Compartiendo historias a través de cómics

- Narración digital con cómics
- Introducción
- Objetivos
- Identidad digital y expresión mediante cómics
- Referencias y recursos para profundizar

Copyright 2026

Narración digital con cómics

Copyright 2026

Narración digital con cómics



Copyright 2026

Imagen adaptada de pixabay.com Licencia: CC Public Domain

Copyright 2026

Introducción

Los cómics pueden ser herramientas muy potentes. La mezcla de arte, diálogo, expresiones de personajes y viñetas engancha a los alumnos y conecta a la perfección con la forma en que el cerebro procesa la información. Los cómics fragmentan el argumento y el texto de la historia en segmentos fáciles de procesar que se apoyan en ilustraciones. Para nuestro cerebro, es más sencillo procesar esto que la lectura de una gran cantidad de texto en una página.

Igualmente, los cómics son una forma eficaz de iniciar a nuestro alumnado en la narrativa digital. Muchas de las herramientas de creación de cómics son fáciles de usar y permiten rellenar las viñetas haciendo clic en la elección de personajes, objetos, escenas y demás elementos que se ofrecen. Nuestro alumnado podrá crear una historia, verla y compartirla con sus amigos o familia de la forma más sencilla.

Los cómics utilizan representaciones gráficas de personajes reales o imaginarios como los avatares, que son representaciones de uno mismo en forma de dibujos animados o diseños gráficos. Los avatares constituyen una forma segura de navegar en la red, lo que a menudo los convierte en una forma de fomentar que el alumnado se exprese. Investigaremos este tipo de actividad en este bloque.

Los cómics se presentan en diversos formatos y tipos para enganchar a los lectores con dificultades tanto como a los más avanzados. Crear cómics les animará a explorar vocabulario, resumir información y contextualizar lo que aprenden de forma creativa.

La creación de cómics se acepta hoy en día como una forma eficaz de enseñar la escritura de textos complejos. Nick Sousanis (2004), por ejemplo, un candidato al doctorado del Teachers College de la Universidad de Columbia, escribió su tesis doctoral en forma de cómic en su totalidad. Se pueden ver ejemplos de su trabajo en su blog, Spin, Weave and Cut (en inglés)

Copyright 2026

Objetivos

En el bloque 2_: _*Compartir historias mediante cómics,* vamos a:

- familiarizarnos con algunas herramientas de creación de cómics
- aprender a crear cómics con esas herramientas
- reflexionar sobre el uso de cómics en el aula
- investigar formas de integrar cómics en nuestro aula de forma que mejoren las habilidades de lectura y escritura del alumnado
- crear un cómic que exprese nuestras emociones
- evaluar actividades que integren cómics

Copyright 2026

Identidad digital y expresión mediante cómics

Los cómics proporcionan a nuestros alumnos una forma eficaz de expresarse ya que ven a los personajes como simples dibujos. Un alumno que esté teniendo problemas con un acosador podría preferir expresarlo en un cómic en lugar de en una conversación con un adulto; el mundo del cómic es más accesible, así que muchos jóvenes encontrarán en ellos una forma sencilla de expresarse a través de un personaje.

Creación de nuestras identidades digitales: los avatares

Una forma de proteger a nuestro alumnado en la red es hacer que creen avatares, representaciones gráficas de sí mismos. Esta actividad no solo anima a los alumnos a desarrollar su identidad digital sino también a reflexionar sobre ella y sobre su huella digital. Por ejemplo, un profesor de Salud pidió a sus alumnos adolescentes que crearan avatares y luego reflexionaran sobre cómo habían manipulado su apariencia física en ellos; los jóvenes vieron que habían hecho a su yo digital más delgado, con diferente color de pelo, etc. (Boss, 2009)

