



Universitat
de les Illes Balears

Títol:

**“Tiza y viñetas” Treballant multi competencialment.
Bloc educatiu per a la introducció de tècniques de
còmic al procés d’ensenyament-aprenentatge a
educació secundària.**

NOM AUTOR: Bernardo Vadell Garau

Memòria del Treball de Fi de Màster

Màster Universitari Formació del professorat
(Especialitat/Itinerari de Tecnologia Industrial)

de la

UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS

Curs Acadèmic 2015-2016

Data 01 de juny de 2016

Nom Tutor del Treball Maria Antònia Caimari Chamorro

Índex

Resum	3
Justificació	4
Objectius	5
Estat de la qüestió	6
Proposta del treball	18
Valoració i conclusions	33
Referències bibliogràfiques.....	34
Bibliografia	35
Webgrafia.....	35

Resum

El còmic és present a tots els països i cultures i el seu codis són entesos per tots els joves venguin d'on venguin. A dia d'avui els joves estan acostumats a la cultura audiovisual. Per què no podem aprofitar aquesta universalitat en profit d'una bona docència? El còmic com a mitjà de expressió és multidisciplinari, toca moltes competències claus i les seves dimensions, i fomenta la creativitat, un del pilars en que s'ha de fonamentar l'educació moderna. La realització d'un còmic implica tot un seguit de tasques com són l'establiment d'una idea, la recollida d'informació sobre el tema a tractar, la realització d'un guió, la planificació, presa de decisions, distribució i seqüenciació en vinyetes, etc.

La realitat a l'interior d'un aula és que està conformada per una gran heterogeneïtat de membres, representada en diferents cultures, idiomes i costums, ,la diversitat de l'alumnat es veu també en la existència de alumnes amb necessitats especials, que fan que el docent tengui que adaptar el seu missatge a diferents nivells. El còmic permet atendre a la diversitat, podem realitzar activitats amb còmics que ens permetran una millor integració dels alumnes nouvinguts que tenen dificultats amb l' idioma, també és un bon instrument per als alumnes amb problemes de comprensió lectora o dificultats auditives.

L'objectiu d'aquest treball és la realització d'un bloc educatiu on es posi a l'abast de la comunitat educativa, la informació necessària per a treballar amb aquest tipus de tècniques. Aquest bloc explicarà perquè és una bona elecció la utilització d'aquestes tècniques, com és fa un còmic, quins recursos es poden fer servir, ja siguin bibliogràfics o digitals, així com a propostes docents per a diferents assignatures, etc. En cap moment l'intenció és que el visitant del bloc dibuixi bé, per això ja hi ha altres disciplines, sino posar al seu abast tota l' informació necessària per a fer servir de manera adequada aquest mitjà de comunicació universal sigui quin sigui el seu nivell artístic i l'assignatura a tractar.

Paraules Clau: Còmic, bloc, comunicació, TIC

Justificació

La realitat de la nostra societat és que està immersa en una cultura audiovisual i que els joves actuals solen ser més receptius a un missatge visual. L'educació ha de permetre la connexió entre el món real i les aules, fer servir un llenguatge i uns instruments que siguin acceptats i entesos pels alumnes. El còmic com a instrument de comunicació que és, pot ser perfectament vàlid de ser aplicat al procés d'ensenyament-aprenentatge, és conegut per gran part dels alumnes. Entendre el seu funcionament i estructura permetrà al docent aplicar estratègies didàctiques de qualitat amb aquest instrument.

Objectius

Analitzar i mostrar que el còmic com a mitjà de comunicació i instrument didàctic és una eina molt vàlida, que pot treballar diverses competències, aportant els arguments de diferents autors i les seves experiències envers aquest mitjà.

Veure les diferents estratègies que es poden fer servir mitjançant el còmic al món de l'educació.

Analitzar el còmic com a recurs didàctic en el àmbit de l'educació en general i veure les competències i dimensions que es poden treballar amb aquest mitjà.

Fer una proposta consistent en la realització d'un bloc dirigit a la comunitat educativa que serveixi de eina per a iniciar-se en la realització d'un còmic, explicant les passes a seguir, instruments dels que pot disposar, ja sigui bibliografia o eines tecnològiques, exemples de tasques amb còmic, etc.

Establir una sèrie de pautes i consells per al docent de manera que pugui aplicar l'ús del còmic a l'aula.

Estat de la qüestió

Aquest treball tracta sobre l'ús del còmic per tant el primer que hem de fer és definir el concepte de còmic, hem llegit diferents texts i autors i a cada un hi hem trobat una definició, aquí només en donarem algunes que hem seleccionat , i el primer que ens hem de demanar és què és un còmic? Segons el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (DRAE) "Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo" aquesta descripció és molt simple i incompleta, altre autors ens aclareixen que és un mitjà de comunicació basat en un llenguatge visual, Artacho (2002) ho defineix de la següent manera:

"La historieta o el tebeo es un medio de comunicación y por tanto de información, apoyándose en un lenguaje basado en la experiencia visual de la que participan de manera intensa el profesional y el lector, provocando en éste, un ejercicio visual y verbal." (p.59)

Barrero (2002) (p.2) defineix el còmic així:

"Un cómic consiste en un conjunto de signos, con significado propio o no, integrados en un sistema de códigos, más o menos rígidos, los iconemas y varios supersistemas (como la viñeta, la tira, la página, el tebeo), de cuya lectura se obtiene un impresión estética, aunque es eminentemente narrativa."

Borrego (2002) (p.3) ens dona una definició ben detallada:

"El cómic cuenta una historia mediante el empleo de elementos icónicos (dibujos) y verbales (textos). Ambos elementos no simplemente se hallan interrelacionados entre sí, sino que establecen una síntesis verbo icónica que se produce dentro del espacio de la viñeta que se rige por una reglas perfectamente codificadas. El cómic es, fundamentalmente un medio narrativo, un recurso para contar historias. Pero lo hace de una forma muy singular. La secuencia de la narración corresponde a la lectura de izquierda

a derecha y de arriba a abajo de las viñetas. En cada viñeta se representa un momento definido de la acción, ubicándola en un espacio y un tiempo preciso. La historia prospera de una viñeta a otra, omitiendo sucesos intermedios que el lector discurre al momento de la lectura. Para entender íntegramente el lenguaje del cómic es necesario analizar el contenido de las viñetas. Dentro de ellas están las imágenes, los textos y otras convenciones específicas. Obviamente, el análisis quedaría incompleto si no se considerase además la interacción de cada viñeta con las precedentes y con las siguientes.”

