

0.6 ESTRUCTURACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS CON EL USO DE LOS COMICS STRUCTURING OF TEACHING RESOURCES WITH THE USE OF COMICS

Espinosa_Izquierdo_Jaime_Gabriel¹, Flores_Roha_Luis_Alberto², De la Cruz_Jimenez_Christiam_Antonio³, Saltos_Jaramillo_Olga_Lorena⁴

¹ Magister en Informática Educativa, Docente de la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Carrera Sistemas Multimedia, ciudad Guayaquil – Ecuador.

jaime.espinosai@ug.edu.ec

² Magister en Diseño Curricular por Competencia, Docente de la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Carrera Sistemas Multimedia, ciudad Guayaquil – Ecuador.

luis.floresr@ug.edu.ec

³ Magister en Educación Superior, Docente, Colegio Fiscal Provincia de Chimborazo, ciudad Guayaquil – Ecuador.

christian.cruz@educacion.gob.ec

⁴ Magister en Educación Superior, Docente, Unidad Educativa Cayetano Tarruell, ciudad Guayaquil – Ecuador.

uct@cayetanotarruell.edu.ec

Resumen

Al hablar de la Historia se habla de los hechos vividos por los próceres, personajes históricos que dieron su vida por liberar a los compatriotas. Se habla sin lugar a duda de todo lo que nos rodea sin que se nos escape algo, más nunca nos fijamos de cómo se nos ha impartido este conocimiento cuál fue, es y será la metodología de esa asignatura; considerando que la Historia pertenece a Estudios Sociales, y esta es una de las principales ciencias porque si no hubiese existido, de dónde cree usted que se hubiera podido plasmar tantas majestuosidades que se han dado a lo largo de la historia de nuestra existencia y poderlo saber ahora nosotros.

Es por eso que hay que tomarla en cuenta y no dejarla pasar por alto, como una simple asignatura de repaso, sino como se interesarán los futuros científicos, historiadores, aquellos pequeños que hoy les agrade esta materia, mañana posiblemente serán excelentes profesionales en esta rama y toda su gama, razón por la cual se pretende con este proyecto implementar una revelación con un método de enseñanza que sea nuevo y novedoso y a la vez motive a más de uno en la asignatura; además que proporcionará de ciertos atributos (habilidades, conocimientos, aptitudes, actitudes y valores), ya que al hablar de educación estamos hablando de un bien social general.

A los estudiantes de educación básica se les debe de inculcar para fomentar los valores y enfrentarse a la sociedad, procurando igualdad de condiciones.

La revista didáctica que se ha desarrollado es de gran ayuda tanto para el docente como el estudiante, ya que interactuarán ambos en el proceso de aprendizaje con un innovador diseño que nos enseñará toda la historia con lujos y detalles, y que es el apoyo apropiado para el tutor, que desarrolle ese conocimiento en la utilización de la vida diaria en la sociedad.

Palabras claves:

Historia – aprendizaje – sistema educativo – enseñanza – aprendizaje.

Introducción

Los seres humanos estamos inmersos en una era digital y conectados aun cableado y somos, como dice Chomsky, un rebaño desconcertado; vivimos a una velocidad de vértigo y nuestra capacidad de sosiego para pensar se diluye entre los innumerables microchis del ocio que alguien nos ofrece en dosis adecuadas con el fin de hacernos seres inadecuados. Nuestra sociedad es una sociedad programada en la que sólo unos pocos tienen acceso a las claves del programa, mientras que los demás no podemos intervenir sino como meros espectadores.

No se pretende dar una visión apocalíptica, pero sí queremos reflexionar y preguntarnos sobre algunas cuestiones que afectan directamente al ámbito educativo.

Si bien es verdad, tanto las administraciones educativas como los profesionales de la educación apuestan cada vez más por el uso de otros medios, fundamentalmente con aquellos relacionados con el tratamiento de la información y que son presentados en soportes técnicos o tecnológicos.

Sobre estos aspectos vamos a tratar en el presente artículo, intentando establecer pautas y criterios para la selección, uso, elaboración y clasificación de materiales didácticos; analizando la utilización de los medios tecnológicos; y viendo las posibilidades didácticas de éstos.

Recursos Didácticos:

Son un conjunto de elementos que facilitan la realización del proceso enseñanza-aprendizaje. Estos contribuyen a que los estudiantes logren el dominio de un contenido determinado. Y por lo tanto, el acceso a la información, la adquisición de habilidades, destrezas y estrategias, como también a la formación de actitudes y valores.

