

Educación

El cómic digital como instrumento

La proliferación en la Web de recursos visuales de estilo cómic brinda a los alumnos en general y al tratamiento didáctico de las dificultades cognitivas en particular, muchas ocasiones para crear objetos digitales imaginativos, integrando el área de Lengua con las demás.

Por otra parte, la creación de cómics digitales genera oportunidades de mejorar las habilidades narrativas, de lectura y escritura, así como la alfabetización visual, además de que se utilizan recursos informáticos multimediales -texto, imagen, en ocasiones sonido o animación-, con los que los alumnos experimentan como diseñadores.

Tal vez la clave del éxito en el uso de este tipo de aplicaciones Web -a las que muchas veces los chicos acceden desde sus smartphones o tablets- radica en la propuesta didáctica que hagamos y la relación que el docente establezca entre el mero “juego” y las diversas habilidades cuyo desarrollo pretendemos enfatizar.

Ilustraremos esta idea con ejemplos de propuestas didácticas que hemos llevado a cabo tanto con alumnos en forma individual como también con los que cursan el Ciclo de Capacitación Laboral del Instituto W. Pringle Morgan.

“Nosotros” (2014): avatares y afiches

La creación de avatares para representarse a sí mismos -o a un compañero o docente- mediante una aplicación Web para la creación de cómics como el que utilizamos, pone en juego múltiples habilidades, no sólo tecnológicas. Una de ellas es la observación, ya que buscamos que el modelo creado con la computadora se asemeje a la persona real de modo que cualquiera identifique fácilmente uno con el otro. Otro aspecto son las proporciones, donde surgen preguntas acer-

ca de la forma de un rostro, los rasgos faciales, la altura de la persona, etc., o la percepción de los gestos habituales de ese individuo, su forma de vestir, los accesorios que suele usar. Todo ello pesa a la hora de imitar a través de un avatar.

Una vez logrados todos los avatares de los alumnos, se puede crear muchos cómics de una o más viñetas, incluyéndolos como personajes de los mismos.

El primer ejemplo es un afiche de estilo historieta que hicimos con todos los avatares que representan a los alumnos y profesores, y que utilizamos como encabezamiento del blog del curso. Se le incorporó además un fondo, elementos del mobiliario, etc. (imagen 1).

Veamos los demás ejemplos de cómo incorporamos los avatares en proyectos de cómics para crear avisos publicitarios, redactar normas e inventar una historia gráfica de suspenso.

“Promo primavera del vivero” (2015): cómic para aviso de nuestro negocio

Hemos realizado esta actividad con los alumnos -algunos egresados del secunda-

rio de la misma escuela- del Ciclo de Capacitación Laboral del Instituto W. Pringle Morgan, en el contexto de tareas que realizan en Informática, en este caso en relación a un negocio -ficticio- de venta de Árboles Nativos que ellos administran y para el cual realizan múltiples actividades como diseño del local con programas de diseño y modelado 3D, cálculos de gastos, actualización de precios, organización y publicidad de eventos, redacción de cartas, búsqueda de clientes nuevos y proveedores, etc.

En esta oportunidad la consigna fue crear un aviso publicitario para el negocio, a partir de la observación de avisos de un periódico, pasando por varias etapas en las que:

1. Analizamos cómo enfatizar determinado aspecto en el aviso -por ejemplo, la marca, el producto, el descuento, etc.-.
2. Confeccionamos un boceto previo que nos permitió pensar cómo queremos que se vea el aviso, y finalmente,
3. Concretamos el diseño de la publicidad en forma de cómic, mediante la aplicación Web con la que veníamos trabajando en la producción de avatares, incluyendo