El següent punt a tractar és investigar les opinions dels diferents autors sobre el potencial que té el còmic com a instrument didàctic i com ho argumenten, a la nostra investigació observam que aquest potencial és tingut en compte, així llegim a autors com Rodríguez (1999) (p.172) que exposa: “El cómic ya no es simplemente un mero entretenimiento, es otra forma de comunicación, que se inscribe en el contexto de la civilización de la imagen. También es un sistema que podríamos aprovechar notablemente desde el punto de vista pedagógico.”

El còmic és un mitjà de comunicació, Agüero, García-Salcedo y Sánchez (2012) (p.468) ho expliquen de la següent manera: “los cómics son un medio de comunicación masivo, que puede acercar al público con la ideología del guionista y/o dibujante, por lo que el cómic tiene una finalidad pedagógica”.

També és evident la seva utilitat per a fomentar la lectura com diu Artacho (2002) “No debemos olvidar la importancia del cómic como medio visual que facilita la captación de información, como instrumento de introducción y fomento de la lectura.” (p.59)

Agüero et al. (2012) defensen la utilització del còmic com a eina didàctica (p.470):

“Este medio de comunicación masivo es capaz de transmitir conocimiento y valores en un contexto lúdico. Estimulan la imaginación del lector, lo hacen partícipe de la lectura, fomentan su autoestima, aumentan su vocabulario,

mejoran su capacidad crítica, fortalecen la inteligencia emocional y la asimilación de conceptos en diversas áreas del conocimiento, y promueven el trabajo en equipo”

Igualment es pot destacar la utilitat per a alumnes amb dificultats, així Agüero et al. (2012) (p.480) diuen: “Para estudiantes con problemas de comprensión lectora, los textos reducidos en los globos de los cómics les son más fáciles de analizar, por lo que se incrementa su participación en las discusiones.”

Diversos autors també es decanten per l'aplicació d'estratègies educatives basades en el còmic i la seva utilització a les aules com Gonçalves y Machado (2005) “los profesores deben estar atentos a este medio de comunicación, aparte de que deberían usarlo en sus prácticas educativas.”

Viau, Szigety y Tintorini (2015)(p.587) opinen el següent: “... Nunca hay que desdeñar la posibilidad de llevar a los distintos niveles educativos temas científicos que parecen imposibles de ser transmitidos a los estudiantes. Siempre subyace sobre los mismos una transposición didáctica que puede ser alcanzada aplicando un modelo didáctico adecuado.”

Viau et al. (2015) defensen la introducció del còmic a la docència amb la següent afirmació (p.587): “De acuerdo con ello, buscar herramientas didácticas innovadoras debe ser una labor fundamental del docente, y en ocasiones, esas herramientas, lejos de ser nuevas, simplemente son recursos que ya estaban pero cuyo uso se descarta.”

Es necessari doncs conèixer aquest mitjà i la seva estructura per a poder aplicar estratègies didàctiques, Borrego (2002) (p.3) diu:

“El contenido de las viñetas y el montaje de las mismas son, por tanto, los dos apartados básicos en el diseño de una didáctica para el empleo del cómic en el aula. Son muchos los atributos del cómic que fácilmente pueden ser empleados en la producción de estrategias didácticas. Dado

que este recurso se halla entre los medios de comunicación de mayor demanda por los niños y jóvenes, su lectura es habitual para muchos de nuestros alumnos, por lo que su integración a los procesos de enseñanza-aprendizaje puede darse de forma directa.”

Un dels problemes de l'educació és que està desconnectada de la realitat tal com explica Rodríguez (1999) (p.171) “ la desconexión entre la enseñanza y la vida es casi permanente motivo de desinterés en las aulas” el mateix autor aposta per la innovació i introducció de noves tècniques a l'educació (p.171)“ Merece la pena meditar, además, sobre algunos otros puntos, como el de la creatividad, el de la necesidad de una auténtica convivencia o el de la recuperación del espíritu pionero.” L'influència dels mitjans de comunicació sobre els alumnes es fa evident i s'ha de permetre la seva inclusió a les aules, tal com reclama Borrego (2002) (p.2)

“Es una verdad a voces que nuestros alumnos están mucho más influenciados por los medios de comunicación que por las instituciones tradicionalmente responsables de la labor socializadora. Ante esta realidad, resulta evidente que las comunidades educativas deben modificar sus actitudes, abandonando la postura de indiferencia y aislamiento, con respecto a los medios de comunicación, y permitiendo su acceso a las aulas, reconociendo su existencia y su creciente importancia social”.

Es fa necessària la utilització d'un llenguatge que arribi a la audiència i sigui entès, Carretero (2006)(p.288) exposa “es importante huir de las clases donde el docente se limita a emitir un mensaje (conocimientos), ignorando si el receptor (alumnos) recibe o no dicho mensaje y si lo interioriza de forma significativa.”

Molts autors consideren la capacitat motivadora del còmic, Carretero (2006) (p.290) diu:

“... nuestro trabajo ha ido orientado especialmente a motivar a aquellos alumnos normalmente más desinteresados. Queríamos potenciar el trabajo en grupo, donde la diversidad constituyese una fuente enriquecedora para todos los componentes del mismo y donde la colaboración fuera una de las bases del funcionamiento (Mateo, 2005).”

Aquest mateix autor explica que fomenta la capacitat de separar la informació rellevant de l'accessòria i desenvolupa la capacitat crítica de l'alumne.

Rodríguez (1999) (p.174) també destaca la seva utilitat com a tasca escolar:

“Propuesto como tarea escolar, estimula el trabajo en equipo, siendo la participación del alumno mucho mayor, ya que no se limitan a escuchar o tomar apuntes, sino que aprenden a contrastar ideas, a ver los temas desde distintos puntos de vista y, en definitiva, a colaborar estrechamente con los demás.”