Los recursos didácticos, por lo tanto, son aquellos materiales o herramientas que tienen utilidad en un proceso educativo. Haciendo uso de un recurso didáctico, un educador puede enseñar un determinado tema a sus estudiantes.

Esto quiere decir que los recursos didácticos ayudan al docente a cumplir con su función educativa. A nivel general puede decirse que estos recursos aportan información, sirven para poner en práctica lo aprendido y, en ocasiones, hasta se constituyen como guías para los estudiantes.

Supongamos que un docente desea enseñar a los estudiantes sobre el calentamiento global. Para cumplir con este objetivo, el docente puede utilizar distintos recursos didácticos: proyecta una película que muestra las consecuencias del calentamiento global, organiza un concurso de afiches con el objetivo de que los estudiantes aconsejen a otros jóvenes sobre el tema y lleva a un experto a brindar una charla a la clase.

Los recursos didácticos suelen apelar a la creatividad y a la motivación del estudiante. Siguiendo con el ejemplo anterior, los estudiantes tendrán que sacar sus propias conclusiones del filme, demostrar su imaginación al crear el afiche y reflexionar sobre la experiencia del experto en este tema para tomar su ejemplo. El proceso de enseñanza-aprendizaje, de este modo, resulta más valioso con estos recursos que si sólo se emplearán libros de texto.

Ventajas de los Recursos Didácticos:

Los materiales didácticos constituyen un recurso formativo complementario que debe utilizarse de la manera adecuada y en los momentos oportunos.

El uso de estos materiales, tiene varias ventajas, como son:

Promoción de la enseñanza activa. Fortalecimiento de la eficacia del aprendizaje. Favorece la comunicación docente - estudiante. Ampliación del campo de experiencias de los estudiantes. Posibilita que el estudiante alcance por sí mismo el aprendizaje. Avivar el interés. Orientar el aprendizaje. Facilidad de corrección. Fomento de actividades cooperativas. Fomento de la enseñanza a distancia.

Consecución de la captación de la atención del estudiantado. Son útiles para racionar la carga de trabajo tanto de docentes como de estudiantes. Disminuye el tiempo que debe dedicarse para que los estudiantes aprendan los temas, porque se trabaja con sus contenidos de manera más directa. Contribuye a maximizar la motivación en los estudiantes.

El uso de los medios didácticos favorece tanto al estudiante como al docente ya que, con materiales tradicionales como son la pizarra o las transparencias y las nuevas tecnologías, presentaciones multimedia, correo electrónico, favorecen la motivación y el interés de los estudiantes en la asignatura, gracias a los medios de la actualidad varios estudiantes que han desarrollado sus estudios con éxito de forma telemática. Para los docentes es un gran adelanto ya que las correcciones de trabajos, tesis, prácticas, es más rápido y cómodo.

Desventajas de los Recursos Didácticos:

Aparición de la distracción. Creación de adicción en cuanto al uso de estos medios.

Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo. Disminución de trabajo en grupo y desarrollo de una conducta individualizada. Aparición de cansancio visual y saturación. Fallo de las nuevas tecnologías, obligando al individuo a volver a utilizar los medios tradicionales mencionados anteriormente.

Falta de una correcta planificación curricular. Presencia de pasividad en el desarrollo de las actividades desarrolladas. Elevado coste de adquisición y mantenimiento del equipo informático. Velocidad vertiginosa con la que avanzan los recursos técnicos, volviendo los equipos obsoletos en un plazo muy corto de tiempo. Dependencia de los elementos técnicos para interactuar y poder utilizar los materiales. Se corre el riesgo de la desvinculación del estudiante del resto de agentes participantes (compañeros y docentes) por una impersonalización de la enseñanza.

La preparación de los materiales implica necesariamente un esfuerzo y largo periodo de concepción. Es una forma totalmente distinta de organizar la enseñanza, lo que puede generar rechazo en algunos docentes adversos al cambio.

¿A qué hace referencia la palabra "tecnología"?

La tecnología puede referirse a objetos que usa la humanidad (como máquinas, utensilios, hardware), pero también abarca sistemas, métodos de organización y técnicas.

El término también puede ser aplicado a áreas específicas como:

- Tecnología en la educación,
- Tecnología médica,
- Tecnología de la información,
- Tecnología de asistencia, entre otros.

Recursos Tecnológicos Educativos

Los beneficios de las clases con soporte tecnológico.

- Generación audiovisual.
- Jóvenes nacidos con la multimedia.
- Se entretienen por medio de ellas.
- Se relacionan con otros a través de ellas.
- Inmersos en las tecnologías muy buena parte del día.

