



## CÓMO USAR CÓMICS EN CLASE

### Objetivo General

Esta hoja práctica pretende descubrir el entorno de los cómics. Esta forma de arte es una forma para que las personas que viven con una discapacidad descubran otra forma de expresarse, aprender, divertirse o simplemente entender el mundo que les rodea de una manera más lúdica.

En esta hoja práctica vas a:

- Aprender más sobre lo que son los cómics
- Aprender más sobre cómo abordar los cómics con personas con discapacidades de aprendizaje
- Aprender más sobre cómo adaptar actividades prácticas, en un taller de cómics, para personas con discapacidad.

### Lo que vas a necesitar:

**Artículos relacionados con** el cómic: libro de historietas, tablero de historietas en blanco (con dibujos y bocadillos)

**Papelería:** lápices de colores, rotuladores, bolígrafos.

**Ordenador:** fotocopiadora, ordenador con conexión a internet.

### Desafíos y problemas

Para que nuestra sociedad sea más inclusiva, se deben destacar las diferencias y deben convertirse en parte de la norma social. Además, es importante diferenciar entre la accesibilidad de los edificios y la accesibilidad de los libros de texto, los itinerarios

educativos y las obras de arte. Una sociedad inclusiva requiere un replanteamiento de la forma en que trabajamos y pensamos.

Esto es hasta la fecha un desafío en muchos campos educativos. Se requiere un pensamiento fuera de lo común y una nueva forma de pensar para hacer que la sociedad sea más inclusiva.

El uso de cómics en un aula y/o un taller puede estimular la creatividad, la imaginación y nuevas formas de pensar, pero también puede ser un método para crear un espacio seguro de los participantes para abrirse sobre sus emociones y pensamientos. Hay muchas maneras de estimular a los participantes a ser creativos. En esta hoja práctica discutimos el uso de cómics en un aula / taller respetuoso con las discapacidades.

### **Antecedentes:**

La tira cómica es una narrativa secuencial (cómic, o tira cómica si es corta) considerada como el "novenno arte". La historia (cómica o realista) se cuenta a través de una sucesión de imágenes y texto en viñetas. Los cómics se llaman "manga" en Japón y "comics" en los Estados Unidos. En Europa, los cómics se conocieron por primera vez en Bélgica y Francia. Hoy en día, los autores de historietas se pueden encontrar en toda Europa.



### **Fechas clave**

#### **- Siglo XX**

El suizo Rodolphe Töpffer creó los primeros textos asociados a las imágenes. Pero es en los Estados Unidos de América donde tuvo lugar la primera publicación oficial en los periódicos. También ocurrió la aparición de los primeros cómics, en Francia, en los periódicos para niños. Un ejemplo de tira cómica francesa:

Bécassine (nombre de su heroína); Les pieds nickelés (principios del siglo XX)

Más tarde, la tira cómica se popularizó en todo el mundo. Cabe señalar que los primeros cómics estaban más bien destinados a un público joven. A lo largo de los años, el mercado de los cómics también ganó una audiencia mayor alrededor de la década de 1930. Había una diferencia en el contenido entre los países. En los Estados Unidos, los cómics cuentan aventuras de superhéroes. En Bélgica, Hergé (diseñador de las Aventuras de Tintín) inventa un nuevo estilo "la línea clara". Representa un estilo gráfico, se caracteriza por una línea de tinta negra en el contorno de los dibujos.

En la década de 1960 observamos la aparición del manga, el cómic japonés y alrededor de 1974 observamos el lanzamiento del festival más importante en torno al cómic en Europa - el Festival Internacional de Cómics de Angulema - Francia. La tira cómica fue finalmente reconocida como 9º arte.

Hoy en día, el mercado europeo del cómic se enfrenta a algunas barreras como los idiomas, la diversidad de medios (tapa dura, formatos pequeños, números cortos) y las especificidades culturales. Además, hoy en día este tipo de arte es inclusivo también para las personas con discapacidad, ya que actualmente las empresas están haciendo, por ejemplo, cómics para personas con discapacidad visual y ciegas.



