

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)

Revision #1

Created 2022-02-01 12:29:19 CET by Equipo CATEDU

Updated 2022-02-01 12:29:19 CET by Equipo CATEDU