más del personaje.



### Analizando tiras cómicas con la clase

Dedica tiempo a analizar y descomponer los pasos de los cómics cortos con tus alumnos. En el blog de Tim Stout (2011) se analizan ejemplos interesantes de "Calvin y Hobbes", o puedes navegar por el blog de Sarah Andersen para encontrar ejemplos interesantes (como <https://sarahcandersen.com/page/9>), por ejemplo.

Durante la conversación, pregunta a tus alumnos qué les parece el cómic y si sienten algo cuando se produce la resolución. Puede que no sean fans de las tiras que les presentas, pero si parecen aburridos puede ser porque no han entendido el cómic.

### 3) Creando tu primer comic digital

#### Introducción de las herramientas de creación de cómics

Elija una o dos herramientas de creación de cómics que le gustaría utilizar con sus alumnos. Las herramientas más relevantes para la creación de cómics en la educación secundaria se presentan en:

EdComix 'Guía de creación de cómics digitales' en el capítulo 'Herramientas en línea para crear cómics digitales para la educación', que puede descargar en:

<http://edcomix.eu/resources/>

Módulo de E-learning EdComix en <http://edcomix.eu/elearning-part3/> pestaña 'Use creation tools', y en <http://edcomix.eu/elearning-part4/> pestañas 'Digital comics creation tools 1/2 y 2/2'.

Explórelo usted mismo antes del taller y preséntelo a sus alumnos. Como en los pasos anteriores se ha proporcionado un buen volumen de contenido teórico, no dudes en repasar rápidamente esta primera orientación para que tus alumnos descubran las herramientas por sí mismos.

#### Permita que sus estudiantes creen su primera tira cómica

Pide a tus alumnos que creen su primer cómic digital, compuesto por 3 o 4 paneles, para que experimenten y recuerden los conceptos explorados hasta ahora. Si lo deseas, puedes proporcionarles de 5 a 10 ideas relacionadas con un tema (gramática, vocabulario, teatro, novela, historia, etc.) que hayáis estudiado en clase para que se inspiren.

### 4) Preparación para el siguiente taller

Después del taller, pida a sus alumnos que seleccionen una tira cómica que puedan compartir con la clase. Comenzará el siguiente taller analizando algunas de estas tiras para asegurarse de que los alumnos han comprendido y recordado las ideas exploradas durante el primer taller.

Si tienes tiempo, y en función de la rapidez con la que hayas repasado el contenido del taller, no dudes en preguntar a los alumnos cómo se sintieron al crear su primer cómic o sobre las herramientas utilizadas.

## TALLER 2

### a. Lista

**Título del taller:** Crear una tira cómica para ilustrar gramática y vocabulario

**Objetivos del aprendizaje:** Al final de este taller, los alumnos crearán un cómic para ilustrar una lección sobre gramática estudiada en clase. Para ello, pondrán en práctica los conocimientos sobre narración adquiridos durante el primer taller, y aprenderán algunos consejos y trucos para mejorar sus cómics.

**Material necesario:** Recursos para el aula (bolígrafo, papel, pizarra o pizarrón blanco, proyector, etc.) y ordenadores (1 por cada 1 o 2 estudiantes)

**Tiempo:** 1h30

### b. Resumen del taller

#### Crear un cómic para ilustrar la gramática y el vocabulario

- Comenzar con un recordatorio/resumen de lo aprendido en el taller anterior.
- Explorar las técnicas para crear un cómic fácil de leer
- Utilizar un recordatorio de los puntos gramaticales y de vocabulario que desea presentar en el cómic, incluyendo las dificultades y los matices.
- Realice una lluvia de ideas sobre la historia con sus alumnos.
- Crear un cómic basado en estos temas de gramática y vocabulario.
- Organiza las presentaciones en grupo, la retroalimentación y la puesta en común.

## c. Actividad

### 1) Empezar recordando o haciendo un resumen de lo aprendido durante el taller anterior

La introducción del tercer taller tendrá tres pasos:

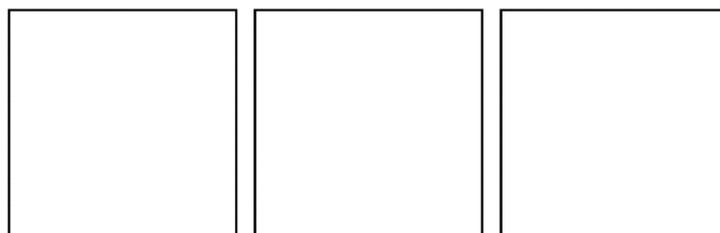
- Comienza presentando el esquema del taller a tus alumnos.
- A continuación, pide a los alumnos su opinión sobre la creación de su primer cómic.
- Pide a 5 alumnos que compartan con la clase el cómic que les ha tocado analizar. Puedes seleccionarlos al azar, por ejemplo, pidiendo a los 5 primeros que saquen el número 6 en un dado que compartan su cómic con la clase.