¿En qué consisten los cómics?

Según el diccionario de la Real Academia Española, la palabra Cómico proviene del inglés y hace referencia tanto a una serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo, como a un libro o revista que contiene estas viñetas. A su vez, define Viñeta como “cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta”.

El presente documento propone que los estudiantes utilicen herramientas de las TICs para crear, almacenar y publicar sus propios Cómics digitales, al tiempo que mejoran sus habilidades narrativas, de lectura y escritura, además de su alfabetización visual. Esto se logra mediante la elaboración de un guion gráfico que narrando combine lectura, escritura y creación de imágenes en formato de historieta.

Según Eydie Wilson, los estudiantes encuentran el formato Cómico fácil de entender y usar. Debido a que los cómics se presentan en fotogramas secuenciales, es fácil para los lectores seguir el progreso de la historia. Cada cuadro contiene imagen y/o texto y la secuencia de estos cuadros ayuda a los estudiantes a reflexionar sobre la importancia tanto de sintetizar, como de comprender los puntos clave de la historia que se está narrando. Cabe anotar que existen múltiples disposiciones de viñetas, lo que permite usar la forma que más se adecúe a la historia que se quiere contar.

¿Por qué los cómics son útiles para mejorar determinados aprendizajes?

Para David Jonassen, los Hipermedios pueden utilizarse en educación para construir productos en los que se integre más de un medio digital. Esto permite al estudiante usar a voluntad y combinar: texto, imagen y sonido. Estas herramientas requieren que el estudiante experimente como diseñador, potencie

sus habilidades para investigar, organice sus pensamientos en forma secuencial y los represente en forma de historieta. Los Cómics, como secuencias narrativas, pueden elaborarse con textos escritos u orales, imágenes y sonidos de fondo; a esta combinación de medios se le conoce ahora como Transmedia.

Según Eydie Wilson, la elaboración de Cómics promueve tanto el alfabetismo tradicional (funcional) como el alfabetismo visual, y el tecnológico (TICs). Crear Cómics permite a los estudiantes desarrollar el alfabetismo visual ya que ellos deben expresar sus pensamientos en forma de imágenes y luego, en forma de guion, asociarlos con textos.

Por su parte, la inteligencia Visual/Espacial operacionalizada por Howard Gardner, se desarrolla cuando los estudiantes realizan actividades en las que ponen en juego capacidades para presentar visualmente secuencias narrativas, idear y plasmar detalles visuales, dibujar escenarios y personajes en diferentes planos, y elaborar bocetos. Todas estas capacidades se pueden potenciar mediante la realización de proyectos de aula en los cuales los estudiantes elaboren Cómics.

Por último, el Modelo Gavilán para desarrollar la Competencia para Manejar Información (CMI), propone en su cuarto paso elaborar un producto concreto en el que se plasme la respuesta a la pregunta principal de investigación. En este caso se puede solicitar a los estudiantes que elaboren un Cómic que narre los resultados de la investigación realizada.

¿Cuándo utilizar cómics?

Eydie Wilson plantea en su libro “Serious Comix” que la elaboración de Cómics engancha fácilmente a los estudiantes con actividades de escritura, de creación de ilustraciones y de narración secuencial de historias; las TIC facilitan la realización de estas actividades. Los docentes deben reflexionar acerca de cuáles de los procesos educativos que adelantan actualmente con sus estudiantes pueden impactarse positivamente con el uso educativo de Cómics (ver el punto 1 de este documento).

A manera de ejemplo, el uso educativo de Cómics resulta muy útil cuando los estudiantes deben:

Entender el lenguaje de las historietas y de las imágenes. Reconocer el tema de caricaturas o el tema expresado en, historietas, anuncios publicitarios y otros medios de expresión gráfica. Ordenar y completar la secuencia de viñetas que forman una historieta. Relacionar las imágenes con las palabras para explicar el significado de un mensaje.

Reconocer las formas de empezar y terminar algunas narraciones. Distinguir quién es el que produce un mensaje, quién es el que lo interpreta y qué papel juega cada uno. Elaborar instrucciones que sean lógicas y que tengan una secuencia. Expresar sentimientos y emociones mediante distintas formas gráficas y lenguajes.

Reconocer en los textos elementos como tiempo, espacio, acción y personajes. Entender las obras no verbales como producto de las comunidades. Humanas y descubrir qué estrategias usan para comunicar sus mensajes. Ordenar y completar la secuencia de viñetas que forman una historieta. Relacionar las imágenes con las palabras para explicar el significado de un mensaje.