El còmic és un mitjà de comunicació de masses i com a tal és entès i seguit per als joves tal com assenyala a una conferència a Mèxic Borrego (2002) (p.2):

“La historieta o cómic es uno de los medios de comunicación de mayor aceptación por parte de los alumnos que cursan educación secundaria. Este hecho se ve reflejado en los resultados que aportan diversas encuestas que ubican a las historietas en el primer lugar de las preferencias de los adolescentes”

el còmic no és superficial ni infantil, això només depèn del contingut del missatge i així ho explica Borrego (2002) (p.2):

“La lectura de historietas ni es superficial, ni se contrapone a la lectura de libros. Se trata de dos modalidades de lectura autónomas, que discurren de un modo paralelo, influenciándose mutuamente.

Existen cómics previamente concebidos desde una perspectiva didáctica. Es decir, trabajos en los que se utiliza el lenguaje del cómic para transmitir unos contenidos que, de otro modo, pudieran ser arduos o dificultosos.

En otras ocasiones, los cómics pueden servir como documentos complementarios para el estudio de temas específicos.

El cómic también puede ser de amplia utilidad por su argumento, que puede ser utilizado como punto de partida para la elaboración de guiones de participación en mesas redondas o debates.

El análisis ideológico de los cómics es la estrategia a realizar después de su lectura”.

Aquest autor proposa que es desenvolupin estratègies per a implantar el còmic al sistema educatiu a partir de la lectura i elaboració de còmics per part dels alumnes (p.4):

“Una vez que los estudiantes hayan alcanzado cierto dominio en el lenguaje de las imágenes estarán posibilitados para la realización de sus propias producciones. Por lo que será necesario diseñar ciertas estrategias para la elaboración de guiones, la planificación de historias y los pasos de la composición gráfica.”

Altres autors assenyalen la natura interdisciplinari del còmic, aquesta postura és defensada per Párraga (2006) (p.31):

“el interés educativo del cómic no sólo es evidente en nuestra materia, la educación artística, sino también en otras asignaturas en las que nos sirve como apoyo para la comprensión de distintos temas, de manera, que es la propia naturaleza interdisciplinar del cómic, la que podemos utilizar como vehículo de aprendizaje y de reflexión sobre los diferentes estudios que pueden ser tratados en otras áreas de conocimiento, y puesto que, en una historieta que ocupa unas pocas páginas no se puede reproducir la acción completa desde un punto de vista espacio-temporal, el alumno se ve

obligado a seleccionar los momentos más significativos de la narración, consiguiendo así un proceso de síntesis que exige un esfuerzo comprensivo, en el que se deben depurar los distintos momentos imprescindibles para entender el desarrollo de la historia contada.”

Aquesta autora continua la reflexió considerant adequat el simbolisme del còmic per als adolescents (p.32):

“Tal vez esta consideración del cómic como juego simbólico y de reglas hace que este sea especialmente idóneo para los adolescentes, ya que como nos dicen algunos reconocidos estudiosos de la psicología infantil, los juegos adoptan transformaciones progresivas que están relacionadas directamente con las transformaciones que a su vez se producen en la estructura intelectual de los niños, existen pues, formas de juego que aparecen en estadios sucesivos desde la niñez, y que su dominio se va adquiriendo con los años, subsistiendo con mayor importancia unas, y residualmente otras a lo largo de toda la vida del individuo, creemos que el cómic puede ser una forma de subsistencia del juego simbólico en los jóvenes y en los adultos cuando cuentan historias ideadas por ellos. Por otro lado, vemos como los últimos juegos en aparecer en las etapas del desarrollo infantil son los juegos de reglas, que completan su auge en los preadolescentes (de 7 a 11 años) y que llegan en su práctica a la edad adulta”.

Per a acabar afirmat que és durant l'adolescència quan el jove està més preparat per a fer servir el llenguatge del còmic (p.33): “... Por lo que es a partir de la adolescencia cuando los jóvenes se encuentran más preparados para manejar las reglas forma creativa, en nuestro caso estas reglas serían los códigos del cómic.”

Una vegada vistes les diferents argumentacions dels autors la nostra investigació documental es centra en trobar exemples d'aplicacions del còmic a diferents

matèries, així veiem com Carretero (2006) davant el rebuig que suposen les ciències per part de l'alumnat de 3er i 4rt d'ESO exposa la seva proposta educativa mitjançant tècniques del còmic que va realitzar consistent en que els alumnes havien de fer una biografia d'un científic en grup, que fos el més propera possible, la seva idea, entre d'altres, és fomentar la capacitat crítica dels alumnes, fent servir diferents fonts i tot tipus de biografies. Un cop recollida i elaborada la biografia va considerar que seria interessant apropar la biografia dels personatges als alumnes amb la realització d'un còmic.

Rodríguez (1999) (p.174) considera el còmic com a un bon instrument per a ser aplicat a l'educació. La seva proposta està enfocada a l'ensenyament de la llengua i exposa els seus motius:

“El cómic, al suponer una síntesis de dos áreas expresivas fundamentales: la del lenguaje y la de la expresión plástica, constituye uno de los medios más completos, y su práctica sistemática, un método pedagógico muy eficaz en la enseñanza de la Lengua.”

Més endavant Rodríguez (p.174) diu:

“...como es lógico, al tener que adaptar un relato escrito, obliga a una lectura previa muy detenida del texto, de modo que se lee y relee más razonadamente, y obliga además a subrayar las ideas principales, seleccionando únicamente lo que más interese para la posterior elaboración. Con esta tarea no solo se consigue que los alumnos aprendan a resumir, sino también a pensar, huyendo de todo lo superficial y a desarrollar la imaginación. Redactar los diálogos y el título de forma muy clara y personal, sin limitarse a copiar lo ya dicho por el texto, exige también un gran esfuerzo mental de comprensión y expresión.”

El còmic també es pot aplicar a l'assignatura de física, per exemple per explicar els circuits elèctrics com proposen Agüero et al. (2012) (p.466):

“Se presenta una propuesta metodológica basada en el Aprendizaje Activo, la cual fue estructurada para promover el aprendizaje en los estudiantes de bachillerato mediante el empleo de un cómic que aborda algunos conceptos sobre electricidad. En particular, se trabajó con un cómic donde se definen y relacionan la diferencia de potencial, la resistencia eléctrica y la corriente eléctrica. Este cómic forma parte de las actividades propuestas en una secuencia didáctica que incluye, además, una serie de actividades experimentales de bajo costo, discusiones grupales y de clases que pretenden inducir a la mejora de la comprensión de los conceptos antes mencionados, así como determinar la relación entre ellos, es decir, la Ley de Ohm”.