### 2) Explorando nuevas técnicas para poder crear un cómic fácil de leer

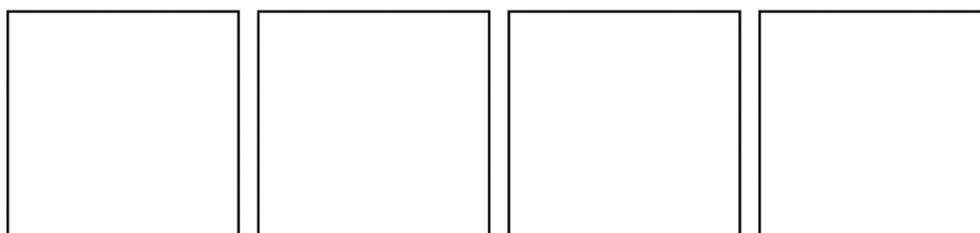
Presente a sus alumnos varios diseños de página

Muestre estas plantillas de cómics cortos fáciles de leer.

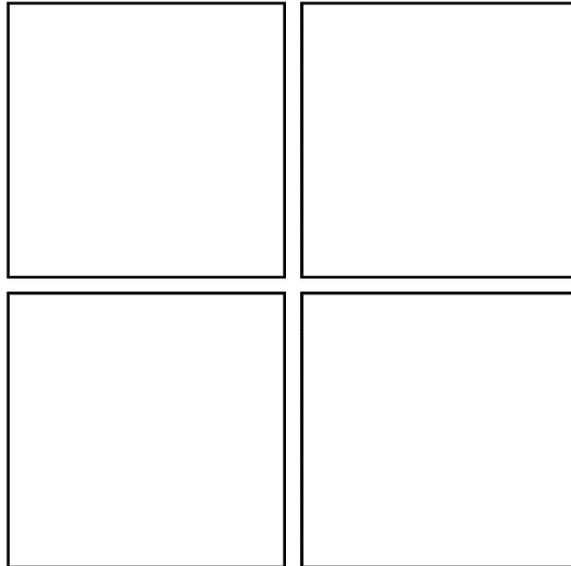
- 3 viñetas en 1 fila



- 4 viñetas en 1 fila



- 4 viñetas en 2 filas, o “cuadrado”



- 4 viñetas rectangulares del mismo tamaño colocadas verticalmente, también conocidas como “yon-koma” (de la definición en japonés)



Made with [BDF](#) application, developed by the IBnF

## Presente los principios básicos de la creación de cómics

Aquí tienes una lista de recomendaciones para compartir con tus alumnos. No dudes en permitirles que la utilicen como lista de control mientras crean su cómic.

- Cuando diseñes tu guión gráfico, planifica primero el texto y los bocadillos para asegurarte de que tienes suficiente espacio para ello incluso antes de añadir las ilustraciones.
- La cola de los bocadillos debe apuntar a la boca del personaje.
- Las colas de los bocadillos no deben cruzarse entre sí.
- Los lectores pasan más tiempo en los paneles más grandes: asegúrate de que los paneles más grandes muestren acciones importantes o largas.
- Numera tus bocadillos y traza una línea entre ellas para ver si el orden de lectura es lógico.

### Recursos:

Para obtener una lista más exhaustiva y más recursos gráficos sobre estos puntos, visita <http://edcomix.eu/elearning-part3/>, y haz clic en las pestañas "Pasos de la creación de un cómic" y "Solución de problemas de la creación de un cómic". Estas dos lecciones también tienen vídeos cortos para explicar a tus alumnos los puntos anteriores de forma más visual (especialmente el vídeo titulado '[How to place bubbles](#)').

### **3) Utiliza un recordatorio de los puntos gramaticales y de vocabulario que quieras presentar en el cómic, incluyendo las dificultades y los matices**

Ahora que tus alumnos están más familiarizados con la creación de cómics, puedes prepararlos para crear cómics relacionados con sus clases de inglés. Le aconsejamos que se centre en ilustrar la gramática, ya que permite más creatividad y variedad que el vocabulario. Para una actividad de este tipo, el vocabulario debe ser un aspecto secundario: puedes pedir a los alumnos que busquen el vocabulario que necesitan en un diccionario, o puedes darles una lista de 5 palabras para que las utilicen, relacionadas con el tema elegido para la lección de inglés.