Pensar antes de escribir un texto narrativo. Para ello: se define un tema; se busca y selecciona la información necesaria; se organiza la información en una secuencia lógica. Identificar elementos que forman parte de un texto; reconocer la función de los personajes, los ambientes, los diálogos y las escenas en una obra. Comprender que existen diversas formas de expresar las identidades (por ejemplo, la apariencia física, la expresión artística y verbal, y tantas otras).

Argumentar sobre dilemas de la vida cotidiana en los que distintos derechos o distintos valores entran en conflicto Argumentar sobre dilemas relacionados con exclusión. Crear un Cómic sobre un pasaje de una obra literaria leída en clase. Producir textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal para expresar críticamente las ideas o para recrear realidades.

Describir el impacto de algunos hechos políticos clave en las organizaciones sociales, políticas y económicas del país. Promover y defender los derechos humanos en su contexto escolar y comunitario. Representar procesos de trabajo para mejorar el uso y aprovechamiento de los recursos. Representar prácticas adecuadas para el uso y preservación de los recursos.

Uso educativo de los cómics y herramientas para elaborarlos.

La producción de Cómics digitales requiere que los estudiantes diseñen, en formato de historieta, esto es, combinando escritura y creación de imágenes, un guion gráfico sobre un tema específico. Como las tiras cómicas se basan en fotogramas secuenciales, estos ayudan a los estudiantes a determinar los temas fundamentales de cualquier historia y narrarlos gráficamente. Encuentre aquí, tanto programas para producirlos, como sugerencias para usarlos en el aula.

Uso educativo de los cómics y herramientas para elaborarlos

Con el aumento sin precedentes de recursos digitales ofrecidos hoy por Internet, los docentes tienen acceso a un sinnúmero de herramientas informáticas útiles y de calidad, que pueden utilizar en sus clases para enriquecerlas y mejorar así el aprendizaje de sus estudiantes.

Herramientas.

Pixton

Aplicación en línea con características Web 2.0 para crear cómics. Ofrece una serie de plantillas para seleccionar el número y disposición de los recuadros, varios personajes prefabricados, fondos y artículos decorativos, etc. Los estudiantes pueden crear historias sobre temas relacionados con las diferentes asignaturas.

El primer paso consiste en seleccionar el tipo de cómic (rápido, clásico, chiste, gran formato, avatar, 4-Koma, largo y estilo libre). A continuación, se selecciona la plantilla más apropiada para la historia que se quiere contar. Luego se eligen los personajes a utilizar; esto genera una página nueva con el cómic en versión editable (modificar título, personajes, globos y textos).

GoAnimate

Aplicación en línea para crear videos con algunas opciones gratuitas y otras de pago. Con GoAnimate se pueden crear cómics en los que los personajes hablan en lugar de utilizar viñetas y globos con texto.

Lo primero es hacer clic en el botón “Crea tu vídeo”, luego elegir el escenario, los personajes y escribir o grabar los diálogos. La herramienta ofrece las opciones de utilizar música ambiental para el video y de crear personajes propios.

Comic Maker

Aplicación para Android que permite elaborar fácilmente Cómics a partir de fotografías. Ofrece varios diseños para los recuadros y en cada recuadro se puede insertar una fotografía y agregarle uno, de los seis tipos de globo, con su correspondiente texto. A las imágenes se les puede aplicar uno de cuatro efectos especiales disponibles: imagen antigua, dibujo a lápiz, dibujo animado y sepia.

Toondoo

Con Toondoo los estudiantes pueden crear en línea sus propias historietas sobre cualquier tema. Para ello, utilizan los personajes, escenarios y objetos que ofrece la aplicación o crean los propios. Además, es posible cambiar la expresión del rostro y del cuerpo del personaje seleccionado, lo cual contribuye a que se adapte al texto de cada viñeta.

El primer paso consiste en registrarse en el sitio. Luego se debe seleccionar el diseño de las viñetas (entre 1 y cuadro recuadros) para la historieta a elaborar. Si el Cómic es largo, la herramienta permite unir varias historietas en un solo libro. A continuación, se arrastra a cada viñeta el fondo y los personajes prefabricados. Por último, se agregan los globos y sus respectivos textos.

Es posible crear una biblioteca con varios cómics y publicarlos en un Blog o página Web.