## La anatomía de la tira cómica

**La placa:** Representa una página de la tira cómica en la que hay varias viñetas, a menudo dispuestas en varias tiras. Una tira cómica se compone de varias viñetas.

**La tira:** Representa una o varias líneas de imágenes. Estas imágenes se denominan viñetas o cajas.



**La caja o viñetas:** Representa una caja en la que se encuentran las imágenes. Hay diferentes anchos de cajas dependiendo de la imagen y el texto.

**La burbuja del discurso (o bocadillo):** Contiene los pensamientos o palabras de los personajes.

**El apéndice:** permite identificar a la persona que está hablando.

**Cartucho:** Representa un rectángulo dentro de una viñeta que proporciona información adicional sobre la historia o los personajes.

**Onomatopeyas:** Representan palabras que imitan sonidos. Ejemplo: Boom, poof, bing, etc.



### Consejos:

- Los cómics se leen de izquierda a derecha, excepto el manga. La historia se cuenta con palabras, pero también a través de imágenes. Ten en cuenta que también hay cómics silenciosos, la historia se cuenta a través de los dibujos solamente.
- El tamaño del rectángulo permite distinguir entre una viñeta y un cartucho. El rectángulo del cartucho es generalmente más largo.
- Para saber si un personaje está hablando o pensando, es útil observar la forma de la burbuja del discurso. Cuando el

personaje está hablando, la burbuja está apuntando, cuando está pensando, aparecen pequeños círculos.



VS



## Adaptación

Las discapacidades de aprendizaje son parte de las llamadas discapacidades "invisibles", por lo que las personas con discapacidades de aprendizaje a menudo son marginadas y malinterpretadas. El arte puede ser la piedra angular entre estos "dos mundos" (los sanos y los discapacitados). Las actividades relacionadas con el arte tienen muchas virtudes, como romper el aislamiento, la participación social, el desarrollo de la creatividad, la confianza en sí mismo y las habilidades motoras finas.

Las artes como vector de cohesión social, estimulador del sentido crítico, activador de la creatividad, terapia, transmisor de conocimiento, herramienta de comunicación y descubrimiento.

## El cómic como herramienta pedagógica



En el campo del arte, no hay una respuesta correcta o incorrecta. El arte en general, puede ser una forma de pasar un mensaje, de hacer vivir una emoción o de transmitir un conocimiento. El uso del cómic como ayuda didáctica puede ser el punto

de partida para el aprendizaje en diversas disciplinas. La transposición se puede hacer, por ejemplo, cuando se aprende lectura, artes visuales o aprendizaje de un idioma extranjero. Además, para los alumnos con dificultades de lectura, es una buena alternativa para practicar la lectura de una manera más atractiva.

### **-Arte visual**

El arte visual incluye las artes plásticas tradicionales, el arte aplicado, el arte decorativo, la fotografía, los cómics, el dibujo, el cine, el arte digital y el vídeo, etc. Estas son artes que producen objetos percibidos esencialmente por el ojo. El aprendizaje clásico a menudo se basa en nuestro sentido auditivo en detrimento de los otros sentidos. Incluir el uso de dibujos, imágenes, diagramas en el proceso de aprendizaje nos permite apelar a los estímulos visuales. El dibujo puede ser una buena manera de popularizar temas complejos o simplemente para ayudar a las personas con una discapacidad de aprendizaje a comprender mejor.

### **-Enfoque terapéutico del dibujo espontáneo**

Dibujo: "Representación de objetos sobre una superficie utilizando herramientas gráficas (lápiz, pincel...)".

El dibujo puede contar una historia, simbolizar un sentimiento, traducir una percepción o emociones. El dibujo aporta una

sensación de calma, ayuda a la concentración, desarrolla la creatividad y agudiza la imaginación. El acto de creación es liberador y contribuye a la autoaceptación.