Además, en muchos videojuegos el primer paso consiste en crear un avatar, así que los alumnos lo reconocerán como una forma de unirse a una comunidad digital y comenzar su viaje, un indicador de que participarán en una exploración digital. Según Taylor (2010), "*Los alumnos también crean sus propios avatares que "se llevan" con ellos mientras exploran páginas web o juegos de realidad virtual en la red. Estos avatares les permiten cruzar el portal hacia el mundo de la red de forma que puedan obtener experiencia de primera mano en lugar de escuchar una conferencia de forma pasiva.*"

Otro beneficio está en que el alumnado pueda experimentar su aprendizaje con avatares. Los lectores con dificultades no siempre visualizan lo que leen pero con un avatar pueden experimentar el aprendizaje de diversas formas que les ayuden a contextualizar el aprendizaje. Trans (2010) afirma "*cuando los alumnos utilizan sus avatares para explorar el mundo virtual, tienen acceso una gran cantidad de conocimiento. Cuando entran en un Imperio Romano, por*

ejemplo, los avatares pueden reconstruir famosos monumentos romanos como el Coliseo o el Panteón. Los alumnos pueden estudiar los detalles arquitectónicos, las características de las ropas o la cultura de las gentes romanas. Los profesores pueden variar instantáneamente las realidades virtuales cambiando del modo histórico al arqueológico y ahora los alumnos exploran Roma de nuevo, esta vez con diferentes objetivos de aprendizaje y resultados."

Una forma en que los estudiantes pueden usar avatares para experimentar lo que aprenden es crear una *machinima*, o grabación de pantalla de sus aventuras o acciones en un mundo virtual, como este creado por Shelly Terrell para explorar los diversos aspectos de una exhibición artística en Second Life (a continuación se presentan capturas de pantalla del avatar, Rainey, y de la *machinima*). Podemos usar herramientas como Jing o Camtasia para crear estas *machinimas*.



Captura de la *machinima* Quadrapop Black Build in Second Life for Slanguages 2010, por Shelly Sanchez Terrell



Captura de la *machinima*, Quadrapop Black Build in Second Life for Slanguages 2010, por Shelly Sanchez Terrell

El profesorado puede hacer que su alumnado cree avatares que les representen en diversos proyectos digitales. Los alumnos de 4 a 6 años de Shelly Terrell crearon sus identidades digitales con DoppelMe, dieron a sus avatares unos alias y realizaron un proyecto en que presentaron estos avatares al resto de la clase. También usaron sus DoppleMes en lugar de su imagen real cuando crearon proyectos con Voicethread, de forma que las familias veían que la identidad de los alumnos estaba protegida.

Copyright 2026



Captura del proyecto de narración digital en Voicethread: *The German, Turkey, and New Zealand Animal Story*

Hay muchas páginas gratuitas de creación de avatares para los alumnos, como los ejemplos que se ofrecen en la siguiente lista. Al decidir cuál utilizar, debemos pensar en la edad de nuestro alumnado y la finalidad de la creación del avatar.

- Web Tools for Kids- Clasifica los avatares en nueve categorías y proporciona ejemplos.
- Galería Avatares en Symbaloo- Un webmix de creadores de avatares. Simplemente haced clic y os llevarán a la página deseada.

Contar historias

Se puede pedir a los alumnos que cuenten un hecho histórico o representen e ilustren un hecho de un texto, de forma que el avatar deberá representar un personaje o figura histórica. En este caso, se podrían utilizar herramientas como GoAnimate, Voki, o Creaza, que tienen una galería de personajes famosos.

En este otro Symbaloo, podréis encontrar más herramientas de creación de cómics.

Los cómics en el aula

El profesorado ha estado integrando cómics de distintas formas para mejorar la lectura, enseñar vocabulario, abordar temas difíciles y hacer que el alumnado contextualice lo que lee. Aquí presentamos algunos ejemplos para explorar:

Ejemplo 1 con adultos

Jennifer Verschoor, una instructora del profesorado en Argentina, hizo que los participantes crearan historias en forma de cómic sobre sus experiencias y sentimientos en el curso. Pueden verse los cómics reunidos en esta presentación de Photo Peach.