El còmic és pot utilitzar per a l'assignatura d'història, per exemple per a estudiar la Guerra de Iugoslàvia com fa Almeida (2002) (p.193):

“Análisis de tratamiento de la guerra de Yugoslavia en el cómic. Se revisan 5 obras con vistas a su uso didáctico: a) documento complementario de historia en la enseñanza media; b) como texto base para trabajar la Educación para la Paz, la Solidaridad y los Derechos Humanos. Se clasifican en dos grupos: 1) Comics serbios: Regards from Serbia (I y II) realizadas por un opositor a Milosevic. 2) Cómic occidentales donde se denuncia la situación del Sarajevo sitiado y el abandono de las potencias occidentales.”

Un altre punt tractat a la nostra investigació dels diferents autors és l'ús del còmic com a element per a conscienciar als joves, així doncs, el còmic a l'educació no només es pot fer servir per a impartir diverses matèries sino que també s'utilitza per a conscienciar i fer front a conflictes, com per exemple amb la realització per

part d'alumnes de secundària d'un còmic sobre el bullying amb gran èxit tal com explica Lera (2005) (p.11):

“Las ilustraciones de la historia fueron realizadas por dos alumnos, y tienen una gran originalidad. Han sido adaptadas a nuestro entorno cultural, lo que hace del cómic un material realmente atractivo para trabajarlo en el aula. Desde entonces el cuento se utiliza como actividad de sensibilización en todas intervenciones que continuamos haciendo en Primaria y Secundaria, en donde se lleva a cabo el proyecto.”

Exemples d'aquest tipus d'aplicació del còmic també els trobam a les XIII jornades de xarxes d'investigació en docència universitària a La universitat d'Alacant on es proposa la utilització del còmic per a la conscienciació de la diversitat afectiva-sexual, Soler Quílez (2015) (p.2953) ho presenta així:

“La siguiente propuesta pretende utilizar el recurso del cómic como instrumento didáctico recurrente en los diferentes ámbitos del sistema educativo, con especial incidencia en enseñanza secundaria y la universidad. El mundo del cómic resulta un instrumento atractivo para trabajar la diversa realidad afectivo-sexual de la sociedad actual. El objetivo pasa por utilizar estos materiales como instrumentos para formar en diversidad afectivo sexual, así como para prevenir cualquier tipo de manifestación de fobia contra lesbianas, gais, transgéneros o bisexuales.”

Un cop fet l'estudi dels diferents autors observam que es poden aplicar diferents estratègies, entre aquestes podem destacar les següents:

- Com a llibre de text: No són molts els còmics que es puguin fer servir d'aquesta manera, però de fet es podria fer un còmic de qualsevol matèria, el problema és que els editors no ho consideren rentable, la majoria de còmics que es poden utilitzar d'aquesta manera són de caràcter històric,

destaquen a Espanya els còmics publicats per l'editorial Ikusager, com "El Cid" o "Euskadi en Llamas". A Balears es famós el còmic publicat per la Editorial Saco Roto "Història de les Balears en còmic" que fou distribuït per l'entitat bancària "Sa Nostra" a la dècada dels vuitanta.

- Com a instrument de recolzament i motivador, podem partir de la lectura de un còmic per a motivar als alumnes sobre un nou tema i a partir d'aquesta lectura iniciar un debat o una pluja d'idees. El professor també pot fer servir el còmic com suport per a impartir la classe. El docent pot crear els seus propis còmics amb una eina digital per a després fer-lo servir a classe, d'aquesta manera despertaria la curiositat entre l'alumnat que es sent atret per les noves tecnologies.
- Com a procés creatiu pels alumnes realitzant el seu propi còmic: Fent el còmic des de el principi, el que comportarà tota una sèrie de tasques com són l'establiment d'una idea o missatge, la recollida d'informació sobre el tema a tractar, la realització d'un guió, la planificació, presa de decisions, distribució i seqüenciació en vinyetes mitjançant un primer esbós, la selecció de la tècnica a emprar, etc.
- Com a instrument per a un aprenentatge significatiu que ens permeti atendre a la diversitat, podem realitzar activitats amb còmics que ens permetran una millor integració dels alumnes nouvinguts que tenen dificultats amb l'idioma, fent servir un llenguatge icònic proper als alumnes, ja que les imatges serviran de pont de comunicació per a una millor integració i adaptació. Per a estudiants amb problemes de comprensió lectora, els textos reduïts als globus del còmics el resultaran més fàcils d'analitzar i això es veurà reflectit en una major participació a les discussions. També al ser un instrument molt visual pot ser adequat per als alumnes amb dificultats auditives. Al poder realitzar tasques en grup, es fomentarà el treball cooperatiu amb la consegüent inclusió de tot el grup amb els seus diferents nivells d'aprenentatge.

- Com a instrument per a treballar les TIC: Apart de la recerca de informació a través de la xarxa es poden fer còmics digitals, amb diferents programes i aplicacions com “Prixtion”, “Playcomic”, etc. L’ alumne podrà realitzar les seves produccions fent servir les TIC treballant així la seva competència digital.