### Ejemplos prácticos e inspiración

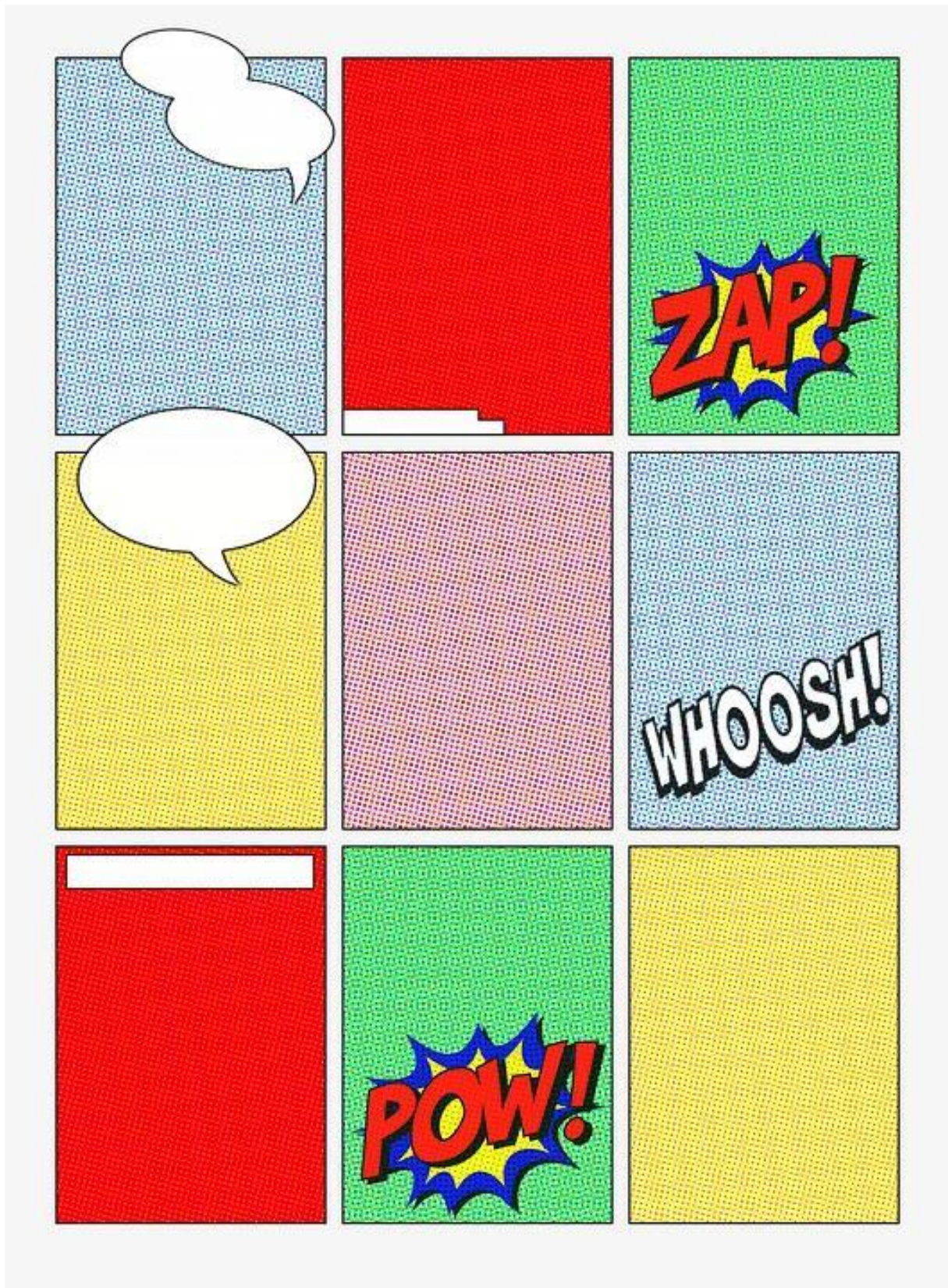
A continuación se presentan ejemplos de actividades simples que puede implementar en un aula o durante un taller con alumnos con discapacidades de aprendizaje. Es recomendable realizar todas estas actividades en pequeños grupos de 3 a 5 personas.

#### **Actividad 1 - Reconstrucción de un cómic**

Esta actividad permite desarrollar habilidades sobre el espíritu de equipo y la ayuda mutua. También puede ayudar a las personas, que están socialmente retraídas, a participar en intercambios con otros de una manera lúdica.