Bitstrips

Aplicación en línea muy sencilla para crear cómics. Una vez seleccionado el número de viñetas, se procede a seleccionar y configurar cada uno de los fondos, personajes, objetos, efectos y figuras que irán en cada recuadro de la historieta. Posteriormente se agregan los globos con los textos. Por último, se aplican controles y filtros a personajes y globos.

Comic Strip It

Con Cómic Strip It los estudiantes pueden elaborar en sus dispositivos Android atractivas historietas. La aplicación permite utilizar las imágenes de la galería o tomar nuevas fotos directamente en el Cómic. Estas fotos se pueden agrandar o achicar, rotar y ubicar en diferentes posiciones. Al igual que en todos los programas para elaborar Cómics, se puede añadir título, globos con texto y

aplicar efectos de imagen a cada fotograma. El Cómics resultante se puede compartir en todas las plataformas sociales.

Creaza Cartoonist

Programa para iPad que facilita crear historias. Permite guardar los trabajos en línea en una cuenta de Creaza para su posterior edición, distribución y exportación. Se pueden crear películas a partir de los dibujos animados creados en el iPad.

Características: Crear historias basadas en personajes prefabricados, accesorios y fondos realizados por diseñadores profesionales y artistas; cambiar el estado de ánimo y la expresión de los personajes; utilizar la cámara del iPad para añadir fotos a la historietas; guardar las historietas en línea y compartirlas con otros, o exportarlas a archivos PDF de alta resolución.

Por tanto, la incidencia de los recursos audiovisuales y de la objetividad de las cualidades que se interpretan al observar los comics, hacen despertar en los lectores el deseo de conocer desde otra óptica, para lo cual es necesario la participación de los actores que están inmersos en el mundo del aprendizaje, desde el docente, hasta el colaborador de la biblioteca donde reposan los libros. La difusión de la información contenida dentro de los comics tiene resistencia por cuanto no se los considera textos científicos, Es así que Gómez-Hernández, J. A. (2008) nos dice que “Es necesario incidir en la formación de los bibliotecarios y su conocimiento del mundo de los comics” Siendo los bibliotecarios quienes pueden recomendar el uso de este recurso. En tanto también considera que “Una biblioteca puede contribuir a la información sobre el comic, a la educación del gusto, a la comprensión de su lenguaje y a la reducción de los prejuicios existentes en torno a él.”

Conclusiones

El objetivo de este trabajo fue investigar cuáles son las características y condiciones que debe tener el cómic como mediación para el aprendizaje. El trabajo se desarrolló aplicando el método analítico sintético, a partir del análisis logrado por el cruce de información obtenido de las observaciones, las entrevistas en profundidad y las fuentes documentales. Las fuentes documentales comprendieron temas sobre imagen, didáctica, enseñanza, aprendizaje, cómic, humor, juego y otros tópicos relacionados. Como conclusiones de este trabajo, se destacan enseguida algunas, con la intención de compendiar la investigación, y presentar los condicionamientos que los investigadores han encontrado. La conclusión central a la que llega este trabajo es la siguiente: los docentes pueden encontrar, en el cómic, una mediación eficaz para la enseñanza, que debe ser apoyada por las instituciones educativas. Esta investigación ha aportado elementos de juicio para concluir que el cómic, como tal vez todo medio de comunicación de masas, puede utilizarse como mediación didáctica. Sin embargo, para lograr este cometido, es necesario conocer la población a la cual se dirige la mediación didáctica; además, se deben poder desarrollar con idoneidad los contenidos temáticos que se hayan escogido, y éstos tienen que poder

expresarse con calidad profesional en el formato del cómic. En ningún momento debe perderse de vista que el cómic, como todo medio de comunicación.

Referencias Bibliográficas

Fernández, M. J., & Ramiro, M. Á. (2014). Derechos humanos y comics: un matrimonio est-éticamente bien avenido. *Revista Derecho del Estado*, (32), 243-280.

Gómez-Hernández, J. A. (2008). C. 2. El interés de las bibliotecas por el mundo de los comics.

Hernández, J. A. G. (2007). Alfabetización informacional: cuestiones básicas. *Anuario ThinkEPI*, (1), 43-50.

<http://crisroccar.blogspot.com/2012/05/ventajas-e-inconvenientes-del-uso-de.html>

<http://definicion.de/recursos-didacticos/#ixzz3VDse4oaP>

<http://definicion.de/recursos-didacticos/#ixzz3VDsNstV3>

<http://www.monografias.com/trabajos88/recursos-didacticos/recursos-didacticos.shtml>

<http://www.eduteka.org/comics.php>