U4. EL COMIC

Este comic fue realizado en 2008 por alumnos de 6º del CEIP Mariano Castillo de Villamayor. Está hecho con fotografía tomadas en una viaje de una semana que estuvieron por Castilla La Mancha, en una actividad organizada por el Ministerio de Educación y Ciencia: "La ruta del Quijote". Está hecho utilizando la herramienta "**ComicLife 1.3**".

Importante

EL USO DIDÁCTICO DEL CÓMIC

La **utilidad del cómic como recurso didáctico** supone una **metodología activa** para mejorar la comprensión lectora y expresión escrita de nuestros alumnos. La **inclusión de la Tics** en el trabajo cotidiano permite al alumnado una intervención creativa y personal, mantener un ritmo propio de descubrimiento y aprendizaje, así como el acceso a la información más integral, permitiendo iniciar un proceso de universalización del uso y conocimiento de las Tics.

Siempre asociamos el cómic como un medio de comunicación divertido y muy creativo y por tanto puede aprovecharse para que los alumnos de cualquier edad aprendan un tema a través de su explicación en viñetas. La elaboración de un cómic requiere no sólo del conocimiento de la historia que queremos transmitir, sino que además se han de trabajar otras interesantes destrezas: **el razonamiento en forma de secuencia, la narrativa gráfica con concatenación de ilustraciones, el dominio de la informática, la comunicación escrita y el diseño artístico**.

Si eres fan de este medio, a continuación puedes encontrar **8 ideas para usar el cómic en el aula** acorde con tu asignatura:

1. **Crear una biografía de un personaje histórico**: El profesor puede ofrecer un guía con la información que debe buscar el alumno sobre un personaje y los alumnos documentan su vida creando una historieta.
2. **Crear un manual de instrucciones**: Los alumnos pueden usar el cómic para documentar y repasar visualmente los pasos a seguir en un experimento del laboratorio, en la construcción de una manualidad, en el uso de un software, en la seguridad por la red, en el juego del ajedrez, en la ejecución de una pirueta complicada, etc.
3. **Explicar un cuento clásico o un poema**: Los alumnos pueden modificar el argumento o adaptarlo con un nuevo final si les parece más interesante. También pueden simplemente

representar el capítulo de un libro literario que hayan leído cuando deseamos que hagan un breve resumen.

4. **Diseñar ejercicios de rellenar el espacio**: El profesor puede crear un cómic sobre un tema que se esté estudiando en el aula. Los alumnos deben completar como ejercicio los bocadillos del cómic según lo que ocurre en la viñeta.
5. **Ilustrar una noticia o acontecimiento actual o histórico**: El profesor puede proponer la lectura y la representación a través de viñetas de una noticia interesante o un acontecimiento actual o una entrevista imaginaria entre dos personajes de diferentes épocas.
6. **Documentar una excursión o viaje escolar**: Los alumnos toman fotos durante una visita o excursión escolar. De retorno al aula se emplean las mejores fotos para ilustrar la experiencia y plasmar visualmente los conocimientos adquiridos durante la visita.
7. **Practicar un idioma extranjero**: Dado que la mejor manera de aprender otro idioma es conversando, el cómic ofrece la posibilidad de enganchar al alumno a aprender más vocabulario para expresar aquello que una imagen le sugiere. Aquí se puede intentar incluir frases con humor, expresiones cotidianas y frases hechas.
8. **Diseñar una ilustración para un proyecto del aula**: El cómic es muy versátil y permite crear un póster, una simple tira de prensa, una invitación o una cabecera para un documento. Las aplicaciones on-line disponibles para su creación permiten a menudo importar nuestras propias imágenes o seleccionar las que vienen ya incluidas en ella.

Revision #1
Created 2022-02-01 12:27:42 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-02-01 12:27:42 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026