Proporciona a los alumnos los textos y las imágenes. Esta actividad consiste en asociar el texto correcto con la imagen correcta y así reconstruir una tira cómica. Para las personas con discapacidades de aprendizaje, es importante escribir las instrucciones y recordárselas oralmente. Esta actividad se puede hacer colectivamente en pequeños grupos de 3.

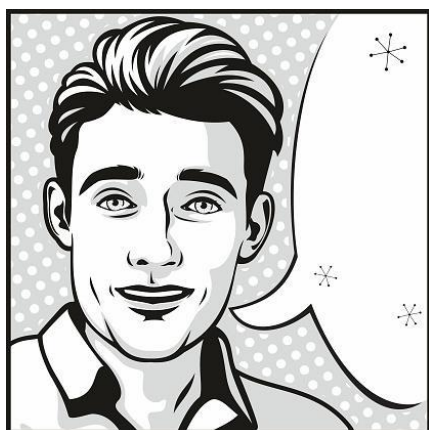




## **Actividad 2 - Actividad de lectura temática alrededor de la tira cómica.**

Insertar fotos o vídeos dentro del proceso de aprendizaje puede permitir a los alumnos identificarse con los personajes y, por lo tanto, interactuar mejor con su entorno.

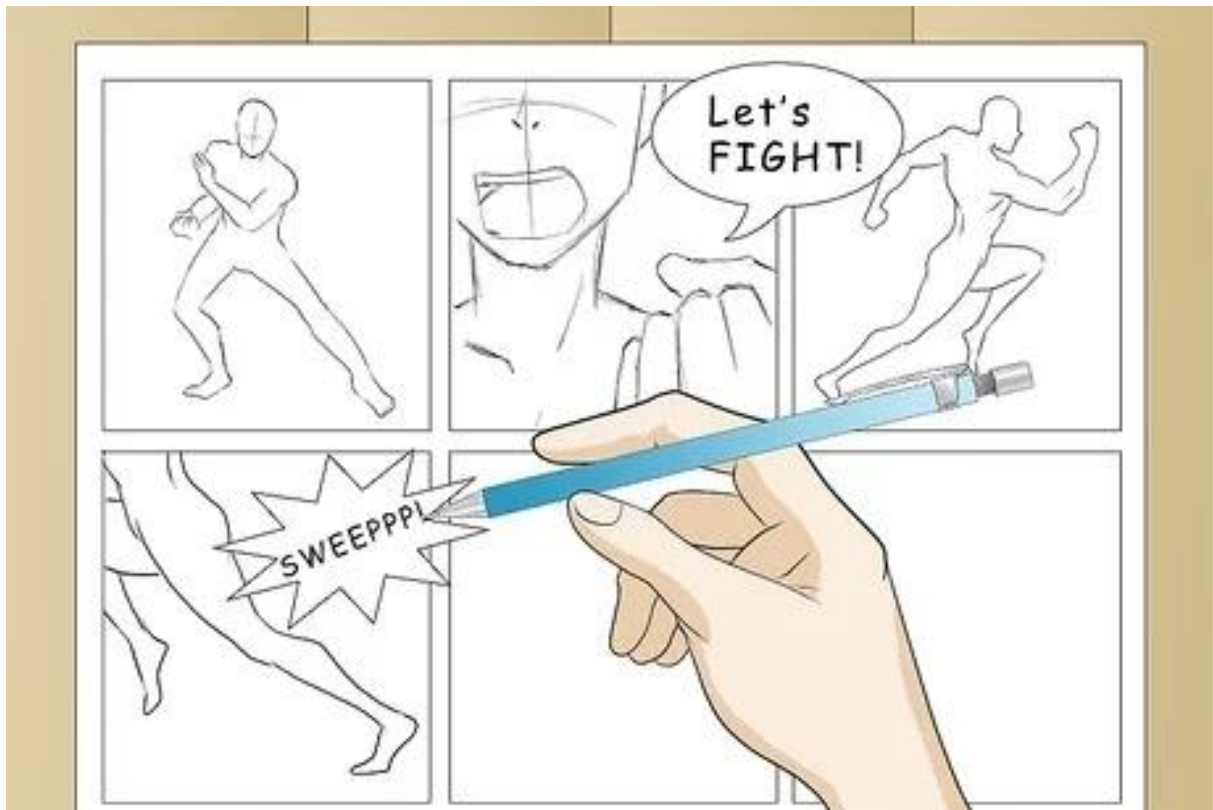
Organiza un taller de lectura en torno a un tema. Durante esta actividad, el facilitador lee en voz alta el cómic. Los alumnos están en modo de escucha activa, la interacción es posible. Ten en cuenta que es importante que los alumnos vean las imágenes del cómic.