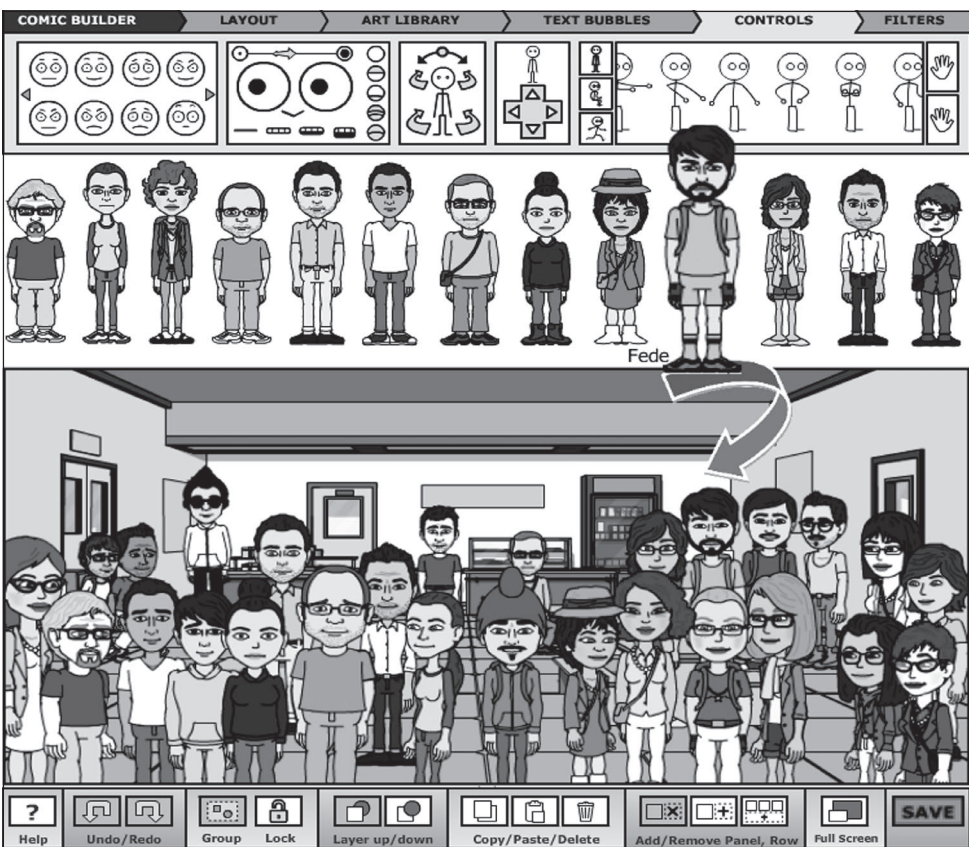


Imagen 1: menú del programa creador de cómics, algunos avatares diseñados y afiche final incluyendo a los alumnos del Ciclo de Capacitación Laboral, del Instituto W.Pringle Morgan.

algunos de ellos en el aviso. Podemos apreciar en los ejemplos (imagen 3) la variedad en los estilos individuales de los alumnos expresados en sus cómics, en los que además tuvieron que elegir escenarios de fondo entre una gran variedad y elementos relacionados con el vivero, escribir los mensajes para el público que ve el aviso, etc.

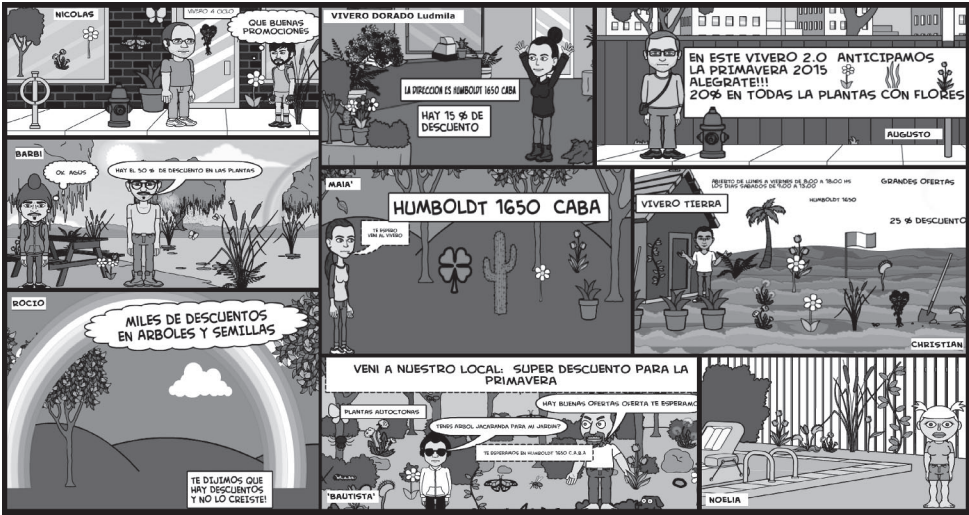


Imagen 2: avisos creados por los alumnos, estilo cómic.

CENTRO DE DIA PARA JOVENES Y ADULTOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

CENTRO DE CAPACITACION PROFESIONAL

Belgrano 664 - Morón - Buenos Aires

• coordinacion@sobrepuentes.com.ar

• TEL.: 5430-9297

• www.sobrepuentes.com.ar

- Área del tiempo libre y recreación
- Área de expresión artística
- Área de expresión corporal
- Área de despliegue personal
- Área de comunicación
- Actividades socio-recreativas integradas con la comunidad (días sábado)