Un altra punt important del còmic com a instrument és la seva versatilitat això ens permet treballar moltes competències clau i les seves dimensions, tant podem treballar el SEBRE, el SEBRE FER com el SEBRE SER de les diferents competències, que segons indica la LOMCE són 7:

- Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia CMCT: Per exemple podem treballar mesures, sistemes biològics, respectar dades i la seva veracitat, etc.
- Competència per a aprendre a aprendre CPAA: Per exemple es pot treballar el saber els processos implicats en l’aprenentatge, és a dir, com s’ aprèn, en el moment en que els alumnes hagin de fer un còmic, i poden sentir-se protagonistes del procés d’aquest aprenentatge i del seu resultat.
- Consciència i expressions culturals CEC: Fent un còmic s’hauran de treballar diferents habilitats de pensament, perceptives, comunicatives, de sensibilitat i de sentit estètic.
- Competència en comunicació lingüística CCL: No oblidem que estam treballant amb un mitjà de comunicació que fa servir un llenguatge verba icònic.
- Competència digital CD: Si els alumnes fan còmics digitals estaran treballant aquesta competència.
- Sentit de la iniciativa i esperit emprenedor SIE: A l’hora de fer un còmic els alumnes hauran de tenir capacitat d’anàlisi, de planificació i d’organització,
- Competències socials i cíviques: Amb els còmics es podran treballar la interculturalitat, la igualtat i el respecte als drets humans. Un exemple d’això seria el còmic “Maus” de Art Spiegelman que tracta sobre l’ holocaust

jueu durant la segona guerra mundial, aquest còmic va ser premiat amb el premi Pulitzer l'any 1992.

Per tant, tenim una eina que és un instrument de comunicació, amb un llenguatge i uns codis propis, acceptat i entès per un gran nombre d'adolescents, que facilita la captació d'informació, fomenta la lectura, amb una capacitat motivadora, estimula la creativitat i la capacitat crítica de l'alumne, permet la capacitat de síntesi, facilita la alfabetització en el llenguatge icònic, fomenta el treball en grup, permet l'atenció a la diversitat i la transposició didàctica, pot ser aplicat transversalment en les diferents matèries, treballa diferents competències a la vegada, i es pot fer servir com a instrument de conscienciació davant temes conflictius com el bullying i la diversitat afectiva-sexual.

Evidentment, no tot és bo, l'ús del còmic també té inconvenients comporta molta feina, i si no es pren seriosament pot derivar a una situació únicament lúdica, és necessari conèixer el llenguatge i codis del còmic, l'alumne es pot distreure amb els elements del còmic (onomatopeies, plànols, etc.) i no atendre als continguts, per tant és necessari que estigui ben guiat pel professor i que aquest conegui el mitjà.

Proposta del treball

Fins ara hem vist que el còmic pot ser una bona eina però, com ho hem de fer servir?, com és fa un còmic?, de quines eines puc disposar?, on puc saber més sobre aquest instrument? Totes aquestes qüestions són les que es volen respondre amb la proposta del treball. Volem crear una eina útil i de consulta per a tota la comunitat educativa envers la utilització del còmic a les aules.

El primer de tot és decidir en quin suport farem la nostra proposta, la nostra intenció és arribar al màxim de gent, amb un format atractiu i interessant, per tant, decidim aprofitar les noves tecnologies i fer un bloc educatiu, a més a més com que el nostre objectiu és arribar al major nombre d'audiència, decidim fer el bloc en castellà, així podrem arribar no tan sols a tota la comunitat educativa de la Península sino també als països Hispanoamericans.

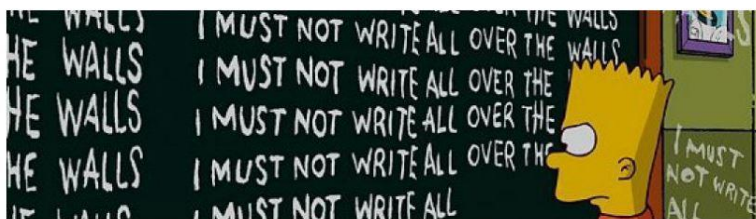
Un cop fet això hem de triar un títol que sigui adequat i representatiu del tema a tractar, pensam que és una bona idea combinar dues imatges icòniques dels trets representatius del projecte, que és el còmic i l'educació, així neix el nom de “Tiza y Viñetas”, a continuació adjuntam el enllaç al nostre bloc:

<https://bernatvaula15.wordpress.com/>



TIZA Y VIÑETAS

Blog dirigido a la comunidad educativa para introducir las técnicas del cómic en el proceso de enseñanza-aprendizaje



La següent passa és estructurar el bloc d'una manera comprensible per al visitant del bloc, el primer que cal fer és crear una guia d'ús, per a assolir aquest objectiu cream la categoria “Acerca de” on a demés de fer una introducció al tema que tractarà el bloc explicam com està estructurat i una descripció de cada una de les categories.

<https://bernatvaula15.wordpress.com/category/acerca-de/>

El bloc el subdividim en categories, de manera que així el visitant podrà accedir de forma més precisa i concreta al camp que més el pugui interessar per les seves necessitats. Per arribar a establir les categories, ens plantejam quines són les necessitats dels nostre visitant. Volem fer un bloc que expliqui com es fa un còmic des de el principi fins el final, eines i tècniques que és fan servir, volem assenyalar al nostre visitant quins són els llibres que el poden ajudar a entendre millor el

funcionament d'aquest mitjà de comunicació, el bloc està destinat a l'educació per tant també és interessant explicar el que es mou al voltant del món educatiu envers aquest mitjà de comunicació, iniciatives, pàgines web, conferències, etc.

Un altre punt important és ensenyar amb exemples com es fan servir tècniques de còmic en diferents assignatures ja sigui com a instrument per a impartir la classe per part del docent o com a tasca a realitzar per part de l'alumnat. I el que no pot faltar de cap de les maneres als temps que estam vivint és un apartat que tracti la realització de còmics mitjançant les noves tecnologies.

Una vegada establides les necessitats passam a crear les categories que queden de la següent manera:

- “Acerca de”: Aquesta categoria subtitulada amb el nom de “Manual de uso del blog” neix amb la intenció de situar al visitant en el context que pretén tractar el bloc i fer de guia, aclarint com està estructurat el bloc i explicar les diferents categories.
- “Pautas para el docente”: Aquesta categoria donarà sèrie de pautes i consells per al docent a l'hora d'aplicar el còmic a l'aula establint una analogia amb l'estructura d'una unitat didàctica. Aquest punt serà tractat amb més profunditat a la nostra proposta.
- “¿Cómo hacemos un cómic?": Aquesta categoria és la que està destinada a tots els aspectes tècnics de la realització d'un còmic. S'explicaran les diferents passes de realització d'un còmic, fent servir diferents instruments com vídeos, manuals d'instruccions, enllaços a pàgines web, etc.
- “El cómic y la educación”: Categoria destinada a informar al visitant de el que es mou en el món educatiu al voltant de la utilització del còmic a les aules, ja siguin jornades culturals, articles d'interès, etc.