## **Actividad 3 - Inventar una historia a partir de imágenes de cómics.**

Esta actividad fomentará la creatividad y la imaginación.

Proporciona a los alumnos una tira cómica que contenga solo dibujos. El propósito de esta actividad es inventar una historia en forma de cómic a partir de imágenes. En esta actividad, los alumnos dejarán volar su imaginación. Sería interesante mostrar el trabajo de los alumnos con el fin de descubrir el universo creativo de cada uno.

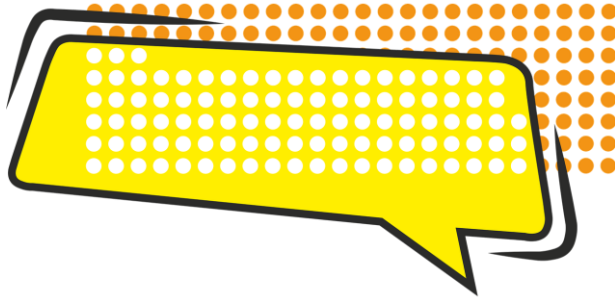


#### Actividad 4 - Creación de un cómic

Esta actividad puede ser un buen ejercicio para trabajar sobre la autoestima, la autoimagen, la aceptación de la diferencia y también sobre la percepción que tenemos del otro. Terminar esta actividad con una breve presentación oral al grupo puede ayudar a mejorar la expresión oral en público (para personas con ansiedad social, por ejemplo).

Proporciona a los alumnos tiras cómicas en blanco y bolígrafos, lápices de colores y marcadores. El propósito de esta actividad es crear su propio cómic. Pide a los alumnos que se dibujen a sí mismos como se ven a sí mismos con o sin texto rellenando las diferentes casillas del cómic. También sería interesante hacer una presentación oral al grupo a su vez.

## Actividad 5 - Creación de viñetas



El cómic como herramienta de sensibilización, prevención, transmisión de información, aprendizaje y "placer de lectura".

Este ejercicio puede ayudar a desarrollar habilidades de dibujo, asociar una palabra o una oración con una imagen y mejorar las habilidades de escucha activa (para personas con trastornos de déficit de atención, por ejemplo).

Proporciona a los alumnos tiras cómicas, bolígrafos, marcadores y lápices de colores en blanco.

Antes de comenzar esta actividad, explique el vocabulario (ofreciendo ilustraciones, por ejemplo) específico para los cómics. Para esta actividad, la palabra a explicar es el término : *Viñeta* que significa un área de dibujo delimitada por un marco.

El objetivo de este ejercicio es retranscribir una historia (leída en voz alta por el facilitador) en forma de viñeta. Ten en cuenta que la lectura debe hacerse tan lenta y repetidamente como sea necesario.

## Recursos adicionales

- Lo que los cómics pueden hacer por la educación de su hijo. Este recurso le ayudará a aprender más sobre la importancia de los cómics en la educación de los niños.

<https://medium.com/publiclibrarysg/what-comics-can-do-for-your-childs-education-3aea597bd93>

- Guía para maestros sobre el uso de tiras cómicas en clase : algunas herramientas y recursos útiles. Este recurso le ayudará a aprender más sobre el uso de cómics en el aula con estudiantes de diferentes niveles.

<https://www.educatorstechnology.com/2018/01/teachers-guide-to-use-of-comic-strips.html>