#### **Recuerde con continuidad cual es el tema de la clase**

Dedica algún tiempo para recordar a tus alumnos el tema de la lección y no dudes en centrarte en los aspectos más complicados: ¡los alumnos podrían sentirse más capacitados para explorar sus dificultades a la hora de crear cómics!

### **4) Haga una Lluvia de ideas con sus alumnos**

Dedica entre 10 y 15 minutos a hacer una lluvia de ideas, contextos o situaciones con tus alumnos relacionadas con el tema gramatical. Esto permitirá fomentar su creatividad y hará que sean menos tímidos a la hora de compartir sus ideas y su creación más adelante.

Si no están muy inspirados, no dudes en darles una indicación, como "¿Qué haría Batman si...?", "¿Cómo podrías utilizar esta gramática para decir algo sobre Astérix?", etc.

### **5) Crear una tira cómica basada en esa idea específica de gramática**

Deje al menos 30-45 minutos para que sus alumnos creen un cómic relacionado con la idea gramatical estudiada. Esté atento para proporcionar apoyo con dificultades lingüísticas o técnicas.

A los alumnos que terminen antes, ofrézcales ayudar a otros alumnos a completar su cómic.

Pida a los alumnos que le envíen el archivo que han creado por correo electrónico o en un servidor conjunto para poder presentarlo a la clase.

## **6) Presentación grupal, retroalimentación y reunión de información**

### **Presentación grupal y retroalimentación**

Al final de la actividad de creación del cómic, pide a al menos 5 alumnos que presenten su trabajo. Esta vez, puedes pedir a los 5 primeros que saquen un 1 en un dado que vengan a presentar su trabajo.

Antes de que presenten, recuerda a tus alumnos los principios de la retroalimentación constructiva. Una buena forma de hacerlo es decirles que deben evaluar el cómic, no al creador, y que deben dedicar tiempo a destacar también los aspectos positivos del cómic creado.

Fomenta la conversación preguntando al creador qué le parece lo que ha hecho, si le hubiera gustado hacer algo diferente, ya que el resto de la clase podría apoyarle y animarle.

No dude en volver a la estructura de la historia en tres actos y en analizar las creaciones de los alumnos en relación con este aspecto.

### **Retroalimentación y reunión de la información**

Cuando todos los alumnos hayan presentado su trabajo, pregúntales si se sienten más seguros sobre la noción gramatical explorada.

A continuación, pregúntales cómo se sintieron al crear los cómics, al presentar su trabajo y al dar retroalimentación a los que presentaron.

Reserva al menos 20 minutos para este paso, ya que los alumnos pueden tener mucho que expresar después de una actividad creativa.

Como preparación para el siguiente taller, puedes ofrecer a tus alumnos que intenten dibujar figuras de palo si quieren empezar a dibujar ellos mismos. Este vídeo de 4 minutos

de la ilustradora Deb Aoki ofrece una buena introducción a este tema:

<https://www.youtube.com/watch?v=DkM6FgbQIGs>

### a. Lista

**Título del taller:** Crear una página de un cómic y aportar retroalimentación

**Objetivos del aprendizaje:** Al final de este taller, los estudiantes comprenderán un mayor número técnicas de creación de cómics, mejorarán sus habilidades de presentación y comunicación y aprenderán a planificar su trabajo.

**Material necesario:** Recursos para el aula (bolígrafo, papel, pizarra o pizarrón blanco, proyector, etc.) y ordenadores (1 por cada 3 o 4 alumnos), papel A3.

### b. Resumen del Taller

#### Crear una página de un cómic y aportar retroalimentación

- Comenzar con un recordatorio/resumen de lo aprendido en el taller anterior.
- Repasar el proceso y los principios de la creación de cómics y seguir avanzando.
- Creación de cómics en grupos.
- Organizar las presentaciones en grupo, la retroalimentación y el informe.

## c. Actividad

### 1) Empezar recordando y hacienda un resumen de lo aprendido en el taller anterior

Al igual que en los talleres anteriores, comience presentando el esquema de este taller.

Comience con un recordatorio de lo aprendido en el taller anterior. Puede ser en forma de:

- Las 3 cosas que los estudiantes hicieron mejor en su creación;
- Las 3 cosas que los estudiantes podrían hacer mejor en su próximo cómic;
- Lo que se entendió mejor en la gramática.

Aproveche la oportunidad para felicitar a sus alumnos por el trabajo realizado hasta ahora, y felicíteles por su implicación y esfuerzo, y anímeles para este último taller, que es el más exigente.