- “Ejemplos de actividades”: Categoria on s’explicaran diferents propostes de treballs amb aquest mitjà de comunicació al camp de la secundària i batxillerat, però no només d’assignatures de l’àrea d’expressió gràfica, sino també d’economia, física, llengua, història i qualsevol altra assignatura.
- “Recursos TIC”: Categoria que s’ocupa de la vessant tecnològica del tema, aquí tindran cabuda totes les eines digitals per a la realització de còmics digitals, enllaços a pàgines web, vídeos demostratius, manuals d’instruccions, etc.

Hem demostrat que el còmic és una eina útil, i el següent que farem serà establir una sèrie de pautes didàctiques per al professor que vulgui fer servir el còmic a l’aula, aquestes pautes estableixen una interrelació entre un còmic i una unitat didàctica guiant pas per pas al docent. El procés a seguir serà el següent:

- Títol: Al igual que a una unitat didàctica hem de posar un títol al còmic. Ha de ser un títol atractiu, original i que desperti la curiositat i interès del lector
- Ubicació: quan s’hagi de fer el còmic l’hem de situar al bloc que li pertoqui durant el curs, a més a més hem d’indicar el coneixements previs que els alumnes tenen i amb quins blocs futurs enllacará.
- Àmbit d’aplicació: Hem d’indicar les matèries amb que estarà relacionat el nostre còmic, per exemple si volem fer un còmic sobre els materials de construcció a tecnologia de 3er d’ESO, assenyalarem que es poden relacionar amb els continguts de física i química degut a que estudiarem les propietats dels materials, i que a més a més seran necessari aquests coneixements per al bloc de instal·lacions en habitatges de 4rt d’ESO.
- Objectius generals d’etapa: Estam treballant amb un instrument que és aplicable a moltes assignatures, per tant, aquest apartat dependrà de l’assignatura que estem tractant, aquest objectius els obtindrem consultant el currículum.
- Objectius didàctics i criteris d’avaluació:

Aquí marcarem els objectius que volem assolir amb la realització d'un còmic i relacionar-ho amb els criteris d'avaluació, que els podríem reflectir amb la següent taula:

OBJECTIUS	CRITERIS D'AVALUACIÓ
Cercar informació i documentació sobre el tema a tractar	<i>Saber cercar i triar la informació més adequada per al tema a tractar</i>
Realitzar un guió	<i>Saber fer un guió</i>
Crear personatges que duguin el fil conductor de la narració	<i>Saber crear uns personatges atractius i adequats per al tema a tractar</i>
Fer la composició i distribució en vinyetes de les pàgines	<i>Saber fer una composició i seqüenciació atractiva i coherent</i>
Crear un ritme narratiu correcte	<i>Saber crear el ritme adequat per a fer la narració atractiva i permeti el seu seguiment</i>
Emprar elements propis del còmic tals com onomatopeies, plànols diferents, globus de text, etc.	<i>Saber fer servir els diferents elements propis del llenguatge dels còmics</i>
Emprar les TIC per a crear còmics digitals.	<i>Saber emprar les eines TIC de manera adequada</i>

Aquesta taula podria ser aplicable en línies generals per a totes les assignatures, després faltaria afegir els objectius i criteris d'avaluació propis del bloc que s'estigui treballant, faltaria parlar dels continguts, però és un apartat que no el podem especificar, perquè dependran de cada una de les assignatures, aquí el docent haurà d'establir els continguts que li pertocin segons la unitat didàctica de la matèria que estigui impartint, evidentment no són els mateixos continguts si parlem de materials de construcció que per parlar de la II Guerra Mundial, o l' estudi de la llei d'Ohm per posar-ne només alguns exemples. Es pot observar com no s'ha marcat cap objectiu referent a la qualitat del dibuix, com ja hem dit en alguna ocasió no és l'objectiu que l'alumne sàpiga dibuixar bé sino que sàpiga expressar-se bé amb aquest mitjà.

- Continguts: Els continguts que es poden treballar amb la tècnica del còmic són molt variats, és poden treballar continguts tant conceptuals, com procedimentals com actitudinals. Tant podem explicar la fotosíntesi, el procés del formigó començant per l'extracció de la matèria prima a la pedrera fins a arribar al seu abocament en obra, com fer un còmic sobre el bullying. Tot depèn de la imaginació de cada un.
- Atenció a la diversitat: Un altra punt important que haurem de tenir en compte el còmic ens permetrà atendre a la diversitat per exemple amb estudiants amb problemes de comprensió lectora, els textos reduïts als globus del còmics els resultaran més fàcils d'analitzar i això es veurà reflectit en una major participació a les discussions. Al poder realitzar tasques en grup, es fomentarà el treball cooperatiu amb la consegüent inclusió de tot el grup amb els seus diferents nivells d'aprenentatge.
- Recursos i bibliografia: En aquest apartat haurem d'indicar tot el que ens falta per a fer el còmic. Tals com llibres, pàgines web, o si necessitarem treballar a l'aula d'informàtica o la de dibuix.
- Instruments d'avaluació: Aquí haurem d'indicar els instruments que farem servir per a avaluar el còmic, el més recomanable es fer una rúbrica amb

tots els objectius i criteris d'avaluació que s'han assenyalat anteriorment, a mode de plantilla la rúbrica podria ser la següent:

	NECESSITA MILLORAR	SATISFACTORI	BÉ	EXCEL·LENT
Recerca d'informació	La informació cercada no és adequada	La informació cercada és correcte encara que limitada	La informació cercada és correcte i en prou quantitat	El treball de documentació ha estat molt complet i exhaustiu
Guió	El guió presenta deficiències que dificulten la seva comprensió	El guió està ben construït però deixa punts sense tocar	El guió està ben construït i toca tots els punts del tema a tractar	El guió està ben construït. Es toquen tots els punts de forma adequada,
Creació de personatges	Els personatges creats enlloc de facilitar la narració la compliquen, personatges plans i sense gràcia	S'han creat un o més personatges que fan la narració, però de vegades no són carismàtics ni atractius	Els personatges creats són carismàtics i porten de la mà a al lector.	Els personatges creats són carismàtics, i porten el fil conductor de manera correcte a més d'enriquir la narració
Composició i distribució	La composició i distribució en vinyetes és molt simple i senzilla, amb quadres de 4 o 6 vinyetes rectangulars per pàgina totes de la mateixa mida	La composició i distribució encara que és senzilla presenta alguna diferència amb un parell de vinyetes de diferents mides, però es complica seguir la narració	La composició i distribució és interessant i atractiva, es fan servir diferents mides de vinyeta i no resten claredat a la narració	La composició i distribució en vinyetes presenta diferents mides, i fins i tot formes, amb un format atractiu que no resta claredat a la narració
Ritme	No hi ha una estructura definida, les idees estan desordenades i no tenen un fil conductor	L'informació està ben organitzada encara que es podria millorar la relació entre els continguts i el ritme	La informació està ben organitzada i el ritme és adequat, tal vegada es podria millorar la relació entre els continguts	L'informació està ben organitzada, el ritme és adequat i la relació entre els continguts és la correcte

	NECESSITA MILLORAR	SATISFACTORI	BÉ	EXCEL·LENT
Ús d'elements propis del còmic	No es fan servir molts d'elements del còmic, els diàlegs no es posen en globus de text, i sempre es fan servir els mateixos plànols i punts de vista	Es fan servir la majoria de elements propis d'un còmic encara que sempre es veuen el mateixos plànols i punts de vista	Es fan servir la majoria d'elements d'un còmic i hi ha varietat de plànols	Es fan servir tots els elements propis d'un còmic, hi ha gran varietat de plànols i una gran riquesa de recursos emprats.
Ús de les TIC	Es limiten al ús de les funcions bàsiques de l'aplicació o programa	Es fan servir les funcions bàsiques del programa o aplicació però s'observa que han intentat fer servir alguna altra funció més avançada però amb un resultat discret	Es fan servir gran varietat de funcions del programa o aplicació en benefici del resultat final	El domini de les funcions del programa o aplicació és absolut i estan emprades de manera correcte en cada moment

- **Altres recomanacions:** Fer un còmic duu molta feina, si el docent vol que els alumnes en facin un és recomanable començar amb produccions que no siguin molt ambicioses, no se tracta de fer un còmic de moltes pàgines sino que s'han d'intentar fer còmics de com a màxim 4 pàgines. Les activitats més recomanables per a l'ús de còmics són les de orientació i motivació, ús de les TIC, desenvolupament i consolidació, deductives i de síntesi.

La darrera passa que ens queda per fer és estudiar els elements curriculars i assenyalar les competències clau que és poden treballar amb el còmic així com les seves dimensions, segons la LOMCE les competències clau són 7 amb les seves corresponents dimensions, hem fet una taula de cada una de les competències clau, indicant les dimensions que es poden treballar amb el còmic:

Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia.**CMCT**

SEBRE	Geometria
	Estadística
	Mesures
	Sistemes biològics
	Sistemes físics
	Sistemes de la terra i l'espai
	Sistemes tecnològics
	Investigació científica
	Llenguatge científic
	Termes i conceptes matemàtics
SEBRE FER	Usar dades i processos científics
	Prendre decisions basades en proves i arguments
SEBRE SER	Respectar les dades i la seva veracitat

Competència per a aprendre a aprendre CPAA

SEBRE	Els processos implicats en l'aprenentatge (com s'aprèn)
	Coneixement sobre diferents estratègies possibles per a fer front tasques
SEBRE FER	Estratègies de planificació de resolució d'una tasca
SEBRE SER	Motivar-se per a aprendre
	Tenir la necessitat i la curiositat de aprendre
	Sentir-se protagonista del procés i del resultat del seu aprenentatge
	Tenir la percepció d'auto-eficàcia i confiança en si mateix.

Consciència i expressions culturals CEC	
SEBRE	Herència cultural (patrimoni cultural, històric-artístic, literari, filosòfic, tecnològic, mediambiental, etc.)
	Diferents gèneres i estils de les belles arts (música, pintura, escultura, arquitectura, cinema, literatura, fotografia, teatre, dansa).
SEBRE FER	Aplicar diferents habilitats de pensament, perceptives, comunicatives, de sensibilitat i sentit estètic.
	Desenvolupar la iniciativa, la imaginació i la creativitat.
	Ser capaç d'emprar diferents materials i tècniques en el disseny de projectes.
SEBRE SER	Respectar el dret a la diversitat cultural, el diàleg entre cultures i societats.
	Valorar la llibertat d'expressió
	Tenir interès, apreciar, respectar, gaudir i valorar críticament les obres artístiques i culturals.

Competència en comunicació lingüística CCL

SEBRE	La diversitat del llenguatge i de la comunicació en funció del context
	Les funcions del llenguatge
	El vocabulari
SEBRE FER	Expressar-se de forma oral en múltiples situacions comunicatives
	Comprendre diferents tipus de text: cercar, recopilar i processar informació.
	Expressar-se de forma escrita en múltiples modalitats, formats i suports.
SEBRE SER	Tenir interès per a la interacció amb els demés
	Ser conscient de la repercussió de la llengua en altres persones.

Competència digital CD	
SEBRE	Llenguatge específic: textual, numèric, icònic, visual, gràfic i sonor.
	Fonts d'informació
SEBRE FER	Utilitzar recursos tecnològics per a la comunicació i resolució de problemes
	Cercar, obtenir i cercar informació
	Usar i processar informació de manera crítica i sistemàtica
	Crear continguts
SEBRE SER	Tenir una actitud activa, crítica i realista cap a les tecnologies i els mitjans tecnològics.
	Valorar fortaleeses i debilitats dels mitjans tecnològics
	Tenir la curiositat i la motivació per al aprenentatge i la millora en l'ús de les tecnologies

Sentit de la iniciativa i esperit emprenedor. SIE	
SEBRE	Comprensió del funcionament de les societats i les organitzacions sindicals i empresarials
SEBRE FER	Capacitat d'anàlisi, planificació, organització i gestió
	Capacitat d'adaptació al canvi i resolució de problemes
	Saber comunicar, presentar, representar y negociar
SEBRE SER	Actuar de forma creativa i imaginativa
	Tenir autoconeixement i autoestima