Ejemplo 2 con niños

Barbara Sakamoto, una autora y profesora en Japón, utiliza cómics con jóvenes estudiantes de inglés. Muestra a sus alumnos un cómic que actúa como pie para iniciar la historia. Los alumnos crean historias inspiradas en ese cómic, lo desarrollan y le dan más contenido. También deben grabar una narración para sus historias de forma que practiquen la lengua hablada al mismo tiempo que la escrita.

Integración de cómics para apoyar las habilidades de lectoescritura

Los cómics se pueden usar para reforzar el conocimiento de la estructura de una historia (introducción, nudo y desenlace), las habilidades para parafrasear, el desarrollo de un argumento, las habilidades de caracterización, las habilidades para el diálogo y el conocimiento de la ortografía. Barbara Sakamoto, por ejemplo, enseñó a sus alumnos las partes de una historia y les dio como tarea la creación de una historia con planteamiento, nudo y desenlace en una cantidad específica de viñetas. En esta presentación se puede ver la descripción de la lección.

Otras formas en que se pueden utilizar los cómics para mejorar la lectura incluyen hacer que los alumnos creen cómics para:

- explorar el significado de chistes
- recrear un momento histórico o resumir un capítulo

Copyright 2026

- ilustrar las normas de la clase
- explorar diferentes definiciones de palabras - homónimos, sinónimos, etc. (vaca/baca)
- buscar ejemplos en http://howtoons.com, para luego crear sus propios cómics de "cómo se hace" explicando los pasos para hacer algo. Un alumno podría explicar, por ejemplo, los pasos para arreglar una bicicleta o las instrucciones para hacer un helado.
- resumir un debate
- crear o compartir las noticias
- recrear la historia: los alumnos exploran lo que podría ocurrir si un hecho histórico importante no hubiera sucedido.
- crear una campaña anti-acoso
- presentar una entrevista
- contar las aventuras de un héroe inventado
- presentar sus opiniones sobre un asunto difícil como la inmigración

Pueden verse más actividades similares en esta presentación, Tap into the World of Comics (Hendy, 2010) o en este artículo de TotemGuard.

Proyectos de escritura con cómics

Cuando el alumnado crea tiras de cómic, están creando textos breves pero también pueden crear textos más lagos o complejos utilizando creadores de cómic como Pixton o ComicMaster, que lleva a los alumnos a través del proceso de creación de una novela gráfica.

Otra idea es hacer que la clase cree un libro de cómic en colaboración. El profesor distribuirá a los alumnos en parejas y asignará un fragmento del cómic a cada una de ellas; les dará un tema y una lista de personajes y asignará una parte del argumento a cada pareja. Usando luego una herramienta como Google Docs, los alumnos podrán subir sus fragmentos para montar la historia completa. Esta actividad puede servir para visualizar un momento histórico como los años 20 o contar una historia como la de Caperucita Roja.

Evaluación

Para evaluar las tiras y libros de cómics, podemos utilizar rúbricas como las que se ofrecen en estos ejemplos:

- Rúbrica para evaluar cómics
- Rúbrica cómic
- Comic Reports Rubric de Read Write Think (en inglés)
- iRubric Comic Strips (en inglés)

Copyright 2026

Referencias y recursos para profundizar

Allen, K. (2009). Comics in the Classroom: 100 Tips, Tools, and Resources for Teachers. en Teaching Degree

Bianchini, J. (2011). Fun Ways of Exploiting Comics in the Classroom. Presentación de SlideShare

Bianchini, J. (2013). ScoopIt: Comics and Cartoons

Boss, S. (2009). Avatars Teach Teens About Self-Image. Internet Article. en Edutopia

Hendy, S. (2010). Tap into the World of Comics. Presentación de SlideShare

Sousanis, N. (2004-2013). *Unflattening: A Dissertation in Comics__*. Spin, Weave, Cut blog

Tran, L. (2010). What’s the Game? Avatars in the Classroom. en Teach Magazine