### 2) Revise y recuerde los principios del proceso de creación de cómics y avance

#### Revise los principios del diseño de cómics

Repase los principios de diseño de página estudiados en el segundo taller. Si cree que sus alumnos recuerdan la mayoría de ellos, puede repasar muy rápidamente este paso.

#### Yendo más allá en la narración: evite estereotipos negativos

Este paso es especialmente interesante si algunos de tus alumnos crearon cómics que se burlaban de ciertas categorías de personas, por su raza, género, origen, cultura, forma del cuerpo, discapacidad, etc. Es posible que ni siquiera se den cuenta de que su trabajo puede haber dañado a otros. Por ello, explica qué son los estereotipos y proporciona esta sencilla técnica para evitar la mayoría de ellos.

Una buena manera de evitar los estereotipos es pensar en ellos e intentar no encajar en ellos. Por ejemplo, a un personaje femenino le puede gustar cocinar, pero si todas las actividades que le gustan son sólo las tareas domésticas, puede dar lugar a una

representación deficiente de las mujeres. Podría, por ejemplo, disfrutar de la cocina y del fútbol o el rugby, que generalmente se consideran actividades "masculinas".

Anime a los alumnos a introducir personajes diversos cuyas singularidades no se conviertan en su único objetivo en la historia. Por ejemplo, si un personaje femenino lleva un hijab, la historia no tiene por qué girar en torno a su cultura o religión. Del mismo modo, un personaje cualquiera podría ser un usuario de silla de ruedas, y nadie tendría que mencionarlo porque no aporta a la historia nada más que diversidad y representación.

### **Pasos en la creación y en el guión gráfico**

Como el objetivo de este taller es crear un cómic más largo, es interesante dar una guía paso a paso a tus alumnos y pedirles que creen un borrador de guión gráfico. Si no tienen tiempo para completar su cómic, aún podría permitirles mostrar algo a los demás.

Estos son los distintos pasos que debe hacer que sigan sus alumnos:

- Crea tus personajes;
- Escribe la trama;
- Añade los diálogos;
- Transformarlo en un guión.
- Organiza todos los elementos de tu página en un borrador de guión gráfico;
- A continuación, empieza a utilizar la herramienta de creación de cómics.

### **3) Creación de comics en grupo**

Ahora, divide a tu clase en grupos de 3 o 4 personas y deja que creen un cómic más largo sobre el tema gramatical previamente explorado. Dale al menos 45 minutos para crear un cómic juntos.

Como siempre, tienes que estar disponible para el apoyo lingüístico y técnico.

#### **4) Presentación, retroalimentación y reunión de información**

Esta vez, pide a todos los grupos que presenten lo que han creado. Como es probable que algunos grupos no hayan terminado en este momento, tome una foto de su guión gráfico para que toda la clase lo vea.

Asegúrate de que no pasa nada si lo que han creado parece un borrador, y anímalos a que expliquen por qué han pensado en crear este cómic. Para cada grupo, y después de que los demás alumnos hayan dado su opinión, señala lo que más te gusta de la creación de este grupo.

Por último, tómate entre 5 y 10 minutos para preguntar a los alumnos qué les ha parecido la actividad y si les gustaría volver a intentarlo. Y no olvides felicitarles por su participación.

## BIBLIOGRAFÍA

- Council of Europe. Formal, non-formal and informal learning. Available at <https://www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning?desktop=true>
- Juntunen, Linda. (2017). 5 Reasons Why You Need Informal Learning. Available at <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/5-reasons-why-you-need-informal-training>
- OECD. Recognition of Non-formal and Informal Learning – Home. Available at <http://www.oecd.org/education/skills-beyond-school/recognitionofnon-formalandinformallearning-home.htm>
- Larson, D. (2014, January 16). Overview of the comic creation process [Making Comix.com]. Available at <https://www.makingcomics.com/2014/01/16/overview-comic-creation-process/>
- Council of Europe (COE). Formal, non-formal and informal learning. Available at <https://www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning?desktop=true>
- Stout, Tim (2011, March 3<sup>rd</sup>) 'How to Use 3-Act Story Structure in Comic Strips'. Available at <https://timstout.wordpress.com/2011/09/03/how-to-use-3-act-story-structure-in-comic-strips/> [Accessed 24/05/2021]

### Créditos de las imágenes

- Foto de Abin Varghese en Unsplash
- Foto de Leone Venter en Unsplash
- Foto de Tamanna Rumeen en Unsplash



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 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Obtenga más información sobre EdComix en:



<http://edcomix.eu/>



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