Competències socials i cíviques CSC	
SEBRE	Comprendre codis de conducta acceptats en diferents societats i entorns
	Comprendre els conceptes d'igualtat, no discriminació, entre homes i dones, diferents grups ètnics o culturals, la societat i la cultura
	Comprendre les dimensions intercultural i socioeconòmica de les societats europees
	Comprendre els conceptes de democràcia, justícia, igualtat, ciutadania i drets humans
SEBRE FER	Manifestar solidaritat i interès per resoldre problemes
SEBRE SER	Tenir interès per al desenvolupament socioeconòmic i per la seva contribució a un major benestar social
	Tenir disposició per a superar els prejudicis i respectar les diferències
	Respectar els drets humans
	Participar en la presa de decisions democràtiques a tots els nivells

Evidentment aquestes indicacions són a mode orientatiu, algunes de les dimensions no s'ajustaran al cas de cada un, per exemple si els alumnes no fan una presentació del seu treball, no podem dir que treballen el parlar en públic amb seguretat i confiança en exposicions breus.

A partir d'aquí només queda anar introduint al nostre bloc entrades a cada una de les categories per a anar enriquint-lo de cada vegada més. El fet de fer servir un instrument com el bloc ens permet anar afegint diferents categories a mida que detectem noves necessitats, tindrem una comunicació amb els visitants que podran aportar el seu punt de vista per a millorar aquest projecte, creant-se un

feedback, serà una eina viva i que s'anirà actualitzant contínuament, i aquest és el nostre desig que el bloc evolucioni i arribi a fites cada vegada més ambicioses.

Valoració i conclusions

Hem vist com diferents autors defensen la utilització del còmic com a instrument didàctic, el seu potencial és gran, els joves estan fortament influenciats pels mitjans audiovisuals i el còmic com a mitjà de comunicació és entès i acceptat per ells i connecta amb el seu món.

El còmic és un instrument que facilita la captació de informació, fomenta la lectura, té una capacitat motivadora, estimula la creativitat i la capacitat crítica de l'alumne, permet la capacitat de síntesi, facilita la alfabetització en el llenguatge icònic, fomenta el treball en grup, permet l'atenció a la diversitat i la transposició didàctica, i pot ser aplicat transversalment en les diferents matèries.

Hem donat una relació de les diferents estratègies a aplicar amb aquest instrument i hem comprovat que són moltes i variades, el podem fer servir com a llibre de text, com a instrument de recolzament i motivador, com a procés creatiu o per atendre la diversitat.

Hem assenyalat que el còmic permet treballar diferents competències a la vegada i les seves dimensions, i hem indicat quines són, i si a més a més hi afegim que es poden fer còmics digitals estariem potenciant la competència digital, camp en el que els joves es senten molt còmodes.

Evidentment no tot són avantatges, és necessari que el docent sàpiga guiar a l'alumne en la utilització del còmic, això crea la necessitat de que el docent conegui el mitjà i l'apliqui de manera adequada, per tant el que fem és presentar un bloc que pugui servir com a instrument de consulta per a tota la comunitat educativa i també hem donat una sèrie de pautes i consells per a que l'experiència sigui positiva i beneficiosa per a tot docent que vulgui fer servir el còmic a l'aula.

Aquest treball només obri un camí, una via d'estudi per a un mitjà de comunicació que té un gran potencial com a instrument didàctic si és ben emprat.

Referencias bibliogràfiques

- Agüero, S. O., García-Salcedo, R., & Sánchez, D. (2012). Los cómics en la enseñanza de la Física: Diseño e implementación de una secuencia didáctica para circuitos eléctricos en bachillerato. *Lat. Am. J. Phys. Educ. Vol, 6(3)*, 466.
- Almeida, F. L. D. (2002). La guerra de Yugoslavia en el comic: ejemplos de análisis y posibles usos didácticos. *Boletín Millares Carlo*, (21), 193-207.
- Artacho Orihuela, C. M. (2002). ¿ Deben estar los cómics en las bibliotecas? *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, (69), 57-72.
- Barrero, M. (2002). Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula. *Jornadas sobre Narrativa Gráfica*, 1-12.
- BORREGO, J. R. N. (2002). El empleo de la historieta como recurso didáctico para la enseñanza del español en la escuela secundaria. In *Segundo Congreso de Imagem y Pedagogía*, MAZATLÁN, SINALOA NOVIEMBRE DEL 2002
- Carretero Gómez, M. (2006). Celebremos el primer centenario de la teoría de la relatividad conociendo a los científicos y su trabajo.
- Gonçalves, R., & Machado, D. M. (2005). Comics: investigación de conceptos y de términos paleontológicos, y uso como recurso didáctico en la educación primaria. *Enseñanza de las ciencias*, 23(2), 263-274.
- Lera, M. J. (2005). Los cuentos como prevención de la violencia escolar. *Politique Sociales*, 1-2. pag. 78-87
- Párraga, T. G. (2006). El cómic en los adolescentes: estudio y práctica en el aula; una propuesta de evaluación. *Arte, Individuo y sociedad*, (18), 29-56.
- Rodríguez, L. M. (1999). La utilización del cómic en la enseñanza. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (13), 171-174.
- Soler Quílez, G. (2015). La diversidad afectivo-sexual en el cómic: material didáctico para el ámbito educativo. XIII jornades de xarxes d'investigació en docència universitària. Universitat d'Alacant

Viau, J., Szigety, E., & Tintori, M. A. (2015). La utilización del comics como recurso didáctico para favorecer la apropiación de contenidos físicos. *Revista de Enseñanza de la Física*, 27(2), 587-592.

Bibliografía

Eisner, Will (2002) *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma editorial

McCloud, Scott (2007) *Entender el cómic*. Bilbao: Editorial Astiberri

Muñoz A. (2008) *Aprende a dibujar cómic vol.0*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial

Parramón, J.M.;& Blasco J. (1985) *Cómo dibujar historietas*. Barcelona: Editorial Parramón

Webgrafía

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE (2015) . LOMCE.
Currículo en primaria, ESO y bachillerato. Competencias clave.

<http://www.mecd.gob.es/mecd/educacion-mecd/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competencias-clave.html>